



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“ELABORAR Y APLICAR UN MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS, PARA AFIANZAR LAS HABILIDADES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “OTTO AROSEMENA GÓMEZ” EN EL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.

Tesis de grado presentada previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencia de la Educación mención Educación Parvularia.

Autora: Masapanta Rivera Mariela Alexandra

Directora: Lic. Jenny Criollo

Latacunga- Ecuador

2015

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “ELABORAR Y APLICAR UN MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS, PARA AFIANZAR LAS HABILIDADES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “OTTO AROSEMENA GÓMEZ” EN EL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Masapanta Rivera Mariela Alexandra
C.I. 0503271025

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Directora del Trabajo de Investigación sobre el Tema:

“ELABORAR Y APLICAR UN MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS, PARA AFIANZAR LAS HABILIDADES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “OTTO AROSEMENA GÓMEZ” EN EL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”, de la estudiante Masapanta Rivera Mariela Alexandra, postulante de la carrera de Educación Parvularia, considerando que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Noviembre.2015

LIC. JENNY CRIOLLO SALINAS

C.I. 180301775-3

DIRECTORA DE TESIS



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 del presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto la postulante: Masapanta Rivera Mariela Alexandra, con el tema de tesis: **ELABORAR Y APLICAR UN MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS, PARA AFIANZAR LAS HABILIDADES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "OTTO AROSEMENA GÓMEZ" EN EL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013"**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, Noviembre del 2015

Para constancia firma:

MSc. M Fernanda Constante

PRESIDENTE

Dr. Barba Pablo Andrés

MIEMBRO

MSc. Catherine Culqui

OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

La GRATITUD , uno de los valores más grandes del ser humano por ello nuestro reconocimiento y agradecimiento más sentido a los señores Docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, quienes tienen la delicada y honorífica labor de formar nuevos profesionales ético, morales y humanísticos.

Un profundo agradecimiento a la Lic. Jenny Criollo, Directora de tesis, quien con su paciencia y preocupación ha sabido guiarme para el desarrollo de esta tesis, ha plasmado mi aspiración para alcanzar con éxito un escalón más en mi vida profesional.

Mariela

DEDICATORIA

Esta trabajo es la culminación del esfuerzo y constancia por lo que dedico con profundo cariño y afecto a mis padres, mis hijos y a mi esposo, que son la luz de mi vida que me supieron apoyar para seguir adelante, a mis familiares que con su ayuda, amor comprensión y paciencia supieron soportar momentos difíciles permitiéndome lograr el objetivo propuesto.

A los docentes parvularios, forjadores del futuro de la patria ya que en sus manos modelan el espíritu del niño/a y del joven. Espero que este trabajo constituya el principio del cambio educativo.

Para ello quienes me infundieron valores para la convivencia y me impulsaron para hoy dar término a uno de mis anhelos.

Mariela

ÍNDICE

CONTENIDO	Pág.
PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE CUADROS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

CAPÍTULO I

1.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	1
1.1.ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	1
1.2.CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	3
1.3.MARCO TEÓRICO.....	4
1.3.1. ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR	4
1.3.1.1.Objetivos del ciclo preescolar.....	5
1.3.1.2.Eje del desarrollo personal.....	5
1.3.1.3.Eje del conocimiento del entorno inmediato.....	6
1.3.1.4.Eje de expresión y comunicación creativa.....	7
1.3.1.5.Bloques de experiencia.....	8
1.3.1.6.El desarrollo de destrezas con criterios de desempeño.....	9
1.3.2. LA DIDÁCTICA	10
1.3.2.1.Concepto de la Didáctica.....	10
1.3.2.2.Objetivos de la didáctica.....	12
1.3.2.3.Didáctica especial.....	13

1.3.3.LA LÓGICA MATEMÁTICA	14
1.3.3.1.Despegando: el conocimiento lógico-matemático	15
1.3.3.2.Desarrollo del pensamiento lógico matemático	17
1.3.3.3.Formación de capacidades que favorecen al desarrollo del razonamiento lógico-matemático.....	20
1.3.4.PRE MATEMÁTICA	22
1.3.4.1.Propósitos a conseguir en el área de pre-matemática.....	23
1.3.4.2.Objetivos de la enseñanza de la pre-matemática.....	23
1.3.4.3.Las actividades lúdicas y la Pre-Matemática	24
1.3.4.4.Eschema corporal en la Pre-Matemática.....	27
1.3.5.LA LÚDICA	28
1.3.5.1.Teorías de la lúdica	30
1.3.5.2.Tipos de Actividades Lúdicas	32
1.3.5.3.Contribuciones de las Actividades Lúdicas	34
1.3.5.4.La lúdica y el aprendizaje	36
1.3.5.5.La lúdica en la didáctica de las matemáticas.	37
1.3.5.6.Didáctica de las matemáticas	40
1.3.5.7.Los juegos matemáticos	40
1.3.5.8.Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas	42
1.3.6.MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS	45
1.3.6.1.Definición de Manual.....	45
1.3.6.2.Objetivos de un manual.....	46
1.3.6.3.Manual de actividades lúdicas	46
1.3.6.4.La importancia de un manual de actividades lúdicas.....	47

CAPÍTULO II

2.CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	49
2.1.Reseña histórica de la Escuela Otto Arosemena Gómez	49
2.1.1.Visión	50
2.1.2.Misión	50

2.2.INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “OTTO AROSEMENA GOMES”	51
2.3.ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA OTTO AROSEMENA GÓMEZ DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI.	53
2.4.ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS ENCUESTA DIRIGIDAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA OTTO AROSEMENA GÓMEZ DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI.	62
Conclusiones	70
Recomendaciones.....	71

CAPITULO III

3.DISEÑO DE LA PROPUESTA	74
3.1.Datos Informativos.....	74
3.2.Antecedentes de la Propuesta.....	75
3.3.Justificación.....	76
3.4.Objetivos	77
3.4.1.Objetivo General	77
3.4.2.Objetivos Específicos.....	78
3.5.Análisis de factibilidad.....	78
3.6.Descripción de la propuesta	78
3.7.Plan Operativo.....	80
Conclusiones	121
Recomendaciones.....	122
Bibliografía	123
Anexos	127

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
CUADRO N° 1 Razonamiento Lógico para el Párvulo.....	53
CUADRO N° 2 La Creatividad en el Desarrollo del Niño.....	54
CUADRO N° 3 Desarrollo Manual Ocular Fortalece el Pensamiento.....	55
CUADRO N° 4 Las Nociones.....	56
CUADRO N° 5 Actividades de Lúdica.....	57
CUADRO N° 6 Estrategia Innovadora.....	58
CUADRO N° 7 Material apropiado para la Lógico Matemáticas.....	59
CUADRO N° 8 Actividades Lógica Matemática.....	60
CUADRO N° 9 Actividades para el Desarrollo Lógico Matemático.....	61
CUADRO N° 10 Actividades Lógico Matemáticas.....	62
CUADRO N° 11 Conocimiento de la Lúdica.....	63
CUADRO N° 12 Conocimiento de las Actividades Lógicas Matemáticas.	64
CUADRO N° 13 Utilización la Lógica Matemática.....	65
CUADRO N° 14 Estrategias para el Desarrollo Lógico Matemáticas.....	66
CUADRO N° 15 Aplicación de Actividades Lúdicas Matemáticas.....	67
CUADRO N° 16 Ayuda al desarrollo de la Inteligencia.....	68
CUADRO N° 17 Actividades para el desarrollo Lógico Matemáticas.....	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
GRÁFICO N° 1	Razonamiento Lógico para el Párvulo..... 53
GRÁFICO N° 2	La Creatividad en el Desarrollo del Niño..... 54
GRÁFICO N° 3	Desarrollo Manual Ocular Fortalece el Pensamiento..... 55
GRÁFICO N° 4	Las Nociones..... 56
GRÁFICO N° 5	Actividades de Lúdica..... 57
GRÁFICO N° 6	Estrategia Innovadora..... 58
GRÁFICO N° 7	Material apropiado para la Lógico Matemáticas..... 59
GRÁFICO N° 8	Actividades Lógica Matemática..... 60
GRÁFICO N° 9	Actividades para el Desarrollo Lógico Matemático..... 61
GRÁFICO N° 10	Actividades Lógico Matemáticas..... 62
GRÁFICO N° 11	Conocimiento de la Lúdica..... 63
GRÁFICO N° 12	Conocimiento de las Actividades Lógicas Matemáticas. 64
GRÁFICO N° 13	Utilización la Lógica Matemática..... 65
GRÁFICO N° 14	Estrategias para el Desarrollo Lógico Matemáticas..... 66
GRÁFICO N° 15	Aplicación de Actividades Lúdicas Matemáticas..... 67
GRÁFICO N° 16	Ayuda al desarrollo de la Inteligencia..... 68
GRÁFICO N° 17	Actividades para el desarrollo Lógico Matemáticas..... 69



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

TEMA:

“ELABORAR Y APLICAR UN MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS, PARA AFIANZAR LAS HABILIDADES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “OTTO AROSEMENA GÓMEZ” EN EL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”.

Autores: Masapanta Rivera Mariela

Tutor: Lic. Marcelo Pacheco Pruna

RESUMEN

Las actividades lúdicas han sido consideradas un elemento fundamental en el desarrollo integral del niño, igualmente una necesidad vital, placentera y espontánea. Su aplicación en educación sería de innegables beneficios para todos. Es por eso que este trabajo se centra en el juego y su utilización en cualquier momento del proceso enseñanza y aprendizaje como un recurso educacional que ofrece grandes oportunidades para la formación que se espera del niño. La presente investigación se centra en la importancia que tienen las actividades lúdicas en la educación infantil. El objetivo general fue determinar de qué manera las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de la pre-matemática. La población en estudio estuvo constituida por la directora, docentes y los niños de la Escuela Otto Arosemena Gómez. Se utilizó la investigación cualitativa y las técnicas de observación y entrevista. La investigación trata sobre la elaboración y aplicación de un manual de actividades lúdicas matemáticas, para afianzar las habilidades lógicas matemática en los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Otto Arosemena Gómez”, Se ha requerido elaborar este manual, porque existe una gran necesidad por parte de los diferentes maestros que dictan clases a los pequeños, el mismo que proporcionara mucha información para que esta sea aplicada en la enseñanza de la matemática.

Palabras claves: Expresión lúdica, Desarrollo psicosocial, Conocimiento, Pensamiento lógico, Juego.



COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

ACADEMIC OF ADMINISTRATIVE SCIENCES AND HUMANITIES UNIT

Latacunga – Ecuador

TOPIC:

“DEVELOP AND APPLY A ACTIVITIES LUDIC MATH MANUAL TO FINANCE THE LOGIC ABILITIES MATH IN THE CHILDREN OF FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION FISCAL MIXED OTTO AROSEMENA GOMEZ “ IN THE LATACUNGA CANTON PROVINCE OF COTOPAXI IN THE YEAR 2012 - 2013 ”

AUTHOR: Masapanta Rivera Mariela

AUTHOR: Lic. Marcelo Pacheco Pruna

ABSTRACT

The ludic activities have been considered a basic element in the integral development of children, equal a vital need, pleasant and spontaneous. your application in education would be undeniable benefits for all, That's why this job is focused on the game and use in any time process teaching and learning as an educational resource that offers great opportunities to hoped chital formation. The present research focuses on the importance of ludic activities in early childhood education. The general objective was determine how ludic activities affect learning of pre- math. The population in study was consisted for the head master, teachers and children of the Otto Arosemena Gomez School. In the research the qualitative and observation techniques and interviews was used. The research try on the elaboration and apply of a manual of ludic activities math in the children of first year of basic education fiscal mixed Otto Arosemena Gomez " school . it was required to develop this manual , because exist a great need by different teachers who teach the little ones, same that provide a lot of information that it is applied at teaching of math..

KEYWORDS: Ludic expression, psychosocial development, knowledge, logical thinking, game.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por la Egresada Sra. Masapanta Rivera Mariela Alexandra, de la Carrera de Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, cuyo título versa : **"ELABORAR Y APLICAR UN MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS, PARA AFIANZAR LAS HABILIDADES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "OTTO AROSEMENA GÓMEZ" EN EL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013"** Lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a la peticionaria hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimare conveniente.

Latacunga, Noviembre 2015

Lic. Marcelo Pacheco Pruna

C.C. 050261735-0

DOCENTE DEL CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

INTRODUCCIÓN

Desde que el hombre apareció en la faz de la tierra se sabe que disfrutaba de las actividades lúdicas y también es bien conocido que la matemática desde la época pre-histórica ha colaborado con el ser humano en la resolución de problemas, sin embargo en América Latina el aprendizaje de esta ciencia desde la perspectiva de alumna y alumno es causa de temor y angustia, ya que al momento de instruirse en ella se crean una serie de dificultades, por lo cual es muy típico escuchar frases como éstas: ¡Odio la matemática!, ¡Para que me enseñan matemática si no me sirve para nada!, entre otras.

En el país es indiscutible que la mayoría de estudiantes también se intimidan al momento de aprender la matemática. Este es un problema que enfrentan todos los establecimientos del sistema educativo ecuatoriano. En los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Otto Arosemena Gómez”, de la misma manera se evidenció que tenían dificultades en la interiorización de las nociones de pre-matemática.

Enfocándose en el problema existente y considerando que la recreación es un motor motivante en niñas y niños se elaboró y aplicó las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la pre-matemática, pues los conocimientos en esta ciencia aportan sustancialmente al desarrollo del pensamiento de las personas en todos los ámbitos de la vida.

En vista de que es necesario conocer que la poca aplicación de estrategias metodológicas en matemática por parte de los docentes influye al desarrollo del razonamiento lógico de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Otto Arosemena Gómez”.

Entre los temas tratados en esta investigación bibliográfica están: la presente investigación consta de:

El Primer Capítulo I, se hace una referencia contextual de antecedentes relacionados con el objeto de estudio de diversos autores, también se manifiesta las categorías fundamentales como son: La Sensomotricidad, Estrategias Metodológicas para niños y niñas con Síndrome de Down, Material Sensoriomotriz, Educación Inclusiva, Características de los niños con Síndrome de Down, Desarrollo integral de los niños con Síndrome de Down, Desarrollo cognitivo y la elaboración del material sensorio motriz, detallados en su fundamentación teórica de cada uno de ellos, con sus respectivas citas bibliográficas.

En segundo Capítulo II, se orienta a una breve descripción de la Unidad Educativa especializada de Cotopaxi, en este apartado también se encuentra el análisis y la interpretación de los resultados que arrojaron los métodos y técnicas aplicados a la población, para la obtención de información, fundamentos que fueron establecidos por medio de la tabulación y que fueron representados por medio de gráficas de pastel, con la finalidad de la comprobación de la hipótesis y de esta manera permitió construir conclusiones y recomendaciones de la investigación en base a los resultados obtenidos.

En el Tercer Capítulo III, contiene la aplicación o validación de la propuesta donde se propone la Elaboración del material Sensorio motriz para mejorar las capacidades cognitivas de los niños y niñas de la Unidad Educativa especializada de Cotopaxi, además se describe la aplicación de la propuesta, justificación, objetivos, antecedentes de la propuesta, análisis de factibilidad, desarrollo de la propuesta así como también se enuncia las conclusiones y recomendaciones finales del trabajo de investigación.

Finalmente las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Existen muchas investigaciones referentes a la aplicación de la lúdica para mejorar el aprender /enseñar en la labor educativa de la lógica matemática; pero investigaciones referentes a la aplicación de un programa de actividades lúdicas dedicadas a desarrollar capacidades específicas de cálculo, existe a nivel nacional pocas experiencias, e internacionalmente algunas. Por lo que se menciona a ciertos antecedentes que puedan tener cierta relación al trabajo a investigar.

En la Universidad Autónoma de Barcelona, el Investigador **FERNÁNDEZ, JOAQUÍN, (2008)** “En su tesis doctoral aplicó el ajedrez como un recurso para el aprendizaje de las matemáticas, manifestando que hubo total aceptación del material por parte de los niños, que facilitó su aprendizaje y mejoró la calidad de la educación. Los éxitos obtenidos en el ajedrez radican en una memoria visual excepcional, el poder combinatorio, la velocidad para calcular, el poder de concentración y el pensamiento lógico. La aplicación del material didáctico utilizado favorece la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en los aspectos de razonamiento lógico y de cálculo numérico”. Se observa que el ajedrez es un recurso didáctico lúdico manipulativo, donde permite contribuir al aumento de la atención y la concentración, a la mejora del razonamiento lógico, memoria, percepción, creatividad, expresión verbal, imaginación e intuición, fomenta y refuerza los hábitos de estudio donde se potencia las capacidades de cálculo numérico, análisis y síntesis.

En la Universidad Central del Ecuador en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, el Investigador **BASTIDAS MARTÍNEZ AMPARO**

ELIZABETH (2013), con su tema: “Actividades Lúdicas en el aprendizaje de la pre-matemática de niños y niñas”. Con la siguiente investigación se pretendió recalcar la importancia de las actividades lúdicas en el ámbito educativo en concreto en la enseñanza de la pre-matemática, que llevadas al aula genera un ambiente adecuado para que el proceso de enseñanza sea ameno y al mismo tiempo efectivo. Las actividades lúdicas en el campo de la pre-matemática proporcionan grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar para practicar las diferentes destrezas o habilidades. Las actividades lúdicas fortalecen el aprendizaje matemático por medio de diligencia manual y juegos, que disfrutan. De hecho algunos niños parecen ser capaces de entender y participar en operaciones matemáticas determinadas sin antes de haber dominado acciones más sencillas como contar y otras tareas relacionadas con las matemáticas. La lúdica involucra al niño desde lo corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social.

En la Universidad Técnica de Cotopaxi en la carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia, la investigadora **LILIANA ALEXANDRA TOQUIZA PUCO (2011)**, con su tema: “Elaboración de un manual de actividades recreativas de razonamiento lógico matemático para los niños y niñas de Educación Básica”. El presente trabajo de investigación, trata de indagar acerca de los juegos didácticos como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en niños y niñas, en cuanto a su conocimiento, utilización e importancia en las clases de Matemáticas, por parte de los docentes de la institución. Esta investigación se cumplió mediante un diagnóstico situacional en primer lugar, donde se pudo evidenciar el problema de forma general, el mismo que luego a través del proceso con la aplicación de métodos, técnicas e instrumentos se pudo obtener una información acerca de la realidad del problema. En cuanto a los resultados que se lograron con la investigación se pudo verificar que en los docentes hay una deficiencia muy marcada en cuanto al manejo de juegos didácticos, del uso de técnicas, de aplicación de ejercicios de agilidad mental, debido a que desconocen los mismos, y en otros casos es poco lo que saben al respecto.

1.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



Elaborado por: Masapanta Rivera Mariela Alexandra

1.3. MARCO TEÓRICO

1.3.1. ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR

El mejoramiento de la calidad de la educación, se ha convertido en un reto que se debe asumir como un deber y un compromiso, que indiscutiblemente asumimos todos, pero que va a comprometer en una forma más directa al profesorado, para poder llevar a la práctica el gran reto que supone la mejora de nuestra calidad de enseñanza, lo primero que se necesita ser es conocer la base de los lineamientos y consensos emanados del Consejo Nacional de Educación en materia educativa, especialmente en lo relativo a la Reforma Curricular.

Estos criterios y sugerencias de los especialistas consultados, cuyo análisis y sistematización permitió identificar puntos de consensos significativos, parten del reconocimiento de las características de los párvulos, ubicados en el contexto de la realidad ecuatoriana, en toda su diversidad social, cultural y étnica. Punto de partida imprescindible para, desde él, protagonizar en un futuro inmediato una enseñanza más abierta y más innovadora.

En realidad son los docentes quienes van a protagonizar y hacer posible la realidad de una renovación pedagógica y didáctica en los centros escolares. La reforma que se emprende, solo será posible si los docentes la asumen de una manera crítica y reflexiva y así empoderarnos de los nuevos cambios. En el marco de esta reforma educativa, y en respuesta al reto que supone el fortalecimiento de la acción escolar profundamente humanizadora, surge el concepto y desarrollo curricular a los que se denomina ejes transversales.

Este tema sobre la actualización y fortalecimiento curricular de la educación básicas, nos dice que se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del que hacer educativo; en especial, se han considerado los fundamentos de la Pedagogía Crítica que ubica al estudiantado como protagonista principal en busca de los nuevos conocimientos, del saber hacer y el desarrollo

humano, dentro de variadas estructuras metodológicas del aprendizaje, con predominio de las vías cognitivistas y constructivistas

1.3.1.1. Objetivos del ciclo preescolar

La educación básica ecuatoriana en el ciclo preescolar se compromete a ofrecer las condiciones necesarias para que los niños y niñas puedan:

- Desarrollar íntegramente sus capacidades, fortalecer su identidad y autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonistas en el mejoramiento de su calidad de vida.
- Desarrollar actitudes y sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo, de las demás personas y de la cultura.
- Interactuar y descubrir su entorno físico, natural, social y cultural para lograr un mejoramiento de sus capacidades intelectuales.
- desarrollar una comunicación clara, fluida y creativa acorde a su etapa evolutiva.

Estos objetivos permite establecer con claridad las metas educativas consiguiendo la igualdad de oportunidades para todos los niños, alcanzando una formación integral y común que permita la continuidad y coherencia de los estudios al cambiar los alumnos tanto de lugar como de nivel educativo.

1.3.1.2. Eje del desarrollo personal

Constituye el núcleo integrado del desarrollo infantil desde una perspectiva integral, en tanto abarca los dos polos o líneas principales del crecimiento: Formación del yo personal social (autoestima, autonomía, yo corporal, desarrollo físico), formación del yo social (interacción con el otro, valores actitudes y normas de convivencia social).

Los bloques que lo conforman son identidad y autonomía personal, desarrollo físico (salud y nutrición) y desarrollo social (socialización). Integran un conjunto de experiencias, nociones, destrezas, y actitudes en las que se manifiestan los logros evolutivos básicos del niño preescolar en su vida familiar, pública y escolar en lo relativo al desarrollo personal y de su yo. Con relación a eje de desarrollo integral se refiere a una autonomía personal, en el cual se desarrolla en lo físico y social, donde se lograra integrar un conjunto de prácticas, conocimientos, destrezas, y cualidades en las que se muestran.

1.3.1.3. Eje del conocimiento del entorno inmediato.

Se relaciona con la ampliación creciente del ámbito de sus experiencias, optimizándolas para construir conocimientos y destrezas por medio del establecimiento relacionado con el mundo físico, social y cultural en el medio donde se desenvuelve.

Las experiencias fortalecidas con relaciones que proporcionan la construcción y conocimiento del mundo circundante, la descentración efectiva e intelectual, le lleva al descubrimiento del mundo físico, social y cultural, los objetos, las personas, los animales, las plantas, situaciones y acontecimientos significativos en la vida del niño y su entorno. El eje está integrado de los siguientes bloques: relaciones lógico-matemáticas, mundo social, cultural y natural.

Este concierne a los derechos y deberes en relación a sí mismo a la familia, a la comunidad y a la nación. Además aun alto desarrollo de su inteligencia, a nivel de pensamiento creativo, práctico y teórico, capaces de comunicarse con mensajes corporales, estético, orales escritos y otros con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno.

1.3.1.4. Eje de expresión y comunicación creativa.

Engloba las diferentes manifestaciones expresivas creativas, surgidas en las vivencias y experiencia significativas.

Es el eje que integra la comunicación y expresión, sentimientos y vivencias surgidas en el descubrimiento de su yo y en establecimiento de las relaciones con los otros, con las situaciones y con su entorno recreado en la práctica, un lenguaje total. Se desprende los bloques de: expresión oral y escrita, expresión plástica, expresión lúdica, expresión corporal y expresión musical, como manifestaciones enriquecidas de los anteriores ejes y que apuntan a la adquisición de destrezas y habilidades que fortalecen la autonomía afectiva e intelectual.

MARTÍNEZ, Alfredo, (2000): manifiesta "Este conocimiento permite establecer que una significativa parte de los niños de edad "preescolar de nuestro país vive en condiciones socioeconómicas, culturales y familiares a la calidad de vida y limitan el pleno desarrollo de sus capacidades potenciales" (pág. 79).

Como se destaca, el desarrollo del niño en su proceso integral, como integral es el ser humano en su esencia. Por tanto, el enfoque de su educación debe ser igualmente integral. Exige que el currículo de preescolar deba ser centrado en el niño y niña, porque su objetivo es propiciar un desarrollo acorde con sus necesidades y características evolutivas.

En donde se puede manifestar que el proceso pedagógico debe partir siempre de lo que el niño ya sabe y puede, estimularlo y fortalecerlo para enriquecerle con experiencias y adquisiciones nuevas en un proceso de continuidad y calidez que otorga significación e interés al aprendizaje infantil. Este eje se refiere al uso del cuerpo global segmentadamente, reconocer su lateralidad, lograr coordinación en los movimientos de su cuerpo, descubrir posibilidades de movimiento del cuerpo, discriminando posiciones básicas, expresar representar respectivamente con su

cuerpo, desplazarse en el espacio correctamente, ejecutar desplazamientos naturales, caminar, correr, saltar, gatear.

1.3.1.5. Bloques de experiencia

Elementos que agrupan un conjunto de experiencias diversas en un núcleo integrado que no tiene intención programática de dividir y segmentar bajo, ningún criterio clasificatorio. Los bloques de experiencia movilizan a los ejes de desarrollo y se ejecuta por medio de experiencias expresadas en términos de habilidades, destrezas y actitudes. Su selección responde a criterios de pertinencia, actualidad, alcance, continuidad e integración (niños, espacios y materiales).

Además permiten integrar en la práctica de desarrollo del niño y responde a necesidades de orden metodológico. Las situaciones significativas dan a la propuesta curricular la verdadera dimensión integral, donde se abre al niño un espacio de interacción; en el que mediante actividades desarrolladas en una atmósfera lúdica placentera tiene posibilidades de integrarse, dominar destrezas y habilidades que le dará capacidad de conocerse, descubrir y expresarse, preparándose para conformar una identidad saludable y robusta que se proyecta a su entorno".

Argumentamos que el país actualmente cuenta con un referente curricular de educación Inicial, el mismo que ha permitido organizar currículos operativos en función a las realidades institucionales y respetando las realidades socioculturales de la población que atiende dando énfasis en el nuevo paradigma del niño y niña. Los párvulos deben ser considerados como personas libres, educables, irrepetibles, capaces de autorregularse dinámicamente y de procesar información que recuperen y reciban del entorno y sean sujetos y actores sociales con derechos y deberes.

Cada uno de los niños y niñas son únicos e irrepetibles, con sus propias particularidades y ritmo personal de aprendizaje y de acción; como sujeto capaz de percibir las señales afectivas y cognitivas que le llegan del entorno, de ordenarlas e interpretarlas de procesarlas y de generar respuestas propias mediante las cuales estable interrelaciones con su entorno.

Los beneficiarios primeros del Referente curricular son todos los niños y las niñas de cero a cinco años, en especial los infantes de cero a tres años, sin discriminación de ninguna clase, sin exclusiones de ningún tipo y con inclusión sobre todo de los más necesitados. Los destinatarios finales son la futura población y la futura sociedad ecuatorianas, pues los beneficios sociales de la educación inicial son comparativamente mayores que los beneficios individuales. En este bloque se manifiesta a que el niño puede jugar libremente, crear juegos, integrarse a las actividades lúdicas y compartir juguetes.

1.3.1.6. El desarrollo de destrezas con criterios de desempeño

La destreza es la expresión del saber hacer en los estudiantes. Caracteriza el “dominio de la acción”; y en el concepto curricular realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros.

Las destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño.

1.3.2. LA DIDÁCTICA

1.3.2.1. Concepto de la Didáctica.

NÉRICI Imídeo G. “Didáctica viene del griego didaktiké, que quiere decir arte de enseñar. La palabra didáctica fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar”, en 1629, por Ratke, en su libro *Aphorisma Didactici frecipui*, o sea, Principales Aforismos Didácticos. El término, sin embargo, fue consagrado por Juan Amos Comenio, en su obra *Didáctica Magna*, publicada en 1657 (**pág. 57**)

Así, pues, didáctica significó, primeramente, arte de enseñar. Y como arte, la didáctica dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro, ya que había muy poco que aprender para enseñar.

Más tarde, la didáctica pasó a ser conceptuada como ciencia y arte de enseñar, prestándose, por consiguiente, a investigaciones referentes a cómo enseñar mejor. La didáctica puede entenderse en dos sentidos: amplio y pedagógico. En el sentido amplio, la didáctica sólo se preocupa por los procedimientos que llevan al educando a cambiar de conducta o a aprender algo, sin connotaciones socio-morales. En esta acepción, la didáctica no se preocupa por los valores, sino solamente por la forma de hacer que el educando aprenda algo. Lo mismo para producir hábiles delincuentes que para formar auténticos ciudadanos.

Sin embargo, en el sentido pedagógico, la didáctica aparece comprometida con el sentido socio-moral del aprendizaje del educando, que es el de tender a formar ciudadanos conscientes, eficientes y responsables. Se puede, más explícitamente, vincular el concepto de didáctica al de educación y se tendrá entonces el siguiente concepto: "La didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarlo a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable".

Es preciso destacar, sin embargo, que la didáctica se interesa, en forma preponderante, por cómo enseñar o cómo orientar el aprendizaje, aun cuando los demás elementos son factores importantes para que la enseñanza o el aprendizaje se realicen con mayor eficacia, claro está, en el sentido de los fines de la educación. Sería interesante hacer una distinción entre enseñanza y aprendizaje, desde el punto de vista didáctico, porque el binomio enseñanza-aprendizaje es una constante de la acción didáctica.

- **La enseñanza.** Enseñanza viene de enseñar (lat. insecnaré), que quiere decir dar lecciones sobre lo que los demás ignoran o saben mal. Sin embargo, en didáctica, la enseñanza es la acción de proveer circunstancias para que el alumno aprenda; la acción del maestro puede ser directa (como en el caso de la lección) o indirecta (cuando se orienta al alumno para que investigue). Así, la enseñanza presupone una acción directiva general del maestro sobre el aprendizaje del alumno, sea por los recursos didácticos que fuere.
- **El aprendizaje.** Aprendizaje deriva de aprender (lat. apprehéndere): tomar conocimiento de, retener. El aprendizaje es la acción de aprender algo, de "tomar posesión" de algo aún no incorporado al comportamiento del individuo. Puede considerarse en dos sentidos. Primero, como acción destinada a modificar el comportamiento; segundo, como resultado de esa misma acción. El aprendizaje es el acto por el cual el alumno modifica su comportamiento, como consecuencia de un estímulo o de una situación en la que está implicado. Así, el aprendizaje resulta del hecho de que el alumno se empeñe en una situación o tarea, espontánea o prevista.

La situación puede preverse y enfrentarse mediante procedimientos sugeridos por el alumno mismo (autoenseñanza) o sugeridos por el maestro (enseñanza). Todo aprendizaje puede ser predominantemente intelectual, emotivo o motor. En cuanto a la manera de aprender, se observa que no hay una única forma, y que ésta puede variar según los objetivos deseados y lo que hay que aprender. De ahí que la enseñanza no pueda encerrarse en una sola teoría del aprendizaje

y que las aproveche todas, según la fase evolutiva del educando, el fenómeno a aprender y los objetivos deseados.

El aprendizaje puede realizarse desde el punto de vista de la enseñanza (el docente dirige el aprendizaje), de tres maneras diferentes:

- El alumno estudia solo, en función de sus reales posibilidades personales: enseñanza individualizada;
- El alumno estudia junto con otros compañeros, en una tarea de cooperación: estudio en grupo;
- El alumno estudia junto con otros compañeros y además por sí mismo, realizando las mismas tareas indicadas para toda la clase y avanzando junto con los compañeros: enseñanza colectiva.

Por lo expuesto anteriormente será de vital importancia dentro del proceso enseñanza aprendizaje, aplicar una excelente didáctica la misma que permitirá tener una buena organización escolar, al hablar de esto podríamos decir que es el orden, la distribución y la manera de cómo los maestros saben sobrellevar sus horas clases al momento de ser impartidas, el tener didáctica para enseñar no solo permite que el ambiente sea tranquilo y lleno de confianza sino, que brinda seguridad y ayuda a que exista un entendimiento entre estudiante y maestro.

1.3.2.2. Objetivos de la didáctica

Los objetivos de la didáctica, en términos educacionales, convergen para posibilitar una realización más eficiente del concepto de educación y de sus objetivos generales o particulares, mediatos o inmediatos, los que pueden expresarse en la siguiente forma:

- Llevar a cabo los propósitos de lo que se conceptúe como educación.
- Hacer la enseñanza y, por consiguiente, el aprendizaje, más eficaces.
- Aplicar los nuevos conocimientos provenientes de la biología, la psicología, la

sociología y la filosofía que puedan hacer la enseñanza más consecuente y coherente.

- Orientar la enseñanza de acuerdo con la edad evolutiva del alumno, de modo de ayudarlo a desarrollarse y a realizarse plenamente, en función de sus esfuerzos de aprendizaje.
- Adecuar la enseñanza a las posibilidades y a las necesidades del alumno.
- Inspirar las actividades escolares en la realidad y ayudar al alumno a percibir el fenómeno del aprendizaje como un todo, y no como algo artificialmente dividido en fragmentos.

Orientar el planeamiento de las actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean suficientemente logrados para guiar la organización de las tareas escolares para evitar pérdidas de tiempo y esfuerzos inútiles. Hacer que la enseñanza se adecúe a la realidad y a las necesidades del estudiante y de la sociedad llevar a cabo un apropiado acompañamiento y un control consciente del aprendizaje, con el fin de que pueda haber oportunas rectificaciones o recuperaciones del aprendizaje.

1.3.2.3. Didáctica especial.

Puede ser encarada desde dos puntos de vista:

- Con relación al nivel de enseñanza. Se tiene así una didáctica de la escuela primaria, secundaria o superior.
- Con relación a la enseñanza de cada disciplina en particular, como matemática, geografía, historia, ciencias naturales, etc. La didáctica especial es considerada generalmente en este segundo aspecto, esto es, abarca el estudio desde aplicación de los principios generales de la didáctica, en el campo de la enseñanza de cada disciplina.

De acuerdo con esta segunda acepción, la didáctica especial estudia la aplicación de los principios de la didáctica general en la enseñanza de diversas asignaturas y de una manera específica. Sus preocupaciones principales en este campo son:

- Estudio de los problemas especiales que plantea la enseñanza de cada disciplina, tales como: selección de los contenidos, técnicas de enseñanza que se estimen más eficientes, particularidades metodológicas, dificultades en la enseñanza de ciertos asuntos, etc.;
- Análisis de los programas de las diversas disciplinas en extensión y en profundidad, y su reestructuración teniendo en cuenta las posibilidades de los alumnos, condiciones y necesidades del medio en que funciona la escuela;
- Determinación de los objetivos de cada disciplina, considerando los objetivos de cada nivel de enseñanza.
- Estudio de los planes de clase adecuados a cada disciplina y a cada fase del aprendizaje;
- Estudio de pruebas que se revelen como las más eficientes en la verificación del aprendizaje de las diversas disciplinas;
- Investigación de medios para resolver las dificultades de la enseñanza en el campo de cada disciplina.

La didáctica especial es muy importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que permitirá manejar y poner en práctica los diferentes métodos dentro de una planificación, el utilizar una correcta didáctica ayudara a mejorar los procesos educativos.

1.3.3. LA LÓGICA MATEMÁTICA

ROSENAL M. y P. Ludin. Diccionario Filosófico. Ediciones Universo, Argentina, (1973). Determina que “La Lógica estudia la forma del razonamiento”. (pág. 8)

Esta disciplina de la lógica matemática trata de métodos de razonamiento, en un nivel elemental, la lógica proporciona reglas y técnicas para determinar si es o no válido un argumento dado, el razonamiento lógico se emplea en matemáticas para demostrar teoremas; en ciencias para verificar si son o no correctos los programas; ciertamente se usa en forma constante el razonamiento lógico para realizar cualquier actividad.

1.3.3.1. Despegando: el conocimiento lógico-matemático

El origen del conocimiento lógico-matemático está en la actuación del niño con los objetos y, más concretamente, en las relaciones que a partir de esta actividad establece con ellos. Por esto, la aproximación a los contenidos matemáticos debe basarse en un enfoque que conceda prioridad a la actividad práctica; al descubrimiento de las propiedades y las relaciones que establece entre los objetos a través de su experimentación activa.

Según **PIAGET**, “La facultad de pensar lógicamente ni es congénita ni está preformada en el psiquismo humano. El pensamiento lógico es la coronación del desarrollo psíquico y constituye el término de una construcción activa y de un compromiso con el exterior, los cuales ocupan toda la infancia. La construcción psíquica que desemboca en las operaciones lógicas depende primero de las acciones sensomotoras, después de las representaciones simbólicas y finalmente de las funciones lógicas del pensamiento. El desarrollo intelectual es una cadena de acciones sin interrupciones, simultáneamente de carácter íntimo y coordinador, y el pensamiento lógico es un instrumento esencial de la adaptación psíquica al mundo exterior”. (pág. 5)

La multitud de experiencias que el niño realiza –consciente de su percepción sensorial– consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, transfieren a su mente unos hechos sobre los que elabora una serie de ideas que le sirven para relacionarse con el exterior. La interpretación del conocimiento matemático se va consiguiendo a través de experiencias en las que

el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones, sobre la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y en el tiempo.

Toda acción lógica y matemática que opere significativamente en la etapa de Educación Infantil debe:

- Basar la educación en la experiencia, el descubrimiento y la construcción de los conceptos, procedimientos y estrategias; más que en la instrucción. Basar la educación en estrategias de falsación o contraejemplos. Extender y transferir los conocimientos generando articuladas redes de aplicación.
- Atender a la manipulación de materiales con actividades que optimicen el entendimiento, que provoquen, desafíen, motiven porque actualizan las necesidades del alumno. Simplicidad, claridad y precisión en el lenguaje utilizado en la presentación de las actividades o enunciación de los conceptos. Potenciar la autoestima, la confianza, la seguridad...
- Habituarse al alumno a explicar y fundamentar mediante argumentos lógicos sus conclusiones, evitando eso de «porque sí». Familiarizarlos con las reglas de la lógica para permitir el desarrollo y la mejora del pensamiento.
- Esta familiarización no debe ser penosa y ardua para el alumno, sino todo lo contrario: una forma de jugar a crear relaciones, contrastando las respuestas antes de optar por una de ellas.

Según este filósofo el pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones especiales como son las de clasificación, simulación, explicación y relación. Sin embargo, estas funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial, hasta llegar al punto de lograr capacidades de orden superior como la abstracción. Es en esa secuencia, que el pensamiento del niño abarca contenidos del campo de las matemáticas, y que su estructura cognoscitiva puede llegar a la comprensión de la naturaleza deductiva del pensamiento lógico.

1.3.3.2. Desarrollo del pensamiento lógico matemático

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

Esta ubicación hace pensar que estos contenidos están directamente relacionados con las actividades naturales de los niños en su medio y con la necesidad social de dar una expresión representativa a las operaciones que el niño va descubriendo en su manipulación de los objetos y en la comunicación que establece con ellos y con los demás compañeros.

- El planteamiento establece necesariamente una correlación íntima con los períodos de desarrollo de los niños en la etapa infantil. Jean Piaget descubre dos períodos en estas edades: el sensorio motor y el preoperacional.
- En el transcurso de estos dos períodos los niños son capaces de descubrir progresivamente los objetos y operar con ellos, el espacio y actuar sobre él, situando, tomando posiciones, orientando y cuantificando la extensión y la forma con simbolismos diferentes; también serán capaces de explorar y establecer relaciones entre objetos y personas, clasificar y agrupar cualitativamente y, poco a poco, a partir de la adquisición de relaciones de causalidad, serán capaces de deducir, sacar conclusiones y generalizar.
- Todas estas operaciones comienzan muy pronto. Los niños que en el primer año de su existencia miran y manipulan juguetes y objetos desde su cuna, los que en el segundo año recorren gateando el espacio para poner y quitar, traer y llevar de un lugar a otro están conformando ya esquemas mentales de relaciones operativas lógicas y, en consecuencia, están entrando ya en el campo de la matemática. La orientación que reciban de los adultos les ayudará a adquirir precisiones y objetividad frente a la realidad y sus apariencias, y a ser cautos en sus afirmaciones espontáneas.

La presencia, pues, de estas nociones no es fortuita. Tampoco lo es la situación en un área de Comunicación. Las orientaciones didácticas que sobre estos contenidos se dan en la Resolución de 5 de Marzo de 1992, que acompañan al currículo, dicen taxativamente:

a. Para el primer ciclo

- "Entre los cero y tres años, el niño experimenta con los objetos que le rodean, descubriendo algunas de sus propiedades y relaciones, su situación en el espacio, fundamentalmente en torno a sí mismo, y las utiliza en sus juegos y actividades cotidianas... Muy relacionado con los contenidos en este ciclo, se encuentra el juego simbólico al que hay que hacer una mención especial. Es una de las más claras manifestaciones de tránsito de lo sensorio-motor a lo simbólico".

b. Para el segundo ciclo

- "Entre los primeros meses hasta los seis años va paralela y complementariamente, el paso de un pensamiento de carácter egocéntrico hacia uno de tipo lógico que el niño realiza en este ciclo fundamentalmente, le va a posibilitar atribuir nuevas cualidades a los objetos, ir estableciendo relaciones entre ellos, agruparlos según sus cualidades, compararlos y ordenarlos, utilizando para ello sistemas muy elementales, e ir acercándose a algunos sistemas de cuantificación más elaborados, como el número y la medida".

Eso indica que las etapas de aprendizaje que permiten a los niños ir progresivamente adquiriendo un pensamiento lógico, cada vez más amplio y profundo, van desde la manipulación a la representación simbólica y la abstracción generalizadora. No perder de vista estas etapas facilita a los educadores y maestros el situar estos aprendizajes en una perspectiva globalizadora en la que cualquier experiencia puede ser objeto de operaciones

lógicas, de comparaciones, secuencias, relaciones y clasificaciones variadas y donde cualquier interrogante puede plantear la búsqueda de soluciones variadas que posteriormente pueden pasar a representarse simbólicamente.

Formación de capacidades relacionadas con el desarrollo lógico-matemático. La Educación Infantil es, desde la promulgación de la LOGSE, una etapa educativa con carácter propio. Su misión es organizar la acción educativa dirigida a los más jóvenes. Hablar de Educación Infantil es hablar de planificación y puesta en marcha de un conjunto articulado y coherente de experiencias educativas que promuevan el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades que los niños tienen.

Esta etapa, que cubre desde los primeros meses hasta los 6 años, es una etapa completa, tiene decisiva importancia en la posterior evolución de la persona ya que en estos años se forman las estructuras neuronales, ocurren los procesos de socialización y de individualización, se produce el crecimiento físico y el desarrollo psicomotor, perceptivo e intelectual.

El desarrollo que se va a producir en los niños y niñas de esta edad se puede definir como:

- Un proceso de construcción basado en su relación con el medio y que es un proceso dinámico.
- Un proceso de adaptación del niño a las informaciones que le llegan del exterior.
- Es un proceso global que ocurre por la interacción de todos los factores que concurren en él.
- Un proceso continuo y que no ocurre en todos los niños a la misma edad.

Los niños tienen la necesidad de movimiento y acción por lo que las relaciones personales juegan un papel decisivo en el desarrollo físico, psíquico, afectivo y social de la persona. Las funciones psicológicas más evolucionadas se desarrollan gracias a la interacción que establece con los demás. La vida en grupo es uno de los factores que, unido a la intencionalidad

educativa, caracteriza la propuesta de la escuela, lo que se ha dado en llamar educación formal.

La intervención educativa debe ceñirse a unos principios:

- Necesidad de partir del nivel de desarrollo del alumno.
- Construcción de aprendizajes significativos.
- Posibilitar que los alumnos realicen por sí solos estos aprendizajes significativos.
- Aprender significativamente supone modificar los esquemas de conocimientos que el alumno posee.
- El aprendizaje significativo supone una actividad intensa por parte del alumno.

Al tener en cuenta estos principios y, tomando como punto de referencia el primero (“necesidad de partir del nivel de desarrollo del alumno”), conviene repasar los aspectos evolutivos.

Este tema del pensamiento lógico es la coronación del desarrollo psíquico y constituye el término de una construcción activa y de un compromiso con el exterior, los cuales ocupan toda la infancia. Esta teoría permite a que sean los alumnos los que descubran los conocimientos, traten de lograr que el niño adopte una posición activa en el aprendizaje, utiliza siempre muchos problemas para desarrollar el pensamiento lógico.

1.3.3.3. Formación de capacidades que favorecen al desarrollo del razonamiento lógico-matemático

El trabajo educativo buscará las estrategias necesarias para el desarrollo de estas capacidades que son las que van a fomentar el desarrollo del proceso lógico-matemático. El mejor modo que tienen los niños de aprender son sus propias experiencias. Así, para fundamentar las relaciones lógicas que queremos que aprendan habrá que hacerles manipular unos elementos con atributos fácilmente

observables. Propiedades como el color, la forma, el tamaño, son fácilmente captadas por los niños y niñas de esta etapa. El tamaño es una propiedad sin existencia concreta, pero viven rodeados de cosas grandes y pequeñas.

Los objetos constituyen el material básico de toda la experiencia y actividad en la Educación Infantil. El niño empieza muy pronto a agrupar objetos y formar conjuntos con ellos. De esta primaria agrupación nacerán otras más elaboradas, los que tienen la forma igual, los que son del mismo color, etc. Un siguiente paso sería la definición de la clase, es decir la propiedad de esta agrupación. La expresión y verbalización de la clase o propiedad suponen un estadio más avanzado.

Percibir, comprender e interpretar (las diferencias y semejanzas) suponen un avance más en este desarrollo. Identificar, discriminar, comparar, agrupar, ordenar, clasificar, son algunas de las actividades que podemos realizar encaminadas al desarrollo de las capacidades necesarias para llegar al desarrollo del pensamiento lógico. Por medio de sus propias experiencias, y no por las de los demás, es como los niños aprenden mejor. Las relaciones que queremos que aprendan tendrán que ser incorporadas a unas relaciones fácilmente observables.

Esta técnica ha sido utilizada para comprobar el pensamiento lógico (formación de conceptos). El psicólogo ruso Vygotsky fue, probablemente, el primero en emplearla de una manera sistemática. Existen estudios posteriores donde se demuestra, de una manera práctica, que los niños y las niñas de Educación Infantil pueden dedicarse al pensamiento lógico. Para que esto sea posible los ejercicios deben estar adaptados al momento del desarrollo evolutivo en el que se encuentren.

Un excesivo verbalismo puede obstaculizar el proceso de formación conceptual **WILLIAM HULL**. En la adquisición de los conceptos y, por tanto, en el proceso del desarrollo lógico-matemático, el lenguaje cumple un papel de extrema

importancia. Sin la expresión verbal de estos contenidos no hay comprensión.
(pág. 5)

Para que la comunicación se desarrolle de una forma óptima debemos cuidar tanto la calidad de los intercambios verbales adulto-niño como la de los alumnos entre sí. Los objetos existen para el niño en la medida en que actúa sobre ellos y a la vez va conociendo el mundo por la acción que realiza sobre los mismos. La progresiva diferenciación de los objetos y la prolongada observación le lleva a ser cada vez más consciente de ellos, aunque no estén presentes, por medio de su imagen mental o representación. Cuando el niño deja de realizar todas las experiencias con las manos y es capaz de hacerlas con su mente, es que ha aparecido el pensamiento simbólico. Por medio de él va ampliando sus conocimientos de la realidad y expresando sus vivencias.

Este argumento nos dice que es la cualidad de la mente que cuestiona los conocimientos, las lecturas, los argumentos y todo aquello que choca con los principios lógicos que adquirió el pensamiento, es también una actitud frente al universo, porque la mente crítica busca respuestas, formula cuestiones y analiza las cosas y los pensamientos de los otros, busca explicaciones racionales y elabora argumentos que avalen sus propias ideas, de todas maneras, se entiende que no queremos formar un rebelde, sino una persona racional frente al universo.

1.3.4. PRE MATEMÁTICA

VIERA, Ana María. (1991). Manifiesta que “La pre-matemática es más que una materia área de aprendizaje es una disciplina cultural y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer a los niños experiencias vitales para resolver problemas, de manera que la matemática contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas de los niños”. (pág. s/n)

El aprendizaje de la pre-matemática debe ir de lo más sencillo a lo más complejo: empezar con lo conocido. La matemática se enseña de primero en la práctica y

luego en la teoría, es decir, primero se utilizan objetos para realizar las operaciones, luego se estudian los símbolos y por último se pasa a representar las operaciones con símbolos. La memoria no basta para la matemática, es necesaria la comprensión, la repetición de ejercicios es buena solo si las y los niños saben lo que están haciendo. Deben saber con claridad que significan las operaciones y no solo resolverlas mecánicamente.

1.3.4.1.1. Propósitos a conseguir en el área de pre-matemática

- Desarrollar los procesos propios del pensamiento matemático y formas de razonamiento lógico.
- Favorecer el desarrollo de competencias para la resolución de problemas.
- Propiciar actitudes de curiosidad, perseverancia, búsqueda y desarrollo de algunos argumentos para explicar.
- Estimular la valoración crítica del trabajo individual y grupal y la confrontación reflexiva de soluciones estratégicas.
- Favorecer el reconocimiento de la matemática como una actividad placentera y recreativa.

1.3.4.2. Objetivos de la enseñanza de la pre-matemática

- Desarrollar las posibilidades de establecer relaciones matemáticas.
- Establecer relaciones de semejanza y diferencia.
- Conocer y ordenar oralmente una sucesión del uno al veinte.
- Identificar la ubicación y posición de los objetos.
- Iniciar el registro de cantidades sencillas, entre otros.
- Como maestras y maestros debemos comprender que la matemática se aprende en todo el tiempo del quehacer educativo.
- Se aprende matemática resolviendo problemas, tomándolas como un instrumento que permite elaborar soluciones.

- Se aprende matemática cuestionando conocimientos anteriores, se debe provocar conflictos cognitivos, para que la niña y niño parta de lo que sabe y busque una mejor manera de hacer las cosas.
- Se aprende matemática cuando renunciamos a los propios errores, los analizamos y corregimos, el maestro debe provocar la ocasión de tomar conciencia del error y brindar la oportunidad de tomar una nueva decisión.
- Se aprende matemática al repetir una y otra vez hasta comprender.

En cuanto a la pre matemática, ayuda al niño preescolar a reconocer que un conjunto tiene más o menos elementos que otro y, en general, solo aprecia las grandes diferencias, siendo poco sutil en la apreciación de las semejanzas, además la conducta indicativa de las comparaciones cuantitativas propiamente dichas, es el establecimiento de correspondencias uno a uno entre dos conjuntos de objetos, el niño de este nivel reconoce que un conjunto puede tener tantos elementos como otros.

1.3.4.3. Las actividades lúdicas y la Pre-Matemática

El contacto directo con los objetos, por medio de las experiencias debe llevar al niño y niña la necesidad de poner nombre a dichos objetos, esto le ayudara a enriquecer su lenguaje y le mostrará las propiedades de estos objetos. Con la manipulación de los objetos, el niño y la niña examina y observa sus propiedades: color, tamaño, peso, textura, forma, entre otros lo que le permite realizar comparaciones. Estas relaciones pueden ser tanto en el ámbito cualitativo (cualidades) como cuantitativo (cantidad).

- Las similitudes cualitativas originan el concepto de clase.
- Las similitudes cuantitativas entre conjuntos se establecen por la correspondencia.
- Las diferencias cualitativas permiten elaborar secuencias que establecen patrones.
- Las diferencias cuantitativas constantes originan el concepto de serie.

Las verbalizaciones de estas comparaciones cualitativas y cuantitativas entre los objetos deben efectuarse utilizando correctamente los términos se igual-desigual; en tamaño; grande-pequeño; en longitud; largo –corto; en altura; alto-bajo; en grosor; ancho-angosto; en color; rojo-azul-amarillo verde; en capacidad; lleno-vacío; en textura: áspero-suave, y en consistencia: duro-blando.

a. Espacio Tiempo.-En la etapa inicial, el tiempo está marcado por acciones, acontecimientos aislados y distintos, muchos de los cuales despiertan fuertes emociones. Los niños y las niñas no pueden coordinar tiempo, distancia recorrida y velocidad confunden tamaño con edad y no perciben la naturaleza continua del tiempo. Es necesario distinguir entre el espacio como percepción, y el espacio como representación. Parece que el propio cuerpo es la fuente de los conceptos espaciales.

Las ideas de espacio parecen tener sus raíces en situaciones personales y concretas. Su primera noción espacial de un objeto lo hace acercándolo a la boca, es decir, asociando la experiencia táctil. Lentamente empieza a diferenciar el espacio que circunda su propio cuerpo, y a conocer los objetos alcanzándolos y tocándolos. Sin embargo, para el niño y niña su espacio solo se reduce todavía a lo que puede tocar. En el niño, hasta alrededor de los siete años, el espacio permanece ligado a los actos motores, como un espacio concreto que no está suficientemente interiorizado como para ser sometido a operaciones mentales. Permanece así mentalmente inmanejable.

El espacio físico se orienta en tres dimensiones, que se establecen a partir de una toma de referencias fundamental centrada en el propio cuerpo: arriba o abajo, derecha o izquierda, y delante o detrás. Esto explica el valor de los problemas relativos al conocimiento del propio cuerpo y posterior establecimiento de la lateralidad.

b. Formación de Conjuntos.-En la iniciación matemática, los conjuntos constituyen un buen apoyo perceptivo para el niño y la niña, que puede así

trabajar con objetos concretos que manipulan y ve, estableciendo relaciones sobre ellos. Permiten ejercitar las nociones de orden tanto lógico matemático como los patrones con medios concretos en el inicio para avanzar, luego de verbalizar al nivel gráfico, finalizando en simbolizaciones. Los términos de conjunto, elementos y la relación de pertenencia que se establece entre ambos, son conceptos intuitivos o primitivos y como tales no es necesario definirlos solamente es necesario emplear estos términos correctamente en el lenguaje diario. Posteriormente, luego que el niño y la niña se han familiarizado con esos conceptos se puede ampliar el lenguaje incorporando el uso de los siguientes:

- Conjuntos equivalentes: aquellos que tienen igual cardinalidad porque están en correspondencia uno a uno; por ende, tienen la misma propiedad numérica.
 - Cardinalidad: número de elementos del conjunto.
 - Conjunto vacío: aquel conjunto que no tiene elementos (por ende, su cardinalidad es cero).
- c. Nociones De Orden.**-Es la colocación sucesiva de elementos en el lugar que les corresponde, a esta noción se pueden asociar nociones de orden lógico: correspondencia, clasificación seriación y conservación de cantidad. Estas relaciones de orden deben ser desarrolladas por el niño y niña a través de su acción con objetos concretos, ya que él, por sus características de desarrollo cognitivo, es capaz de establecer relaciones sobre objetos concretos, no sobre ideas.
- d. Noción de Cantidad.**-La noción de cantidad se ha ido desarrollando a través de relaciones en las cuales se estimula al niño y niñas a usar los términos para comparar cualitativa y cuantitativamente, usando en especial los cuantificadores. El contar los elementos no garantiza que la equivalencia de dos conjuntos sea duradera en el niño y niña. Incluso cuando la reorganización de los objetos se haga a la vista del niño y niña, generalmente solo se fija en el resultado final y no en el proceso. Para admitir la conservación de la cantidad

continua es necesario comprender que toda modificación en una dimensión se ve compensada por una alteración en otra dimensión.

- e. **Patrón.**-El patrón es un modelo, es una parte de acción prefijada e invariable en su forma y orden de ejecución estereotipada. Es una secuencia en que cada elemento ocupa un lugar que se le ha asignado según una regla determinada con anticipación. Para seguirlo, se deben observar detenidamente los elementos que lo constituyen; compararlos, descubrir leyes de formación y seguir esa secuencia. Es importante para el niño y niña aprender a descubrir estas secuencias, leerlas y crear otras diversas, ya que en múltiples ocasiones en el trabajo matemático y tecnológico se encontrará con ordenamientos o secuencias para repetir y ejecutar.

1.3.4.4. Esquema corporal en la Pre-Matemática.

La educación psicomotora, propone un conjunto de acciones, que a partir de movimientos sencillos desarrollan e integran hasta los más complejos, de acuerdo con el desarrollo psicológico y motor de los niños y niñas. El niño y niña organiza el mundo tomando como punto de partida su propio cuerpo. Para esto él debe aprender a conocerlo, a identificar y nominar sus partes, comprendiendo y verbalizando la función que cumplen, junto a los movimientos que puede realizar con cada una de ella, las diversas posturas que puede adoptar, y las posiciones y desplazamientos que puede tener en el espacio.

La imagen corporal es la visualización intuitiva que cada uno tiene de su cuerpo en relación al espacio de los objetivos y de las personas. Es el “yo corporal” evidenciando en sus reacciones de adaptación al mundo exterior. Esta noción está ligada al contexto psicoanalítico. Va unida al desarrollo general de la personalidad y del yo. Es un importante factor que contribuye al desarrollo de la personalidad global y se presenta como resultado de las experiencias y relaciones establecidas entre el individuo y su medio, entre el “yo” y el mundo del “no yo”, esto es, el de los demás y de las cosas.

La integración en el campo de la conciencia del individuo, de las partes de su propio cuerpo, constituye la base para lograr diferenciarse de los demás, y luego tomar conciencia de ser “uno mismo” y desempeñar un papel en la creación de la noción de la realidad. Llega a configurarse como el resultado de la historia personal y de las relaciones que ese individuo logró establecer con su medio. Esta noción se inserta en el ámbito neurofisiológico y de psicología genética.

1.3.5. LA LÚDICA

La lúdica proviene del latín ludus, según el diccionario de la **Real Academia de la Lengua Española, (2014)**: “Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego, admitiendo para el juego 13 acepciones entre las que destacamos”:

- Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
- En sentido absoluto, juego de naipes y juego de azar.
- Acción y efecto de jugar.

El diccionario de psicología de **MERANI, Alberto, (1989)** indica: “Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño, pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas”. (pág. 93)

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

BONILLA, Carlos. (1998). “Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular. La lúdica se asume como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa”. (pág. s/n)

Este autor se refiere a que la lúdica es una necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento también menciona que la lúdica, es expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco tempero espacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos.

JIMÉNEZ, Alberto. C (2000) describe a la “Lúdica como una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, manifestando que no son prácticas, ni actividades, ni ciencia, ni disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica”. (pág. 125)

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. Al

parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

El término "lúdico" ha sido empleado en sentido predominantemente descriptivo cuando se ha usado en relación con el examen de la función que tiene el juego en la vida humana y aun en muchos seres orgánicos.

Este autor dice que la lúdica es como una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, manifestando que no son prácticas, no actividades, ni ciencia, ni disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

1.3.5.1. Teorías de la lúdica

Este conjunto de teorías se consideran clásicas porque fueron las primeras y han permanecido durante muchos años:

a. Teoría Metafísica. (Platón, s. IV-III a.d.C.)

Vincula el juego con el placer y lo enmarca en el arte, en la expresión del ser humano. Platón considera que el placer es la satisfacción de una necesidad y defiende el juego y el ejercicio físico como fuente de placer ya que educa el conocimiento de la naturaleza del hombre. Sostiene que las almas jóvenes son incapaces de mantenerse en reposo y tienen que jugar entre sí. Este modelo encierra una parte de interpretación válida ya que los niños y niñas cuando juegan disfrutan y se muestran naturales, mostrando comportamientos de una enorme naturaleza y espíritu lúdicos.

Esta teoría se basa en considerar el juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y como un instrumento de autoafirmación natural del niño. El juego,

por lo tanto, es tratado desde la perspectiva madurativa, ya que sirve como mecanismo de estimulación del aprendizaje y el desarrollo.

b. Teoría del Recreo de Schiller

Schiller complementa a Spencer y a Groos, pues critica el instinto en el juego y el exceso de energía. La unión de estos dos instintos el material y formal produce la más alta plenitud de la vida y una gran libertad e independencia. El exceso de energía es solo una condición, un mediador de la existencia del placer estético que proporciona el juego.

Este filósofo plantea el juego como una actividad en la que no se trata de satisfacer necesidades puramente naturales. El placer para él un elemento intrínseco del juego. Su concepción es ante todo estética y orientada al ocio. Mantiene que el juego, el azar y la ley (necesidad) están ligados armoniosamente y por esta razón el hombre es más humano cuando juega.

c. Teoría del sobrante de energía de Spencer

Para SPENCER, “el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las prácticas utilitarias. Manifiesta que existe un excedente que es necesario eliminar a través del juego. Defiende el juego como el camino para conducir los instintos del niño, y se preocupa porque manifiesta que el niño necesita un alimento adecuado para poder mantener la actividad del juego”.

Según este filósofo dice que consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades.

1.3.5.2. Tipos de Actividades Lúdicas

Desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.

Dentro de ese mismo orden de ideas, según **Matos (2002)**, existen cuatro tipos de juegos entre los cuales se encuentran:

- En primer lugar los juegos de actitudes; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.
- En segundo lugar también, están presentes los juegos de dramatización donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él.

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

- En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

- El cuarto lugar lo ocupan los juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el

logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

1.3.5.3. Contribuciones de las Actividades Lúdicas

Dentro de ese mismo enfoque, entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas según **Hurlock (2000)**, desarrollo físico: El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables.

En cuanto, al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Por otra parte, el mismo autor, precisa que los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas

aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Del mismo modo, contribuyen al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas.

Dentro de este mismo enfoque, la autora precitada señala las etapas en el desarrollo de las actividades lúdicas como sigue a continuación: hasta que los bebés tienen cerca de tres meses de edad, sus juegos consisten primordialmente en mirar a las personas y los objetos y hacer intentos aleatorios para agarrar los que se les presentan. A partir de entonces, sus manos y sus brazos tienen suficiente control voluntarios para permitirles aferrar, sostener y examinar objetos pequeños. Después de que puedan arrastrarse, gatear o caminar, examinar todo lo que se encuentre a su alcance.

En esta perspectiva, la etapa de los juguetes: el manejo de juguetes comienza en el primer año y llega al punto culminante entre los cinco y seis años de edad. Al principio, los niños o niñas se limitan a explorar sus juguetes. Entre los dos y tres años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales: que pueden actuar, hablar y sentir. A medida que los mismos se van desarrollando intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos animados cualidades de la vida y esto hace que se reduzca su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es que quieren compañía. Después de entrar a la escuela, la mayoría de los infantes consideran los juegos como "juegos para bebés".

Por otra parte, la etapa de los juegos. Después de que los infantes entran a la escuela su repertorio de juegos aumenta considerablemente, lo que le da a esta etapa el nombre. Al principio, sigue utilizando juguetes, sobre todo cuando están solos y, además, se interesan en juegos, deportes, aficiones y otras formas más maduras de juegos y por último la etapa de la fantasía. Conforme ellos se acercan a la pubertad, comienza a partir interés por las actividades de juegos que les agradaban anteriormente y dedicaban gran parte de su tiempo ocioso a soñar despierto. Los sueños característicos de los mismos en la pubertad son de tipo el mártir, en los que consideran que todos los maltratan y nadie los entiende.

Por eso, es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

1.3.5.4. La lúdica y el aprendizaje

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

1.3.5.5. La lúdica en la didáctica de las matemáticas.

Parte de la historia y fundamentos pedagógicos resaltando que el niño tiene algunos conocimientos matemáticos dados por sus padres, pero el niño no comprende, ni es sensible al razonamiento deductivo. Es necesario que él experimente todas las nociones en el campo de acción antes de interiorizarlas y pensarlas, es decir, construirlas en el plano psicológico.

La lúdica matemática del niño se da a través del pensamiento creativo. La propuesta renovadora sobre la enseñanza de la matemática debe integrar las dimensiones del ser humano presentando los contenidos como un grado de maduración y conocimiento del desarrollo. Conviene tener en cuenta los conceptos que maneja la psicomotricidad: el niño frente a sí mismo, frente a los demás y al medio que los rodea.

MEQUÈ, Edo (2001) manifiesta que la “Actividad lúdica constituye una pieza clave en el desarrollo integral del niño”. **(pág. 87)**

Por otro lado, afirma que todos los currículos oficiales del Estado español, y también de fuera de su país, recogen orientaciones explícitas que recomiendan el uso de juegos y actividades lúdicas como recursos para el aprendizaje de las matemáticas. Por lo que asevera que el juego en clase es necesario ya que son muchas las ventajas y los posibles beneficios y éstos superan con creces las dificultades que con lleva una organización de aula distinta a la habitual.

He observado en varias ocasiones cómo un buen juego en una clase de matemáticas produce satisfacción y diversión, al mismo tiempo que requiere de los participantes esfuerzo, rigor, atención, memoria, etc., y he comprobado también cómo algunos juegos se han convertido en poderosas herramientas de aprendizajes matemáticos.

Los juegos con contenidos matemáticos en inicial se pueden utilizar, entre otros objetivos, para:

- Favorecer el desarrollo de contenidos matemáticos en general y del pensamiento lógico y numérico en particular.
- Desarrollar estrategias para resolver problemas.
- Introducir, reforzar o consolidar algún contenido concreto del currículo.
- Diversificar las propuestas didácticas.
- Estimular el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas.
- Motivar, despertando en los alumnos el interés por lo matemático.
- Conectar lo matemático con una posible realidad extraescolar.

Este autor dice que la actividad lúdica tiene una estructura parecida a un juego de construcción de palabras, permite desarrollar distintas capacidades a la vez, por un lado, requiere utilizar estrategias de cálculo mental, también posibilita pensar o preparar jugadas que impliquen más de una tirada, o incluso tener preparadas varias posibilidades de actuación en un mismo momento además todas estas habilidades que se desarrollan en este juego, en realidad, favorecen el pensamiento lógico, la creatividad y aumentan la capacidad para resolver problemas.

FERNÁNDEZ. (2008), en su tesis doctoral, donde utilizó recursos de ajedrez como material didáctico para la enseñanza de las matemáticas, manifiesta que “la aplicación del material didáctico lúdico ayuda a desarrollar la competencia de la matemática ya que:”

- Mejora de la actitud de los alumnos ante las Matemáticas.
- Desarrollo de la creatividad de los alumnos.
- Facilita la elección de estrategias para resolver problemas.
- Aprovecha el error como fuente de diagnóstico y de aprendizaje para el alumno.
- Se adapta a las posibilidades individuales de cada alumno (tratamiento de la diversidad). **(pág. 391)**

La matemática, por su naturaleza misma, es también juego, si bien este juego implica otros aspectos, como el científico, instrumental, filosófico, que juntos hacen de la actividad matemática uno de los verdaderos ejes de nuestra cultura. La matemática es un grande y sofisticado juego que, además, resulta ser al mismo tiempo una obra de arte intelectual, que proporciona una intensa luz en la exploración del universo y tiene grandes repercusiones prácticas.

Si el juego y la matemática, en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participan de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica. Esto es especialmente interesante cuando nos preguntamos por los métodos más adecuados para transmitir a nuestros alumnos el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar y para proporcionar una primera familiarización con los procesos usuales de la actividad matemática.

Un juego comienza con la introducción de una serie de reglas, un cierto número de objetos o piezas, cuya función en el juego viene definida por tales reglas, exactamente de la misma forma en que se puede proceder en el establecimiento de una teoría matemática por definición implícita. El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos.

Este autor opina que la aplicación de material didáctico utilizado favorece la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en los aspectos de razonamiento lógico y de cálculo numérico.

1.3.5.6. Didáctica de las matemáticas

La didáctica de las matemáticas es una disciplina científica joven (la comisión internacional para la instrucción matemática se estableció en 1908) que se dedica a identificar y a explicar fenómenos, y a tratar de resolver problemas, ambos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas; estos problemas y fenómenos se pueden manifestar dentro y fuera de la escuela. Para estudiar dichos problemas y fenómenos, la didáctica utiliza teorías y métodos propios, pero también utiliza muchos otros importados de disciplinas como la psicología, la antropología, la ergonomía, la sociología, las ciencias políticas, etc. Las áreas de estudio de la didáctica de las matemáticas son cada vez más diversas; ejemplos de éstas son: las concepciones matemáticas erróneas de estudiantes y profesores, el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas, la formación y profesionalización de profesores de matemáticas, el uso de las matemáticas en culturas y grupos no privilegiados, el talento y la creatividad matemática, la estructura y características de libros de texto de matemáticas, aspectos afectivos del aprendizaje de las matemáticas entre muchos otros temas más.

En mi opinión esta diversidad de áreas de estudio hace de la didáctica de las matemáticas un campo de investigación apasionante y divertida. Es importante notar cómo el campo de la didáctica de las matemáticas puede tomar varios nombres como: matemática educativa, educación matemática.

1.3.5.7. Los juegos matemáticos

El juego es una parte importante en la vida de los niños y debe aprovecharse para favorecer el aprendizaje. Todos los juegos exigen a los participantes por una

parte, conocer las reglas y, por otra, construir estrategias para ganar sistemáticamente. Cada vez que los niños participan en diferentes juegos sobre un mismo tema perfeccionan sus estrategias, sus habilidades, adquieren destrezas y, por tal, competencias.

Por esa razón, en los libros de texto se incorporan juegos matemáticos, como la Papa caliente, Carrera a 11, Gato, Stop, El contador numérico, Rompecabezas, El cajero, Lotería numérica, ¿Quién adivina el número?, Palitos y figuras, Tiro al blanco, Boliche, Los listones de colores, La tiendita, ¿Más o menos?, La torre más grande, El caminito, La oca, Memórame numérico, Dominó, La baraja de números, Rayuela, Pesca mágica, Siguiendo los números, Laberintos, Tangram, por nombrar sólo algunos.

Por lo tanto, es necesario utilizar el libro de texto como uno de los recursos didácticos que favorece fundamentalmente el aprendizaje de los niños a través de juegos matemáticos. Se cuenta también con un Fichero de actividades didácticas en el que se encuentra una gama de situaciones que favorecen la introducción, profundización y afirmación del tema a tratar y, por ende, el aprendizaje de los alumnos. Recordando, si es necesario, las fichas se pueden modificar o rediseñar (sin perder de vista el propósito de la actividad), de acuerdo con el criterio y experiencia del maestro, para adaptarlas a las condiciones del grupo con el que trabaja.

Lo importante de esto, es hacer el trabajo divertido, que se aprenda en un ambiente atractivo para que el alumno desarrolle las habilidades para leer y escribir números con los símbolos convencionales, reflexionen acerca del orden de los números, utilicen oralmente los números ordinales y desarrollen su capacidad para hacer estimaciones y cálculos mentales.

Los juegos didácticos tienen la ventaja de ser utilizados en cualquier momento del proceso:

- **Inicio:** como motivación para la enseñanza del contenido.
- **Durante:** para tener mayor comprensión por medio de la práctica de lo enseñado.
- **Final:** herramienta valiosa para evaluar los conocimientos adquiridos.

1.3.5.8. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas

ANTUNES, Celso, (2006) en su libro Juegos para estimular las inteligencias múltiples, nos da a conocer que existen dos aspectos cruciales en el empleo de los juegos para un aprendizaje significativo. En primer lugar el juego ocasional, alejado de una cuidadosa y planeada programación, que es tan ineficaz como un momento de ejercicio aeróbico para quién pretende lograr una mayor movilidad física, en segundo lugar una gran cantidad de juegos, reunidos en un manual, solamente tiene validez efectiva cuando están rigurosamente seleccionados y subordinados al aprendizaje que se tiene como meta. **(pág. 32)**

En resumen manifiesta: “Nunca piense en utilizar los juegos pedagógicos sin una rigurosa y cuidada planificación, marcada por etapas muy claras y que efectivamente acompañen el progreso de los alumnos, y jamás evalúe su calidad de profesor por la cantidad de juegos que emplea, sino por la calidad de los juegos que usted se preocupó de investigar y seleccionar”.

ORTIZ, Natalia (2009), presenta en su monografía las siguientes exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos. **(pág. 120)**

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que

no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.

- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Este autor dice que el uso de estrategias adecuadas permiten a un aprendizaje más efectivo es decir ayudará a mejorar el desarrollo integral del niño en el razonamiento lógico y su desenvolvimiento académico.

EDO I BASTÉ (2001), indica que al escoger los juegos hacerlo en función de:

- El contenido matemático que se quiera priorizar;
- Que no sean puramente de azar;
- Que tengan reglas sencillas y desarrollo corto;
- Los materiales, atractivos, pero no necesariamente caros, ni complejos;
- La procedencia, mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela.

Una vez escogido el juego se debería hacer un análisis detallado de los contenidos matemáticos del mismo y se debería concretar qué objetivos de aprendizaje se esperan para unos alumnos concretos. Al presentar los juegos a los alumnos, es recomendable comunicarles también la intención educativa que se tiene. Es decir, hacerlos partícipes de qué van a hacer y por qué hacen esto, qué se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, etc.

En el diseño de la actividad es recomendable prever el hecho de permitir jugar varias veces a un mismo juego (si son en distintas sesiones mejor), para posibilitar que los alumnos desarrollen estrategias de juego. Pero al mismo tiempo se debería ofrecer la posibilidad a los alumnos de abandonar o cambiar el juego propuesto al cabo de una serie de rondas o jugadas, ya que si los niños viven la tarea como imposición puede perder su sentido lúdico.

Es recomendable también favorecer las actitudes positivas de relación social. Promover la autonomía de organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios orales entre alumnos, por ejemplo, organizando los jugadores en equipos de dos en dos y con la regla que prohíbe actuar sin ponerse de acuerdo con el otro integrante del equipo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

La lúdica no está sujeta a reglas, por lo que quien posee una actitud lúdica suele fracturar esquemas y sus acciones conducen a la consecución de la libertad y la autonomía, que no pueden llegar a entenderse como libertinaje o anarquismo.

Entonces se encuentra la lúdica ligada al proponer, recrear, imaginar, a la exploración, a la desconstrucción, a la transgresión; siempre acompañada de la

búsqueda del placer, del disfrute y del goce. No hay una única fórmula para su utilización, encontramos experiencias, desde las más elaboradas tipos taller, hasta las más puntuales en las que se usa un solo juego como recurso para presentar, reforzar o consolidar un contenido concreto del currículo.

Estos autores dicen que es recomendable favorecer las actitudes positivas de relación social. Promover la autonomía de organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios orales entre alumnos, organizando los jugadores en equipos de dos en dos y con la regla que prohíbe actuar sin ponerse de acuerdo con el otro integrante del equipo.

1.3.6. MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS

1.3.6.1. Definición de Manual

Un manual es una publicación que incluye lo más sustancial de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo.

Es un documento o cartilla que contiene las nociones básicas de un arte o ciencia y su forma correcta de aplicación. Lo central es la exposición de actividades y estrategias concretas para llevar a la práctica la teoría, se puede desarrollar con públicos determinados, talleres, explicaciones e instrucciones para aplicar y comprender mejor los contenidos.

Es un documento abierto que permite generar otras actividades, que sin duda los maestros enriquecerán con sus aportaciones fruto del análisis y reflexión sobre la práctica docente. Los manuales son textos utilizados como medio para coordinar, registrar datos e información en forma sistémica y organizada. También es el conjunto de orientaciones o instrucciones con el fin de guiar o mejorar la eficacia de las tareas a realizar.

1.3.6.2. Objetivos de un manual

- Explicar las normas generales del material.
- Precisar actividades a desarrollar.
- Permitir el ahorro de tiempo en la ejecución de las actividades
- Proporcionar información básica.
- Proporcionar un mejor aprovechamiento del material.
- Ser un instrumento útil para la orientación e información del usuario.

1.3.6.3. Manual de actividades lúdicas

En la educación el manual de actividades lúdicas constituye una opción divertida, guiada y estimulante para el desarrollo de sus capacidades en un ambiente de cooperación y seguridad en su tiempo libre. El manual incluye además los puestos o unidades administrativas que intervienen precisando su responsabilidad y participación. En él se encuentra registrada y transmitida sin distorsión la información básica referente al funcionamiento y desarrollo integral del párvulo.

El manual en si es de gran utilidad ya que permitirá seguir diversos pasos los cuales ayuden a mejorar el intelecto del niño y niña, de igual manera en este se encontraran diversos métodos que van hacer aplicados dentro de la enseñanza de la lectoescritura, al hablar de métodos se procede a decir que son procedimientos que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla.

El manual que hoy en día se pretende crear en la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi estará clasificado en diferentes partes los mismos que ayudaran a desarrollar la parte cognitiva, la de expresión oral y escrita, comprensión lectora, de igual manera constara de varias actividades, juegos que poco a poco irán entrando en el ámbito de la lectura y escritura, en si también pretende ser una guía única sencilla y practica sobre todo entendible, para quienes requiere de esta información.

1.3.6.4. La importancia de un manual de actividades lúdicas

El protagonista principal en un manual de actividades lúdicas es la recreación, entendido en su sentido más amplio, es decir con dos vertientes diferenciadas:

- Con un fin en sí mismo como actividad placentera para el alumnado
- Como medio para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula.

Por tanto, el alumno va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.

El manual de actividades lúdicas tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El Motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El Afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Dentro de estos aspectos el desarrollo motriz aumenta rápidamente durante la etapa infantil, este desarrollo hará que el niño sea cada vez más autónomo, cada vez realizará más cosas sin la ayuda de un adulto. El desarrollo cognitivo desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar conceptos como edad, tiempo, espacio y en desarrollo afectivo social la capacidad para expresar sus necesidades y pensamientos a través del lenguaje les ayuda a ser más "independientes".

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

teóricos de actualización y fortalecimiento curricular, métodos actuales y tradicionales, que se utilizaran en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El manual de actividades lúdicas ayuda con un programa de varios métodos, los mismos que ayudaran a cambiar la actitud de diferentes maestros al enseñar a leer y escribir, muchas de las veces por falta de actualización los maestros comenten grandes errores en los niños siendo así ellos afectados, hoy en día se propone poner a consideración que existen muchos métodos para la enseñanza los cuales son fundamentales conocerlos para aplicarlos permitiendo así que el estudiante se sienta satisfecho con la enseñanza del profesor y de igual manera el maestro sentirse tranquilo.

CAPÍTULO II

2. CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.1. Reseña histórica de la Escuela Otto Arosemena Gómez



La Escuela de Educación Básica “Dr. Otto Arosemena Gómez “, se encuentra ubicada en el sector urbano marginal del cantón Latacunga, parroquia La Matriz, barrio El Carmen de la Fuerza Área Ecuatoriana FAE, la zona de donde proviene, los educandos son de sectores urbano marginal, con situaciones económicas bajas y medias.

La institución educativa es la que recopila el rezago socio educativo del cantón y sus comunidades, los hogares de los alumnos en su mayoría desorganizados y a la vez carecen de medios suficientes para obtener una vida digna, sus ingresos apenas satisfacen las necesidades básicas de la alimentación, salud, vivienda y educación. En su mayoría las posibilidades de trabajo que cuentan los Padres de Familia como de algunos niños son actividades agrícolas, florícolas, subempleos, comercio. El 60% de los padres de familia posee un nivel de instrucción básica, el 35% un nivel de educación media y un 5% de nivel superior, por esta razón los

padres de familia no aportan en su mayoría en el proceso de enseñanza aprendizaje y a demostrar sus destrezas y habilidades de sus hijos e hijas.

Dentro de las actividades y costumbres rigurosamente de la institución es recordare las fiestas de creación de la escuela el 16 de junio de 1980, además participa en el mes del arte y la cultura que organiza el Departamento de Cultura del Gobierno Autónomo Descentralizado del cantón Latacunga. El Centro de Educación Básica “Dr. Otto Arosemena Gómez” es una entidad sin ánimo de lucro que brinda una educación integral en los niveles inicial, básica acorde con los planes y programas vigentes establecidos por la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador (LOEI).

2.1.1. Visión

La Institución propone reforzar su accionar para que al cabo de diez años de Educación General Básica eleve el nivel de prestigio, mediante una educación de calidad participativa y democrática, basada en principios, práctica de valores, desarrollo de destrezas y capacidades cognitivas que faciliten la consulta y la toma de decisiones dentro de un marco de equidad y respeto mutuo, permitiendo la formación de un estudiante con una sólida preparación teórica, práctica y con potencialidades suficientes para desenvolverse y servir dentro de la sociedad latacungueña.

2.1.2. Misión

El Centro de Educación Básica “Dr. Otto Arosemena Gómez” institución educativa dedicada a la formación de la niñez del cantón Latacunga, la misión se desarrollara con una coeducación integral objetivando el pensamiento crítico, reflexivo y creativo, con la práctica de metodologías activas, participativas y el mejor aprovechamiento de los recursos humanos y condiciones sociales y económicas propias del sector para así desarrollar actitudes y valores que ayuden a los niños a enfrentar los desafíos del futuro y de esta forma cumplir con el principio de “Educar para la Vida”.

2.2. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “OTTO AROSEMENA GOMES”

1. ¿Conoce usted qué es la Lúdica?

Respuesta. “Sí, es un área que permite realizar distintos tipos de actividades que sirven para mejorar la enseñanza y el aprendizaje y a la vez desarrollar las habilidades y destrezas del niño/a, es un instrumento fundamental para cada uno de los maestros parvularios con el fin de mejorar la enseñanza”.

2. ¿Es importante el razonamiento lógico para los niños/as del primer año de Educación Básica?

Respuesta. “El razonamiento matemático es importante porque consiste precisamente en la búsqueda de opciones para enfrentar un problema, determinar posibles formas de solución y las ventajas de cada una, todo esto se ve reflejado en su comportamiento y más adelante en su vida adulta. Además permite pensar ya que el cerebro es como una "esponja", capaz de adquirir conocimientos y desarrollar su capacidad de juicio crítico y razonamiento lógico desde el nacimiento hasta la edad adulta”.

3. ¿Conoce usted que son las actividades lúdicas matemáticas para desarrollar habilidades de lógica matemática en los párvulos?

Respuesta. “Si, conozco estas actividades lúdicas matemáticas ya que son importantes para el desarrollo mental cognitivo de los niños y niñas. En estas actividades permite realizar los distintos tipos de razonamientos, el razonamiento lógico, que hace uso del entendimiento para pasar de unas proposiciones a otras, partiendo de lo ya conocido o de lo que se cree conocer a lo desconocido o menos conocido. En este, los razonamientos que se hagan a través de esta forma pueden ser válidos o no válidos. Será considerado como válido cuando sus premisas ofrezcan un suficiente soporte a la conclusión y en el no válido sucede exactamente lo contrario”.

4. ¿Cree usted que útil crear un Manual de Actividades Lúdicas Matemáticas para el uso de las maestras parvularias?

Respuesta. “Si, es necesario tener un manual de actividades lúdicas matemáticas porque así la maestra tiene una herramienta fundamental para que el niño aprenda con mayor facilidad y pueda ser motivada y tener mejor comprensión en el área de la matemática”.

5. ¿Qué sugerencias daría usted para la elaboración de este manual?

Respuesta. “Este manual debe ser realizado en forma creativa, dinámica, donde proponga actividades recreacionales, porque mientras más juegos existan durante el aprendizaje de niñas y niños, más rápido podrán introducirse en los procesos cognitivos, especialmente en los matemáticos y abrirse a nuevas posibilidades de aprendizaje. El requisito fundamental de la utilización de esta guía es el amor, el empeño, la energía y la paciencia que ponga el docente al ponerlo en práctica, pues ésta es una maravillosa forma de enseñar, ya que pues, niñas, niños y docentes disfrutan, a la vez que aprenden”.

INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA

Luego de un dialogo importante y ameno con la Señora Directora de la Institución se puede llegar a la conclusión de que para mejorar el aprendizaje de la pre-mática en los párvulos de primer año de Educación Básica es necesario la elaboración y aplicación de un manual de actividades lúdicas activas e innovadoras como una herramienta para la planificación del docente a cumplir objetivos como es el de afianzar las habilidades lógica matemática y el razonamiento lógico en los niños y niñas. Además estas actividades permitirán a los infantes que sean capaces de enfrentarse y resolver cualquier tipo de problemas que se les presenten en la vida diaria, también asimilarán a que ellos fácilmente incorporen conocimientos una vez aplicado la propuesta, este manual será como una herramienta de planificación mejorando así la calidad de la educa.

2.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA OTTO AROSEMENA GÓMEZ DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI.

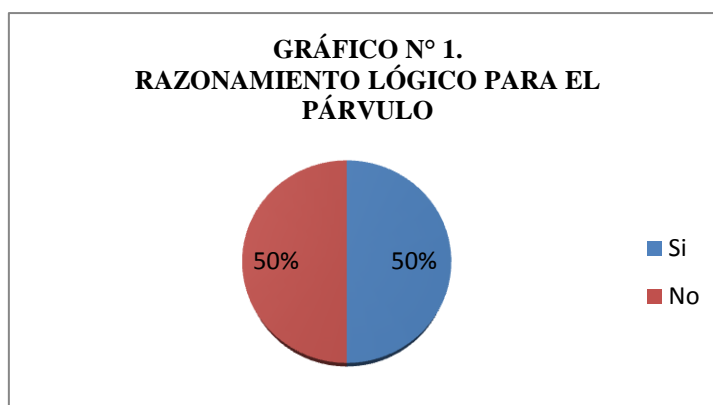
Pregunta N° 1.

¿Cree usted que el desarrollo del razonamiento lógico es favorable para el párvulo?

CUADRO N° 1.		
RAZONAMIENTO LÓGICO PARA EL PÁRVULO		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	2	50%
No	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

De 2 maestros que corresponde al 50% opinan que Si es favorable el razonamiento lógico para el párvulo, en cambio, 2 docentes que equivalen al 50% establecen que No favorece.

Interpretación

Con estos datos recopilados se llega a determinar que en los maestros hay equidad con respecto a si o no es favorable el razonamiento lógico en los infantes.

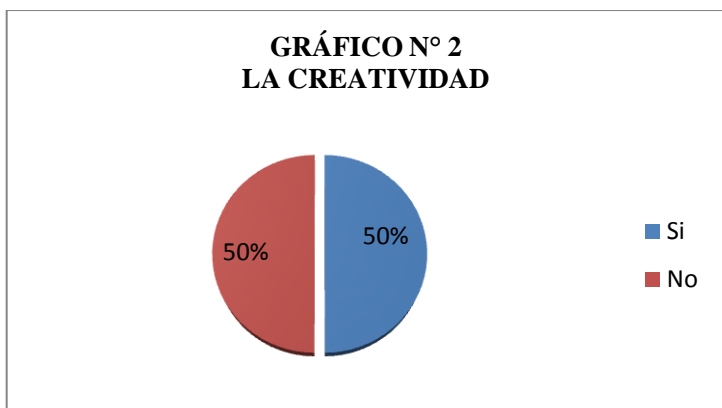
Pregunta N° 2.

¿Piensa usted que la creatividad influye en el desarrollo del infante?

CUADRO N° 2.		
LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL NIÑO		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	2	50%
No	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

De 2 maestras encuestadas que corresponde al 50% estipulan que Si influye la creatividad en el desarrollo del infante, en cambio de 2 maestras que equivalen al 50% opinan que No influye la creatividad en el desarrollo.

Interpretación

Obtenidos estos datos se observa que las maestras determinan que si es necesario desarrollar la creatividad en el desarrollo del infante, por lo tanto mi propuesta se justifica para la aplicación en la escuela.

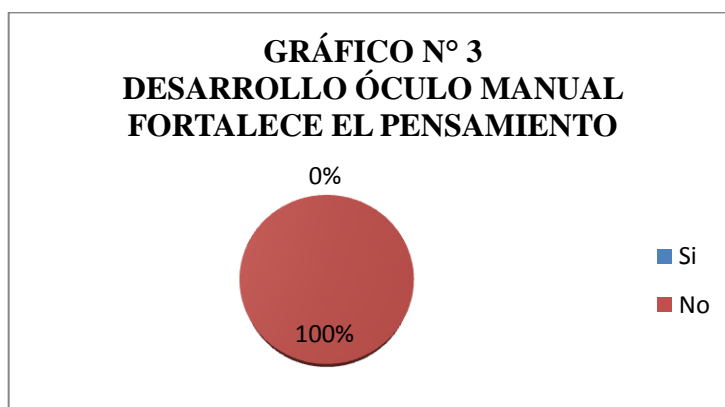
Pregunta N° 3.

¿El desarrollo óculo manual fortalece el pensamiento del párvulo?

CUADRO N° 3.		
DESARROLLO ÓCULO MANUAL FORTALECE EL PENSAMIENTO		
Alternati va	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	0	0%
No	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Al 100% determinan que No fortalece el desarrollo manual en el pensamiento del niño y niña.

Interpretación

Se aprecia con estos datos que la totalidad de maestros están de acuerdo que el desarrollo manual no fortalece el pensamiento de los párvulos, por lo que la propuesta se justifica, ya que es necesario que exista este tipo de desarrollo que fortalece al niño cognitivamente.

Pregunta N° 4.

¿Está usted de acuerdo que las nociones forman parte de las actividades lógicas matemáticas?

CUADRO N° 4.		
LAS NOCIONES		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	0	0%
No	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

De 4 maestros encuestados que corresponde al 100% manifiestan que No forma parte las nociones en las actividades lógicas matemáticas.

Interpretación

Se puede apreciar con estos datos recopilados que las maestras están de acuerdo en que las nociones no forman parte de las actividades lógicas matemáticas, por lo tanto mi propuesta será de gran ayuda para dar a conocer que las nociones si forman parte de estas actividades.

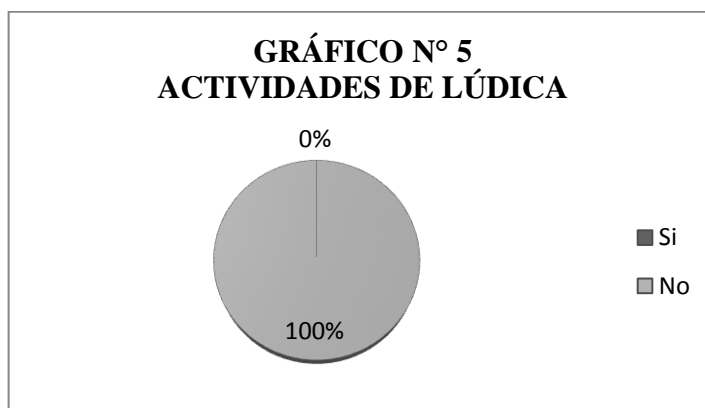
Pregunta N° 5.

¿Realiza usted actividades de lúdica matemática con sus niños y niñas a su cargo?

CUADRO N° 5.		
ACTIVIDADES DE LÚDICA		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	0	0%
No	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Que corresponde al 100% estipulan que No realizan actividades de lúdica con los niños/as a su cargo.

Interpretación

Con estos datos recopilados se aprecia que la mayoría de maestros no realizan actividades de lúdica con sus estudiantes a su cargo por lo que este manual será de gran importancia para el docente en la enseñanza-aprendizaje.

Pregunta N° 6.

¿Ha utilizado estrategias innovadoras en los niños y niñas?

CUADRO N° 6.		
ESTRATEGIAS INNOVADORAS		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	0	0%
No	4	100%
Total	4	100%

FUENTE: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

ELABORADO POR: Mariela Masapanta



Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Que corresponde al 100% establecen que No han utilizado otras estrategias innovadoras para el desarrollo de la lógico matemáticas.

Interpretación

Se deduce con estos datos recopilados que la mayoría de docentes necesitan de un manual de actividades lúdicas matemáticas, por lo tanto será de gran ayuda la propuesta para la institución como para los maestros.

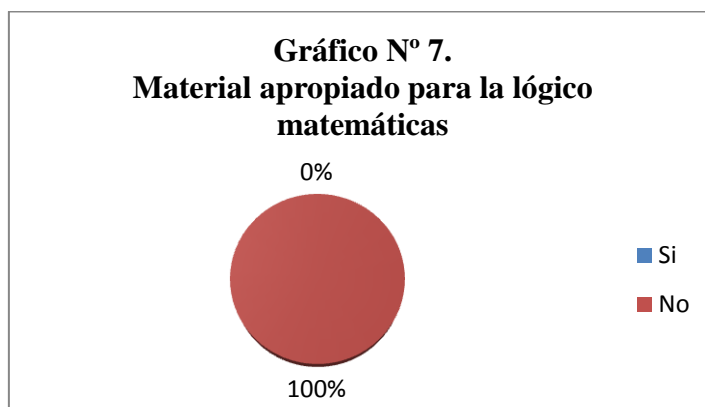
Pregunta N° 7.

¿Cuenta con un material práctico apropiado para el desarrollo lógico matemáticas?

CUADRO N° 7.		
MATERIAL APROPIADO PARA LA LÓGICO MATEMÁTICAS		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	0	0%
No	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Que corresponde al 100% manifiestan que No utilizan material apropiado para el desarrollo lógico matemática.

Interpretación

Estos datos nos permiten apreciar que en su totalidad los maestros no utilizan materiales prácticos apropiados para el desarrollo lógico matemática para la enseñanza-aprendizaje.

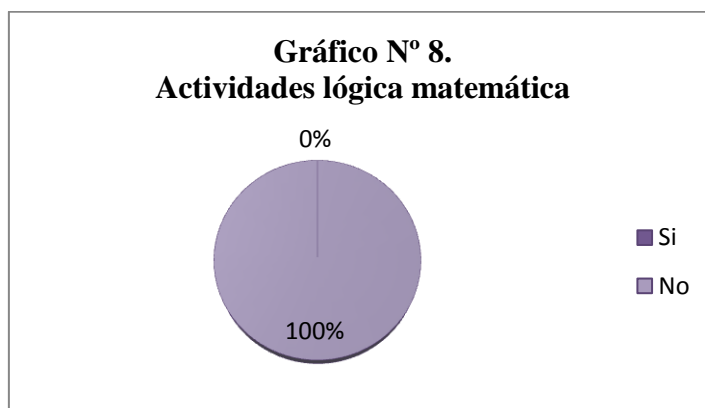
Pregunta N° 8.

¿Piensa usted que el entorno ayuda afianzar las actividades de lógica matemática al párvulo?

CUADRO N° 8.		
ACTIVIDADES LÓGICA MATEMÁTICA		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Que corresponde al 100% manifiestan que Si ayuda el entorno afianzar las actividades de lógica matemática.

Interpretación

Con estos se deduce que la mayoría de maestros están de acuerdo que el entorno ayuda a afianzar las actividades de lógica matemática al párvulo.

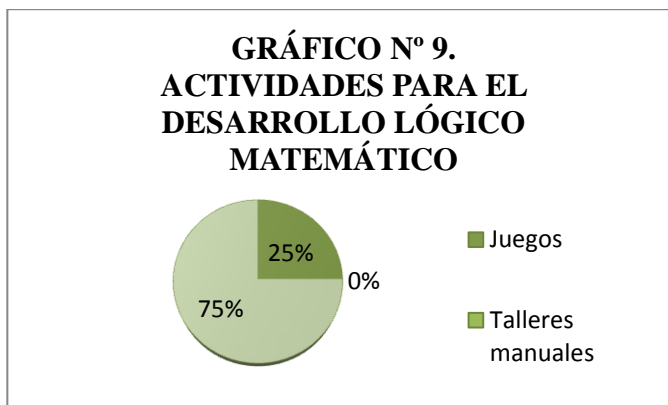
Pregunta N° 9.

¿Qué actividades cree usted que aplicaría en sus niños y niñas para el desarrollo lógico matemático?

CUADRO N° 9.		
ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Juegos	1	25%
Talleres Manuales	0	0%
Talleres motivacionales	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Maestros de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

1 maestro que corresponde al 25% opinan que utilizaría los juegos para el desarrollo lógico matemático, en cambio 3 docentes aplicaría los talleres motivacionales.

Interpretación

Se deduce que casi en su totalidad los maestros están de acuerdo con la utilización de los talleres motivacionales para el desarrollo lógico matemático, por lo cual este manual de actividades lúdicas será de gran apoyo para su explicación en su clase y motivación en los niños y niñas.

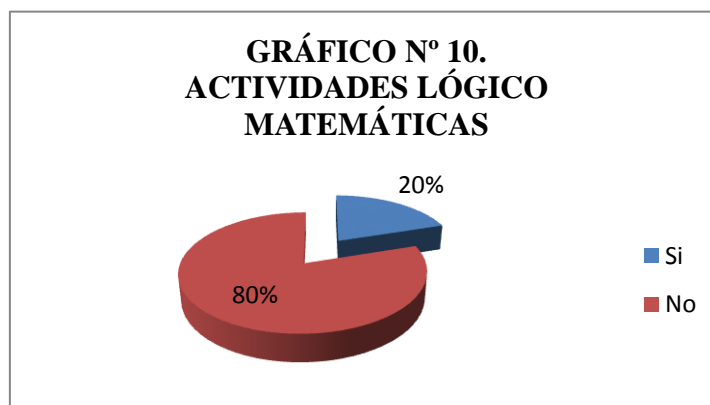
2.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS ENCUESTA DIRIGIDAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA OTTO AROSEMENA GÓMEZ DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI.

Pregunta N° 1

¿En su casa realiza actividades lógico matemáticas?

CUADRO N° 10.		
ACTIVIDADES LÓGICO MATEMÁTICAS		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	6	20%
No	24	80%
Total	30	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta



FUENTE: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
ELABORADO POR: MARIELA MASAPANTA

Análisis

De 30 Padres de Familia, encuestados que corresponde al 20% opinan que Si realizan actividades lógico matemáticas, en cambio de 24 que equivale al 80% detallan que No.

Interpretación

Con estos datos permite apreciar que casi en su mayoría los padres de familia no realizan actividades lógico matemáticas dentro de domicilio, por lo tanto se justifica la aplicación de la propuesta de un manual de actividades lúdicas matemáticas.

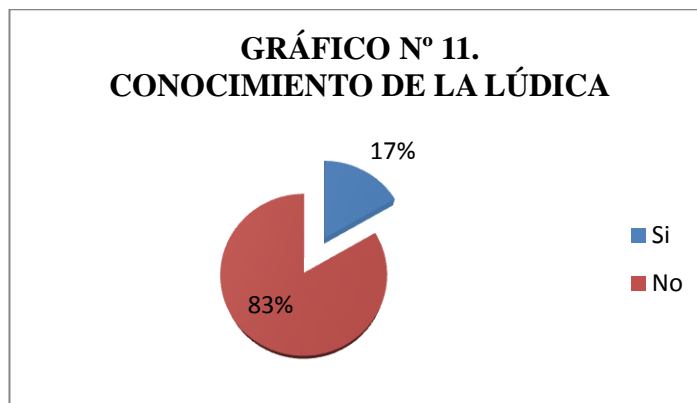
Pregunta N° 2.

¿Conoce usted qué es la lúdica?

Cuadro N° 11.		
CONOCIMIENTO DE LA LÚDICA		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	5	17%
No	25	83%
Total	30	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Del total de 30 Padres investigados que corresponde al 17% determina que Si conocen que es la lúdica, en cambio, 25 padres que equivalen al 83% detallan que No conocen sobre el tema de la lúdica.

Interpretación

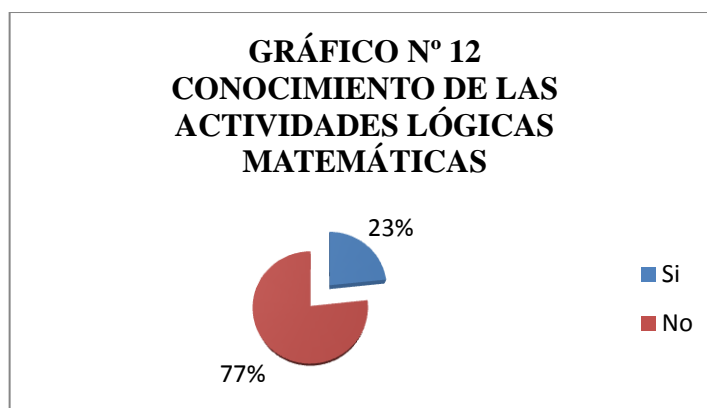
Con estos datos se llega a determinar que la mayoría de padres de familia desconocen sobre la lúdica, por lo que se ve que es necesario aplicar este manual en la escuela para mejorar la enseñanza-aprendizaje en los niños de primer año de educación básica.

Pregunta N° 3.

¿Tiene conocimiento de las actividades lógicas matemáticas?

CUADRO N° 12.		
CONOCIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES LÓGICAS MATEMÁTICAS		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	7	23%
No	23	77%
Total	30	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Del total de 30 investigados que corresponde al 23% opinan que Si tienen conocimiento de las actividades lógicas matemáticas, en cambio de 23 que equivale al 77% consideran que No tienen conocimiento sobre el tema.

Interpretación

Se constata que los padres de familia de primer año de educación básica en su mayoría desconocen sobre el tema de las actividades lógicas matemáticas, por lo que se considera de gran importancia la aplicación de este material didáctico para mejorar el conocimiento sobre las actividades lógico matemáticas.

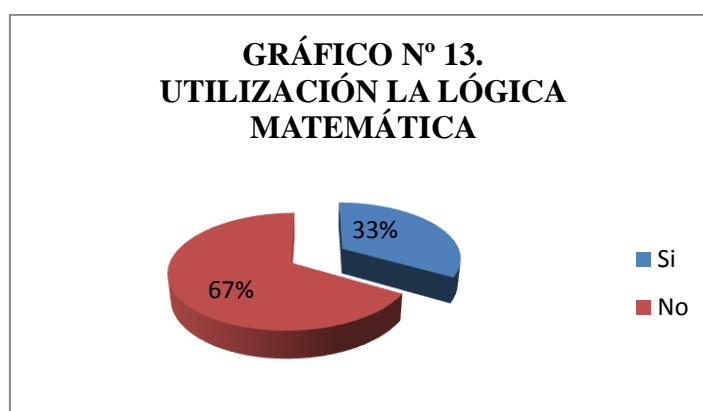
Pregunta N° 4.

¿Sabe usted para qué sirve la lógica matemática?

CUADRO N° 13.		
UTILIZACIÓN LA LÓGICA MATEMÁTICA		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	10	33%
No	20	67%
Total	30	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez

Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis e interpretación

Del 30 Padre investigados que corresponde al 33% establecen que Si saben para qué sirve la lógica matemática, en cambio 20 que equivale al 67% puntualizan que No saben para qué sirve.

Interpretación

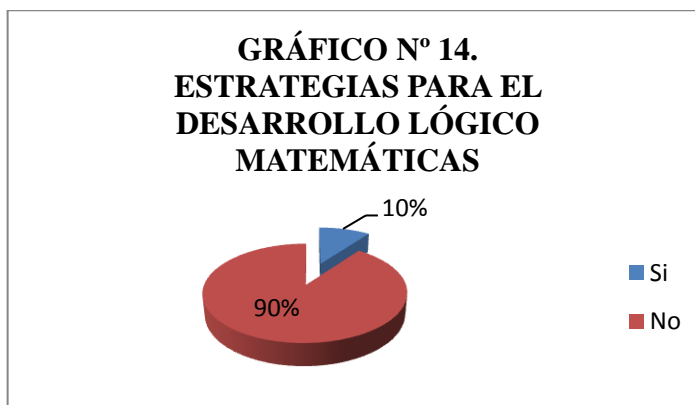
Con estos datos recopilados se aprecia que casi la mayoría de padres de familia no tienen idea sobre la utilización de la lógica matemática en la enseñanza-aprendizaje, por lo tanto la propuesta es de gran importancia para dicha asignatura.

Pregunta N° 5.

¿En el aula la maestra utiliza estrategias para el desarrollo lógico matemático?

CUADRO N° 14.		
ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICAS		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	3	10%
No	27	90%
Total	30	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Del total 30 Padres encuestados que corresponde al 10% pronostican que Si utiliza estrategias para el desarrollo lógico matemáticas, en cambio de 20 que equivale al 90% contestaron que No.

Interpretación

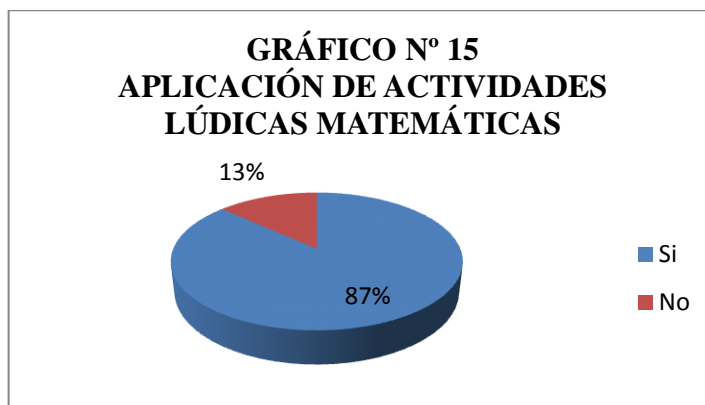
Esto nos permite detallar en su totalidad que la mayoría de padres de familia han observado que la maestra no utiliza estrategias en el desarrollo de lógico matemáticas, en donde se justifica que este manual de actividades lúdicas matemáticas será de gran ayuda para el docente en la enseñanza-aprendizaje de los niños.

Pregunta N° 6.

¿Si existiría un manual de actividades lúdicas matemáticas lo aplicaría usted con sus hijos?

CUADRO N° 15.		
APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	26	87%
No	4	13%
Total	30	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Del total 30 Padres de Familia indagadas que corresponde al 87% manifiestan que Si aplicarían este manual de actividades lúdicas con sus hijos, en cambio, 4 encuestadas que equivale al 13% estipulan que No lo aplicarían.

Interpretación

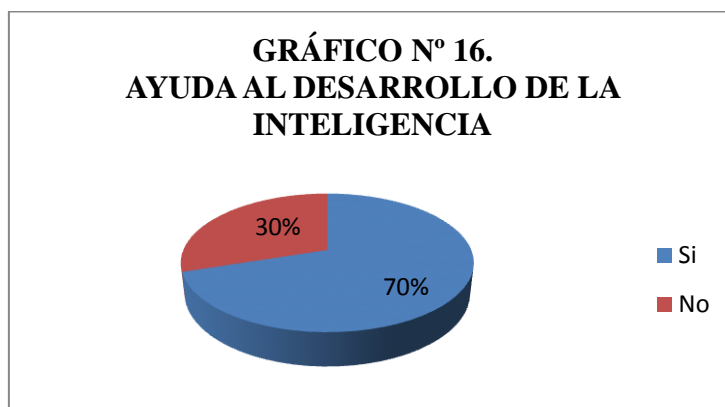
Se aprecia con estos datos que la mayoría de padres de familia dan gran importancia a este manual por lo que lo aplicarían con sus hijos en la enseñanza-aprendizaje.

Pregunta N° 7.

¿Cree usted que la lúdica matemática ayuda al desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas?

CUADRO N° 16.		
AYUDA AL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	21	70%
No	9	30%
Total	30	100

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Del total 30 Padres encuestados que corresponde al 70% manifiestan que Si ayudará al desarrollo de la inteligencia de los niños y niñas, en cambio de 9 que equivale al 30% establecen que No ayudará al desarrollo.

Interpretación

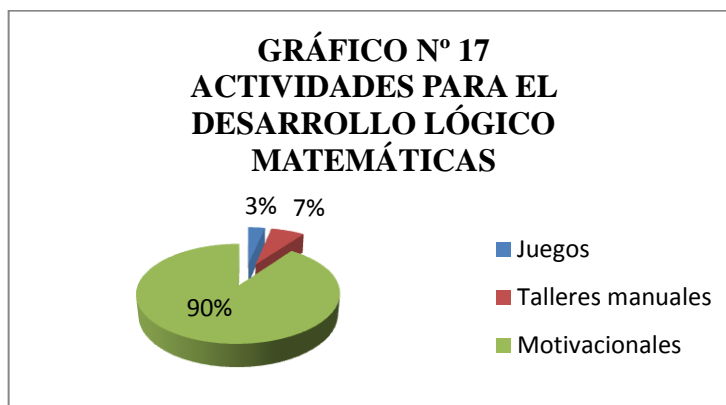
Con estos datos recopilados se aprecia que casi en su totalidad de padres de familia están de acuerdo en que la lúdica matemática ayudará el desarrollo de la inteligencia de los párvulos, del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Otto Arosemena Gomes”.

Pregunta N° 8.

¿Qué actividades sugiere usted para el desarrollo lógico matemáticas?

CUADRO N° 17.		
ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICAS		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Juegos	1	3%
Talleres manuales	2	7%
Talleres Motivacionales	27	90%
Total	30	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Otto Arosemena Gómez
Elaborado por: Mariela Masapanta

Análisis

Del total 30 Padres encuestados que corresponde al 3% manifiestan que los juegos, en cambio de 2 de padres que equivalen al 7% determinan que los talleres manuales, y de 27 padres que equivale al 90% determinan que los talleres motivacionales.

Interpretación

Por lo que se puede apreciar con estos datos que la mayoría de padres de familia confían que los talleres motivacionales son el de gran importancia para el desarrollo de la lógico matemáticas en sus hijos.

Conclusiones

- La autoridad educativa de la Institución considera que el manual de actividades lúdicas estimula el desarrollo lógico matemáticas de los niños y niñas, puesto que se convierte en un apoyo didáctico educativo para conllevar óptimamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, razón por la cual es muy necesario implementarlo en la Escuela Fiscal Mixta “Otto Arosemena Gómez” y del tal forma poder transmitir de mejor manera los conocimientos.
- En cuanto al personal docente se observó que no planifican actividades lúdicas en sus clases, es por ello que sería importante la aplicación de un manual de actividades lúdicas matemáticas, para afianzar las habilidades lógica matemática en los niños y niñas de primer año de educación básica, en donde encaminen hacia la obtención de aprendizajes significativo.
- Los padres de familia que pertenecen a la Escuela Fiscal Mixta “Otto Arosemena Gómez” consideran que el manual de actividades lúdicas para el desarrollo lógico matemáticas es importante ya que ayudará al desarrollo de la inteligencia de los niños y niñas, ya que los padres de familia no comparten mucho tiempo y a la vez no tienen recursos financieros ni didácticos para realizar actividades que ayuden a los niños a desarrollar mejor sus capacidades tanto intelectuales como motrices.
- Con respecto a las niñas y niños, se comprueba que su mundo gira alrededor del juego; y que es muy importante que las maestras parvularias aprovechen esta metodología, de manera específica queda demostrado que niñas y niños aprenden jugando, basándose en la importancia del aprendizaje significativo.
- En la condición lúdica se esconden los factores humanizadores que necesita la sociedad, factores capaces de hacer una sociedad mejor, las actividades lúdicas, por tanto, están al servicio de las personas, tanto del desarrollo personal como ser individual como del desarrollo personal como ser social; a la vez que contribuye, no sólo en el bienestar sino también en el bien ser.

Recomendaciones

- A la Escuela Fiscal Mixta “Otto Arosemena Gómez” se le sugiere poner énfasis en la realización de talleres para maestras parvularias acerca de actividades lúdicas como la metodología más importante para generar el aprendizaje de la pre-matemática de niñas y niños.
- A los docentes se les recomienda tomar conciencia en cuanto a la capacitación que deben tener para realizar una buena planificación de sus horas clase de pre-matemática ya que no basta sólo con los conocimientos adquiridos en una universidad, sino buscar la manera de solventar las dificultades, afianzando la práctica pedagógica hacia el constructivismo, más que hacia el conductismo, para ello se les propone que se reúnan periódicamente para intercambiar estrategias que han resultado efectivas en la práctica pedagógica.
- También se recomienda que el proceso de enseñanza de la pre-matemática se lo realice mediante la ejecución de actividades lúdicas, ya que de esta forma a las niñas y niños les resulta más agradable y divertido el aprendizaje de las nociones básicas, a la vez que mantienen una estrecha relación entre lo teórico y lo práctico.
- Además se les sugiere que tengan en cuenta que todo conocimiento es significativo para la niña o el niño, siempre y cuando éste parta de sí mismo y luego sea aplicado al entorno y al plano gráfico. La manipulación es básica para lograr que la niña o el niño interioricen conocimientos pre-matemáticos, por ello debe permitirle que sea ella él mismo quien descubra y elabore su propio conocimiento.
- Con el desarrollo de estas actividades lúdicas se logrará potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y niñas, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos, además promueven el desarrollo cultural, moral, ético de los valores educativos y socioculturales que permiten el conjunto científico de la nueva generación.

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “OTTO AROSEMENA GÓMEZ”

OBJETIVO: Establecer la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo lógico matemáticas en los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Escuela “Otto Arosemena Gómez.”

N°	Nombre y Apellido	Los niños ordena laminas en secuencia lógica			Discrimina objetos por su color, forma y tamaño			Identifica las nociones cerca lejos arriba a bajo			Arman y desarman rompecabezas			Diferencian nociones de cuantificación mucho-poco		
		Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
1.-	Diego Tupaluisa	X			X			X			X			X		
2.-	Omar Carvajal	X			X			X			X			X		
3.-	Johana Chacón	X			X			X			X			X		
4.-	María Lisintuña		X		X			X			X			X		
5.-	María José Cuchiparte		X		X	X		X			X			X		
6.-	Jaime Terán	X				X		X				X		X		
7.-	Juan Tora		X			X		X				X		X		
8.-	Johana Gutiérrez	X				X			X			X		X		
9.-	Gabriela Medina	X			X				X			X		X		
10.-	Adriana Borja	X			X				X		X					X
11.-	Erika Flores	X			X				X		X					X
12.-	Cecibel Sarabia		X		X			X			X					X
13.-	Ariel Tapie		X			X		X			X				X	
14.-	Andrea Montenegro			X		X		X			X				X	
15.-	Anthony Bonilla	X				X		X				X			X	
16.-	Adamaris Karate	X			X			X				X			X	
17.-	Soledad Rivera			X	X			X				X			X	
18.-	Alexandra Ruiz	X			X			X			X			X		
19.-	William Almeida	X			X			X			X			X		
20.-	Fernando Garzón	X			X			X			X			X		
21.-	David Rodríguez	X						X			X			X		
22.-	Marco Yanes		X				X	X			X			X		
23.-	Carla Gallardo		X				X	X			X			X		
24.-	Jissela Bastidas			X		X		X			X			X		
25.-	Camila Morales	X				X			X		X			X		
26.-	Dayana Corrales	X			X				X		X			X		
27.-	Karen Maisicho	X			X				X		X			X		
28.-	Sebastián Sangucho	X			X				X		X				X	
29.-	Leo Ponce	X			X			X			X			X		
30.-	Cristian Tapia	X			X			X			X			X		

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

		SIEMPRE	PORCENTAJE	A VECES	PORCENTAJE	NUNCA	PORCENTAJE	TOTAL NIÑOS/AS	TOTAL %
1	Los niños ordenan laminas en secuencia lógica	20	67%	7	23%	3	10%	30	100%
2	Discrimina objetos por su color, forma y tamaño	19	63%	9	30%	2	7%	30	100%
3	Identifica las nociones cerca lejos arriba a bajo	22	73%	8	27%	0	0%	30	100%
4	Arman y desarman rompecabezas	23	77%	7	23%	0	0%	30	100%
5	Diferencian nociones de cuantificación mucho	22	73%	5	17%	3	10%	30	100%
6	Realiza ejercicios matemáticos sin dificultad	20	67%	7	23%	3	10%	30	100%
7	Retiene lo aprendido con esfuerzo constante	19	63%	9	30%	2	7%	30	100%
8	Posee un alto grado de percepción y memoria visual	22	73%	8	27%	0	0%	30	100%
9	Arma rompecabezas y encaja figuras con poca dificultad.	23	77%	7	23%	0	0%	30	100%

CAPITULO III

Tema: “ELABORAR Y APLICAR UN MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS, PARA AFIANZAR LAS HABILIDADES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “OTTO AROSEMENA GÓMEZ” EN EL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.1. Datos Informativos

Nombre de la Institución: “OTTO AROSEMENA GÓMEZ”

Provincia : Cotopaxi

Cantón : Latacunga

Parroquia : La Matriz

Dirección : Avenida Amazonas (La FAE)

Nombre de la investigación: “ELABORAR Y APLICAR UN MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS MATEMÁTICAS, PARA AFIANZAR LAS HABILIDADES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “OTTO AROSEMENA GÓMEZ” EN EL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.

Institución Ejecutoria: Universidad Técnica de Cotopaxi a través de su ejecutora de la Carrera de Educación Parvularia.

Beneficiarios: La presente investigación está dirigida o beneficiaria directamente a los niños y niñas del Primer Año de Preparatoria de Educación Básica de la Escuela “Otto Arosemena Gomes”, inmediatamente a los Padres de Familia así como la comunidad del Barrio La FAE.

Ubicación: Provincia de Cotopaxi Cantón Latacunga Parroquia La Matriz, Ciudadela La FAE.

Tiempo estimado para la ejecución: El tiempo estimado se establece desde planteamiento problema hasta el diseño y aplicación la propuesta, esto es: Inicio Año Lectivo 2012-2013, Tiempo el cual se establece todos los aspectos que fundamenta dicho proyecto.

Equipo Técnico Responsable: El equipo responsable en la investigación está representando, diseñando y aplicando por la Señora Masapanta Rivera Mariela Alexandra, como la Directora la Licda. Jenny Criollo Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.2. Antecedentes de la Propuesta

La presente guía está ligada al nuevo currículo de educación inicial ecuatoriano, en el cual el juego es una de las metodologías más importantes para desarrollar el aprendizaje en las niñas y niños. La guía es relativamente práctica y dinámica para la/el docente.

Este trabajo permitirá ejecutar actividades lúdicas con intencionalidad pedagógica de tal manera que las niñas y los niños se motiven al realizarlas a la vez que aprenden.

Este producto propone actividades recreacionales, porque mientras más juegos existan durante el aprendizaje de niñas y niños, más rápido podrán introducirse en los procesos cognitivos, especialmente en los matemáticos y abrirse a nuevas posibilidades de aprendizaje.

La finalidad del proceso es desarrollar las nociones básicas matemáticas de las niñas y los niños de primer año, con miras a mejorar su comprensión de las mismas y a desarrollar la formación de su pensamiento lógico, el cual contribuirá a fortalecer la capacidad de expansión y éxito que tiene todo ser humano.

El requisito fundamental de la utilización de esta guía es el amor, el empeño, la energía y la paciencia que ponga la/el docente al ponerlo en práctica, pues ésta es una maravillosa forma de enseñar, ya que pues, niñas, niños y docentes disfrutan, a la vez que aprenden.

Es importante tener en cuenta que esta guía debe ser tomada únicamente como un modelo y que se puede adaptar de acuerdo a las posibilidades y necesidades de cada institución educativa.

3.3. Justificación

La educación es el pilar fundamental de una vida digna y desarrollada y aquello que se aprende en la infancia es un sello que nos marca toda la vida.

Con este trabajo quiero proponer una serie de actividades lúdicas que contribuirán a desarrollar el aprendizaje de la pre-matemática de las niñas y los niños de primer año de educación básica de la Escuela Mixta “Otto Arosemena Gómez”, pues los resultados de la investigación de campo realizados anteriormente en la mencionada institución muestran que las niñas y niños tienen cierta falencia en la interiorización del conocimiento de las nociones matemáticas; además al personal docente un trabajo como el que se presenta les será de gran utilidad ya que con este podrán planificar actividades lúdicas encaminadas a un fin pedagógico, especialmente a la interiorización de la pre-matemática.

Desde el punto de vista es importante que las niñas y los niños cuenten con alternativas donde la enseñanza de las matemáticas, no sea vista como un factor

que genere ansiedad o antipatía y por lo tanto contribuya al fracaso escolar; más bien ésta asignatura debe estructurarse de tal manera que propicie una participación activa por parte del estudiante, una sensación de confianza en su propio desempeño y de esta manera contribuir a un mejor aprovechamiento escolar.

Para lograr lo anterior es importante que los profesores cuenten con herramientas que les permitan resolver distintas situaciones que surjan en el salón de clase en torno al aprendizaje y enseñanza de las matemáticas y también que comprendan el por qué se gestan y cuáles son las causas que promueven esas situaciones. Desafortunadamente, muchas de estas herramientas no están a la disposición de las maestras y los maestros. Cabe recalcar que actualmente en nuestro país a esta edad se empieza a escolarizar a las niñas y niños, dejando de lado los juegos, canciones, rondas y más actividades sobre todo para la enseñanza de la matemática.

Por las razones expuestas es necesario crear una guía didáctica para docentes que plantea a las actividades lúdicas como mediadoras del aprendizaje de la pre-matemática, la misma que es tan importante e indispensable para la adquisición de los futuros conocimientos. La presente guía está destinada para el trabajo con niñas y niños de primer año de educación básica, ya que a esta edad se puede adquirir el mayor número de nociones que servirán de base para el aprendizaje.

3.4. Objetivos

3.4.1. Objetivo General

Elaborar y aplicar un manual de actividades lúdicas matemáticas, para afianzar las habilidades lógico matemáticas en los niños y niñas de primer año de preparatoria de educación básica de la escuela fiscal mixta “Otto Arosemena Gómez” en el cantón Latacunga provincia de Cotopaxi en el año lectivo 2012-2013.

3.4.2. Objetivos Específicos

- Investigar los fundamentos teóricos necesarios para la elaboración del manual de actividades lúdicas con el fin de fortalecer el desarrollo lógico matemáticas en los niños y niñas de la Escuela “Otto Arosemena Gómez”.
- Plantear estrategias metodológicas basadas en el juego, para el desarrollo lógico matemático en los niños y niñas de la Escuela “Otto Arosemena Gómez”.
- Recopilar información para la elaboración del manual de actividades lúdicas, para el desarrollo lógico matemáticas de los párvulos de la Escuela “Otto Arosemena Gómez”.

3.5. Análisis de factibilidad

La investigación tiene la apertura por parte de las autoridades, personal administrativo, docentes, estudiantes y padres de familia por ser un proyecto de superación para la Escuela “Otto Arosemena Gómez”, aportando con un manual de actividades lúdicas para el desarrollo lógico matemáticas, donde los niños y niñas tendrán mayor interés en el conocimiento y aprendizaje de las matemáticas, al manejar dichos materiales didácticos elaborados, ya que se utilizaran diferentes materiales.

3.6. Descripción de la propuesta

El propósito de esta propuesta es fortalecer las capacidades del desarrollo lógico matemáticas en los niños y niñas de la Escuela “Otto Arosemena Gómez” implementando un correcto material didáctico.

Cabe resaltar que el Manual lúdico de material didáctico permite concientizar sobre ciertas actividades que los niños y niñas no logran alcanzar el respectivo conocimiento, este material se realiza con el fin de desarrollar las capacidades cognitivas, es decir su imaginación, destreza, habilidades y la creatividad para un

mejor desenvolvimiento de los infantes en el entorno. Al ser aplicable cada taller los niños y niñas crearan una fuente motivacional y esto a su vez ayudara a desarrollar su parte integral.

El manual está dividido por 12 talleres que serán aplicables para cada necesidad que les permitirá fortalecer el desarrollo lógico matemáticas en los niños y niñas.

3.7. Plan Operativo

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	ELABORACIÓN	EVALUACIÓN
Taller N° 1 Jugando con bloques lógicos	Clasificar bloques de acuerdo a tres atributos: Tamaño, color y forma.	Bloques lógicos Figuras geométricas.	Dividir a las niñas y niños en grupos de seis integrantes, proporcionar a cada grupo un juego de bloques lógicos y pedirles que lo manipulen.	Ficha de observación.
Taller N° 2 Desfile de figuras	Reproducir y describir los objetos a base de un atributo	Figuras geométricas Cartulina de diferentes tamaños y colores. Lana	Colocar a cada niña o niño en su cuello, un collar que representa a una figura geométrica. Sale la/el primer niña/o y los demás observan la figura que tiene colgada del cuello: la forma, el color, el tamaño respecto a otra de la misma forma Después de aísla uno de estos atributos: por ejemplo es cuadrada y la/el niña/o empieza a caminar, lo siguen todos las niñas/os que llevan figuras con ese atributo. Volver a jugar, y cada vez se aísla un atributo diferente. Se puede añadir al juego una variante, la cual consiste en que cada vez que se juega, una niña o niño sale del aula; el resto de participantes forman una colección según un atributo. Una vez formado el grupo, el resto de niñas/os se sientan y entra la/el que estaba afuera del aula. Esta niña/o debe descubrir el atributo según el cual se ha formado la colección.	Ficha de observación
Taller N° 3 Adivina adivinador que es lo que yo veo y tú no	Identificar los objetos y figuras a partir de una serie de adivinanzas.	Aula Hojas A4 Lápiz Pinturas Imágenes geométricas	Se escucharan las características de un objeto que se encuentra dentro del aula, luego el grupo deberá escuchar las secuencias que dicta la maestra y dibujar en orden las figuras geométricas.	Ficha de observación.

		Cartón de colores		
Taller N° 4 Rayuela de figuras geométricas	Identificar cuerpos geométricos	Patio Tiza Caja Figuras de cartulina con numerales dibujados en el centro	Dibujar una rayuela geométrica incluirle un numeral, cada niño debe pasar por la rayuela saltando en un solo pie y sin pisar las líneas, la niña que falte a la consigna deberá ir a la caja y buscar la figura y el numeral en el cual perdió el juego.	Ficha de observación.
Taller N° 5 Las ollitas	Establecer diferencias entre pesado y liviano	Ninguno	Pedir a niñas y niños que se ubiquen en el piso, ellos/as serán las ollitas, cada ollita tiene un nombre de un utensilio, la maestra hará de vendedora quien se apresta a recibir a los compradores que serán dos niñas o niños.	Ficha de observación.
Taller N° 6 Rompecabezas de secuencias	Ordenar la secuencia de los pictogramas estructurando la noción antes y después.	Pictogramas de secuencias. Cuento Historia, Fabula	Contar a las niñas y niños el cuento, historia o fábula de las secuencias, colocar en cada pupitre tarjetas de secuencias de la historia pero ponerlas con el gráfico hacia abajo con la finalidad de que no las pueda mirar, una vez que se acaba de repartir las tarjetas se inicia el juego, a la voz de ahora las niñas y los niños dan vuelta a las tarjetas y proceden a ordenarlas, gana la niña o el niño que primero lo consiga.	Ficha de la observación
Taller N 7 El lobo	Identificar y reconocer las nociones lejos y cerca	Disfraz para el lobo	Invitar a las niñas y niños que formen un círculo y se tomen de la mano. Elegir a una niña o niño que hará de lobo y se quedará a un costado. Las niñas y niños de la ronda giran cantando: “Juguemos en el bosque, hasta que el lobo este, si el lobo aparece, enteros nos comerá. ¿Qué estás haciendo lobito?; y el lobo contesta: “me estoy bañando”. Las niñas y niños continúan haciendo la ronda y el lobo continúa contestando: “estoy desayunando”, “estoy poniéndome la camisa”, entre	Ficha de Observación.

			otros hasta que finalmente responde: “estoy listo para comer a todos”. Entonces niñas y niños corren en diferentes direcciones. La niña o el niño que es primera/o aprehendida/o por este se convierte en lobo y se reinicia el juego.	
Taller N° 8 ¿QUÉ PASÓ ANTES? ¿QUÉ PASO DESPUÉS?	Ordenar la secuencia de los pictogramas de un cuento estructurando la noción antes y después.	Cuento. Tres pictogramas de un cuento donde estén dibujadas actividades para que se ordenen según el tiempo de ejecución	Contar a las niñas y niños un cuento. Colocar en el pupitre de cada niña o niño las tarjetas de secuencias del cuento, pero ponerlas con el gráfico hacia abajo con la finalidad de que no las puedan mirar. Indicarles que una de las reglas del juego es que tienen que esperar que todas/os las compañeras/os tengan las tarjetas para iniciar el juego. Una vez que acabamos de repartir las tarjetas decimos: En sus marcas, listo, ahora. A la voz de ahora, las niñas y los niños dan la vuelta a las tarjetas y proceden a ordenarlas.	Ficha de Observación.
Taller N° 9 LLEGANDO A LA META	Considerar los números como memoria de cantidad.	Un dado grande, del uno al seis en sus caras. Cartulinas de colores donde estarán dibujados la grafía de los numerales del 1 al 10 y colocarlas en el piso sobre un camino trazado y debajo de cada una de las cartulinas pegar un sobre con una consigna.	Se agrupan niñas y niños en parejas. La primera pareja lanza el dado y avanza tantos casilleros como indica el dado. Encontrar la consigna que está debajo de la cartulina, la cual le permitirá avanzar, retroceder o seguir jugando. Vuelve a lanzar el dado la pareja siguiente y avanza de acuerdo al mismo criterio. Gana la pareja que llegue primero al final del camino.	Ficha de Observación.
Taller N° 10 Adivino el número mediante	Identificar los números a través de Movimientos del	Niños	La maestra pide a los niños que se agrupen en parejas, un niño se pone a espaldas del otro, este último apoya en la espalda del compañero un número elegido por la	Ficha de Observación

Movimientos Corporales	Cuerpo.		maestra con movimientos corporales. El que está de espaldas deberá adivinar la cantidad que representa en su cuerpo. Finalmente si no adivina pierde un punto y continúa el otro niño y así sucesivamente.	
Taller N° 11 Uno, dos y tres a jugar	Identificar los numerales	Niños Caja de cartón Numerales 1, 2 y 3	La maestra les pide a los niños que formen un círculo, les explica como es el juego. Primeramente la maestra cierra sus ojos dice un número el 2 los niños deben coger el numeral de la caja de cartón y entregarle a la maestra e imitar a un pato “cua- cua, dos...”, si nombra al número 1 deben dar un grito, si nombra al tres deben hacer como serpientes, sacando la lengua tres veces y así sucesivamente. Luego el niño que ganó va a nombrar el número si algún niño se equivoca sale del círculo, hasta que quede un ganador.	Ficha de Observación
Taller N° 12 Las calaveras	Contar los números del 1 al 5 Desarrollar el pensamiento lógico	Niños	Indicar a los niños que formen un círculo que se tomen de las manos, luego se elige un niño para que se coloque afuera del círculo y es la calavera, los niños que forman el círculo empiezan cantando cuando el reloj marca la 1 las calaveras salen de su tumba, tumba que tumba, que laca- laca tumba, el niño que está afuera va realizando movimientos con su cuerpo como las calaveras hasta que llega al número 5 todos los niños corren y el niño que es la calavera les coge el primero que sea cogido será la calavera e inicia nuevamente el juego y así sucesivamente hasta que todo el grupo participe, también se puede incorporar más números.	Ficha de Observación

Elaborador por: Mariela Masapanta



guía de actividades

LÓGICO MATEMÁTICAS



Elaborado por:

Mariela Masapanta

Superlatos - 11 de mayo de 2016 - 10:00 AM - 10:00 AM - 10:00 AM - 10:00 AM

TALLER N° 1

Título: JUGANDO CON BLOQUES LÓGICOS

Objetivo: Clasificar bloques de acuerdo a tres atributos: Tamaño, color y forma, para reconocer como un ser que siente, piensa y opina para generar autonomía en las actividades que realiza.

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Identificar tamaño, color y forma.• Participar e integrar juegos y trabajos individuales y grupales.	<ul style="list-style-type: none">• Canción Las figuras• Motivación Video• Dinámica Juegos de bloques.	<ul style="list-style-type: none">• Dividir a las niñas y niños en grupos de seis integrantes.• Proporcionar a cada grupo un juego de bloques lógicos y pedirles que lo manipulen.• Luego dar la consigna de agrupar bloques según una característica, por ejemplo los triángulos de color azul, los cuadrados pequeños, etc.• A la mesa que primero lo logre se le acredita un punto.• Al finalizar el juego sumamos los puntos de cada mesa y ganará el grupo que más puntos tenga acumulado.	<ul style="list-style-type: none">• Bloques lógicos• Figuras Geométricas	Ficha de observación

TALLER N° 1

Título: JUGANDO CON BLOQUES LÓGICOS

Objetivo: Clasificar bloques de acuerdo a tres atributos: Tamaño, color y forma, para reconocer como un ser que siente, piensa y opina para generar autonomía en las actividades que realiza.

RECURSOS:

- Bloques lógicos
- Figuras Geométricas

DESCRIPCIÓN

- Dividir a las niñas y niños en grupos de seis integrantes.
- Proporcionar a cada grupo un juego de bloques lógicos y pedirles que lo manipulen.
- Luego dar la consigna de agrupar bloques según una característica, por ejemplo los triángulos de color azul, los cuadrados pequeños, etc.
- A la mesa que primero lo logre se le acredita un punto.
- Al finalizar el juego sumamos los puntos de cada mesa y ganará el grupo que más puntos tenga acumulado.



FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: JUGANDO CON BLOQUES LÓGICOS

Destreza con Criterio de Desempeño: Reconocer como un ser que siente, piensa y opina para generar autonomía en las actividades que realiza.

N°	Indicadores Nomina	Clasificar las figuras geométricas			Respetar las diferencias individuales y de grupo			Identificar, tamaño, color y forma.		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio



TALLER N° 2

Título: DESFILE DE FIGURAS

Objetivo: Reproducir y describir los objetos a base de un atributo, para recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones.

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Identifica y compara objetos del entorno según sus atributos. Agrupar objetos según la forma, color y tamaño. 	<ul style="list-style-type: none"> Fase concreta Manipular varios objetos del entorno. Observar cómo están agrupadas la figuras Fase gráfica Dibujar objetos según características similares Fase simbólica Agrupar objetos según forma, color y tamaño. 	<ul style="list-style-type: none"> Colocar a cada niña o niño en su cuello, un collar que representa a una figura geométrica. Sale la/el primer niña/o y los demás observan la figura que tiene colgada del cuello: la forma, el color, el tamaño respecto a otra de la misma forma Después de aísla uno de estos atributos: por ejemplo es cuadrada y la/el niña/o empieza a caminar, lo siguen todos las niñas/os que llevan figuras con ese atributo. Volver a jugar, y cada vez se aísla un atributo diferente. Se puede añadir al juego una variante, la cual consiste en que cada vez que se juega, una niña o niño sale del aula; el resto de participantes forman una colección según un atributo. Una vez formado el grupo, el resto de niñas/os se sientan y entra la/el que estaba afuera del aula. Esta niña/o debe descubrir el atributo según el cual se ha formado la colección. 	<ul style="list-style-type: none"> Figuras geométricas Cartulina de diferentes tamaños y colores. Lana 	Ficha de observación





TALLER N° 2

Título: DESFILE DE FIGURAS

Objetivo: Reproducir y describir los objetos a base de un atributo, para recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones.

Recursos:

- Figuras geométricas
- Cartulina de diferentes tamaños y colores.
- Lana

DESCRIPCIÓN

- Colocar a cada niña o niño en su cuello, un collar que representa a una figura geométrica.
- Sale la/el primer niña/o y los demás observan la figura que tiene colgada del cuello: la forma, el color, el tamaño respecto a otra de la misma forma
- Después de aísla uno de estos atributos: por ejemplo es cuadrada y la/el niña/o empieza a caminar, lo siguen todos las niñas/os que llevan figuras con ese atributo.
- Volver a jugar, y cada vez se aísla un atributo diferente.
- Se puede añadir al juego una variante, la cual consiste en que cada vez que se juega, una niña o niño sale del aula; el resto de participantes forman una colección según un atributo. Una vez formado el grupo, el resto de niñas/os se sientan y entra la/el que estaba afuera del aula. Esta niña/o debe descubrir el atributo según el cual se ha formado la colección.

FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: DESFILE DE FIGURAS

Destreza con Criterio de Desempeño: Recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones.

N°	Indicadores Nomina	Identifica y compara objetos del entorno.			Agrupa objetos según la forma, color y tamaño			Reconoce perfectamente las figuras geométricas		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio

TALLER N° 3

Título: ADIVINA ADIVINADOR QUE ES LO QUE YO VEO Y TÚ NO

Objetivo: Identificar los objetos y figuras a partir de una serie de adivinanzas, para recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la noción de secuencia lógica, • Desarrollar la percepción y atención. • Identifica y compara los objetos del entorno según sus atributos • Agrupa los objetos según la forma, color y tamaño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación La caja de las figuras geométricas. • Dinámica Pescar las figuras geométricas. • Video Jugando con las figuras geométricas 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una representación de los objetos a ser adivinados. • Se escucharán las características de un objeto en particular a ser adivinado y que se encuentre en el aula. • Luego el grupo deberá escuchar las secuencias que dicta la maestra y dibujar en orden las figuras geométricas que se forman a través de las figuras. • Exponer los trabajos y explicar cómo lo adivinó y que figuras utilizó 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferentes objetos en el aula • Hojas A4 • Lápiz, pinturas • Imágenes previamente elaboradas de diferentes dibujos realizados con figuras geométricas. • Figuras geométricas de cartón de diferentes colores: círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo y rombo 	Ficha de observación



TALLER N° 3

Título: ADIVINA ADIVINADOR QUE ES LO QUE YO VEO Y TÚ NO

Objetivo: Identificar los objetos y figuras a partir de una serie de adivinanzas, para recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones.

Recursos:

- Diferentes objetos en el aula
- Hojas A4
- Lápiz, pinturas
- Imágenes previamente elaboradas de diferentes dibujos realizados con figuras geométricas.
- Figuras geométricas de cartón de diferentes colores: círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo y rombo

DESCRIPCIÓN

- Realizar una representación de los objetos a ser adivinados.
- Se escucharán las características de un objeto en particular a ser adivinado y que se encuentre en el aula.
- Luego el grupo deberá escuchar las secuencias que dicta la maestra y
- dibujar en orden las figuras geométricas que se forman a través de las
- figuras.
- Exponer los trabajos y explicar cómo lo adivinó y que figuras utilizó.

FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: ADIVINA A DIVINADOR QUE ES LO QUE YO VEO Y TÚ NO

Destreza con Criterio de Desempeño: Recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones

N°	Indicadores Nomina	Identifica y compara objetos del entorno según sus atributos.			Agrupa objetos según la forma, color y tamaño			Reconoce perfectamente las figuras geométricas		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio




TALLER N° 4




Título: RAYUELA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

Objetivo: Identificar cuerpos geométricos, para reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del medio de acuerdo a sus atributos.

Periodo de duración: 40 minutos



CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Establecer el nombre, representación y características de las figuras geométricas• Reconocer semejanzas y diferencias del medio	<ul style="list-style-type: none">• Canción Figuras geométricas• Video Figuras geométricas	<ul style="list-style-type: none">• Dibujar una rayuela geométrica utilizando cuadrados, círculos, rectángulos, rombos y óvalos, a cada figura incluirle un numeral. Ej. cuadrado 1, círculo 2, así sucesivamente.• La maestra debe dar las consignas del juego: Cada niña o niño debe pasar por la rayuela saltando en un solo pie y sin pisar las líneas.• La niña o niño que falte a las consigna deberá ir a la caja y buscar la figura y el numeral en el cual perdió el juego.• Finalmente deberá dar a la maestra la figura, mientras le dice verbalmente que es y que numeral está representado en ella.	<ul style="list-style-type: none">• Patio• Tiza• Caja• Figuras de cartulina con numerales dibujados en el centro	Ficha de observación



TALLER N° 4

Título: RAYUELA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

Objetivo: Identificar cuerpos geométricos, para reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del medio de acuerdo a sus atributos.

Recursos:

- Patio
- Tiza
- Caja
- Figuras de cartulina con numerales dibujados en el centro

DESCRIPCIÓN

- Dibujar una rayuela geométrica utilizando cuadrados, círculos, rectángulos, rombos y óvalos, a cada figura incluirle un numeral. Ej. cuadrado 1, círculo 2, así sucesivamente.
- La maestra debe dar las consignas del juego: Cada niña o niño debe pasar por la rayuela saltando en un solo pie y sin pisar las líneas.
- 3. La niña o niño que falte a las consigna deberá ir a la caja y buscar la figura y el numeral en el cual perdió el juego.
- Finalmente deberá dar a la maestra la figura, mientras le dice verbalmente que es y que numeral está representado en ella



FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: RAYUELA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

Destreza con Criterio de Desempeño: Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del medio de acuerdo a sus atributos.

N°	Indicadores Nomina	Identifica y describe características de cuerpo, figuras y objetos incluyendo el círculo, triángulo u cuadrado			Reconoce semejanzas y diferencias entre objetos del medio			Compara objetos de su entorno.		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio

TALLER N° 5

Título: LAS OLLITAS

Objetivo: Establecer diferencias entre pesado y liviano, para identificar, estimar y comparar objetos según su peso (pesado, liviano)

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Establecer comparaciones directas de peso de objetos Agrupar objetos pesados y livianos 	<ul style="list-style-type: none"> Motivación Cuento las ollitas encantadoras. Experiencia Repetir el cuento con sus propias palabras. Dinámica Jugar a las ollitas 	<ul style="list-style-type: none"> Pedir a niñas y niños que se ubiquen en el piso. Ellas/os serán las ollitas. Cada ollita tiene el nombre de un utensilio de cocina. La maestra hará de vendedora, quien se apresta a recibir a los compradores que serán dos niñas o niños. Llega una compradora y se produce el siguiente diálogo. Compradoras: Tin-Tin Vendedora: ¿Quién es? Compradoras: Yo Vendedora: Que desea Compradoras: Un sartén Vendedora: Mire esta bonita Compradoras: ¿Cuánto cuesta? Vendedora: Veinte dólares. Compradoras: Le doy diez. Lleve, lleve. Entonces la ollita se coloca en posición semi-sentada en el aire y poniendo sus manos por debajo de la parte trasera de sus piernas y se sujeta fuerte, mientras la compradora y la vendedora toman la ollita por entre los brazos y dicen: “vamos a ver cuánto dura Compradora y vendedora columpian a la ollita cantando los meses del año, cuanto logre estar sostenida por sus manos, es lo que dura la misma. Luego la llevan a otro lugar. Una vez que se ha comprado todas las ollitas, compradora y vendedora se van a misa, y a su retorno las ollitas se han convertido en perros que les persiguen para morderles. 	<ul style="list-style-type: none"> Ninguno 	<p>Ficha de observación</p>



TALLER N° 5

Título: LAS OLLITAS

Objetivo: Establecer diferencias entre pesado y liviano, para identificar, estimar y comparar objetos según su peso (pesado, liviano)

Recursos:

Ninguno

DESCRIPCIÓN

- Pedir a niñas y niños que se ubiquen en el piso. Ellas/os serán las ollitas. Cada ollita tiene el nombre de un utensilio de cocina. La maestra hará de vendedora, quien se apresta a recibir a los compradores que serán dos niñas o niños.
- Llega una compradora y se produce el siguiente diálogo.
 - Compradoras: Tin-Tin
 - Vendedora: ¿Quién es?
 - Compradoras: Yo
 - Vendedora: Que desea
 - Compradoras: Un sartén
 - Vendedora: Mire esta bonita
 - Compradoras: ¿Cuánto cuesta?
 - Vendedora: Veinte dólares.
 - Compradoras: Le doy diez.
 - Lleve, lleve.
- Entonces la ollita se coloca en posición semi-sentada en el aire y poniendo sus manos por debajo de la parte trasera de sus piernas y se sujeta fuerte, mientras la compradora y la vendedora toman la ollita por entre los brazos y dicen: “vamos a ver cuánto dura Compradora y vendedora columpian a la ollita cantando los meses del año, cuanto logre estar sostenida por sus manos, es lo que dura la misma. Luego la llevan a otro lugar.
- Una vez que se ha comprado todas las ollitas, compradora y vendedora se van a misa, y a su retorno las ollitas se han convertido en perros que les persiguen para morderles.

FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: LAS OLLITAS

Destreza con Criterio de Desempeño: Identificar, estimar y comparar objetos según su peso (pesado, liviano).

N°	Indicadores Nomina	Identifica los objetos pesados y livianos			Agrupa los objetos pesados y livianos			Se sociabiliza con su entorno		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio



TALLER N° 6

Título: ROMPECABEZAS DE SECUENCIAS

Objetivo: Ordenar la secuencia de los pictogramas estructurando la noción antes y después, para Identificar las nociones antes/ después para la ubicación de los objetos.

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar las nociones antes y después Identificar las nociones antes y después 	<ul style="list-style-type: none"> Motivación Adivinanza(quien soy) Dinamica Los zapatos de colores Cancion Despedida a la señorita 	<ul style="list-style-type: none"> Contar a las niñas y niños el cuento, historia o fábula de las secuencias. Colocar en el pupitre de cada niña o niño las tarjetas de secuencias de la historia, pero ponerlas con el gráfico hacia abajo con la finalidad de que no las puedan mirar. Indicarles que una de las reglas del juego es que tienen que esperar que todas/os las compañeras/os tengan las tarjetas para iniciar el juego. Una vez que acabamos de repartir las tarjetas decimos: En sus marcas, listo, ahora. A la voz de ahora, las niñas y los niños dan la vuelta a las tarjetas y proceden a ordenarlas. Gana la niña o el niño que primero lo consiga 	<ul style="list-style-type: none"> Pictogramas de secuencia Cuento, historia o fábula 	Ficha de observación

DATA:

TALLER N° 6

Título: ROMPECABEZAS DE SECUENCIAS

Objetivo: Ordenar la secuencia de los pictogramas estructurando la noción antes y después, para Identificar las nociones antes/ después para la ubicación de los objetos.

Recursos:

- Pictogramas de secuencia
- Cuento, historia o fábula

DESCRIPCIÓN

- Contar a las niñas y niños el cuento, historia o fábula de las secuencias.
- Colocar en el pupitre de cada niña o niño las tarjetas de secuencias de la historia, pero ponerlas con el gráfico hacia abajo con la finalidad de que no las puedan mirar.
- Indicarles que una de las reglas del juego es que tienen que esperar que todas/os las compañeras/os tengan las tarjetas para iniciar el juego.
- Una vez que acabamos de repartir las tarjetas decimos: En sus marcas, listo, ahora.
- A la voz de ahora, las niñas y los niños dan la vuelta a las tarjetas y proceden a ordenarlas.
- Gana la niña o el niño que primero lo consiga



FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: ROMPECABEZAS DE SECUENCIAS

Destreza con Criterio de Desempeño: Identificar las nociones antes/después para la ubicación de los objetos

N°	Indicadores Nomina	Identifica las nociones antes/después			Describe la posición y ubicación de los objetos antes/después			Desarrolla las nociones antes/después .		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio

TALLER N° 7

Título: EL LOBO

Objetivo: Identificar y reconocer las nociones cerca y lejos, para identificar las nociones cerca/lejos para la ubicación de objetivos

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● Describir la posición y ubicación de los objetos cerca / lejos. ● Reconocer las nociones cerca / lejos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Canción Doña semanita ● Dinámica El lobito ● Cuento El lobo y la gallina 	<ul style="list-style-type: none"> ● Invitar a las niñas y niños que formen un círculo y se tomen de la mano. ● Elegir a una niña o niño que hará de lobo y se quedará a un costado ● Las niñas y niños de la ronda giran cantando: “Juguemos en el bosque, hasta que el lobo este, si el lobo aparece, enteros nos comerá. ¿Qué estás haciendo lobito?; y el lobo contesta: “me estoy bañando”. ● Las niñas y niños continúan haciendo la ronda y el lobo continúa contestando: “estoy desayunando”, “estoy poniéndome la camisa”, entre otros hasta que finalmente responde: “estoy listo para comer a todos”. ● Entonces niñas y niños corren en diferentes direcciones. La niña o el niño que es primera/o aprehendida/o por este se convierte en lobo y se reinicia el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disfraz para el lobo 	<p>Ficha de observación</p>



TALLER N° 7

Título: EL LOBO

Objetivo: Identificar y reconocer las nociones cerca y lejos, para identificar las nociones cerca/lejos para la ubicación de objetivos

Recursos:

- Disfraz para el lobo

DESCRIPCIÓN

- Invitar a las niñas y niños que formen un círculo y se tomen de la mano.
- Elegir a una niña o niño que hará de lobo y se quedará a un costado. Las niñas y niños de la ronda giran cantando: “Juguemos en el bosque, hasta que el lobo este, si el lobo aparece, enteros nos comerá. ¿Qué estás haciendo lobito?; y el lobo contesta: “me estoy bañando”.
- Las niñas y niños continúan haciendo la ronda y el lobo continúa contestando: “estoy desayunando”, “estoy poniéndome la camisa”, entre otros hasta que finalmente responde: “estoy listo para comer a todos”.
- Entonces niñas y niños corren en diferentes direcciones. La niña o el niño que es primera/o aprehendida/o por este se convierte en lobo y se reinicia el juego.

FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: EL LOBO

Destreza con Criterio de Desempeño: Identificar las nociones cerca/lejos para la ubicación de objetivos

N°	Indicadores Nomina	Identifica las nociones cerca / lejos			Describe la posición y ubicación de los objetos cerca / lejos			Reconoce a los niños que viven cerca o lejos del jardín		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio

TALLER N° 8

Título: ¿QUÉ PASÓ ANTES? ¿QUÉ PASO DESPUÉS?

Objetivo: Ordenar la secuencia de los pictogramas de un cuento estructurando la noción antes y después, para comparar y relacionar las nociones de tiempo antes / después en situaciones cotidianas.

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Comparar y relacionar las nociones antes y después • Desarrollar las nociones antes / después 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Pictogramas • Cuento • El nacimiento del pollito • Dinámica • El rey manda 	<ul style="list-style-type: none"> • Contar a las niñas y niños un cuento. • Colocar en el pupitre de cada niña o niño las tarjetas de secuencias del cuento, pero ponerlas con el gráfico hacia abajo con la finalidad de que no las puedan mirar. • Indicarles que una de las reglas del juego es que tienen que esperar que todas/os las compañeras/os tengan las tarjetas para iniciar el juego. • Una vez que acabamos de repartir las tarjetas decimos: En sus marcas, listo, ahora. • A la voz de ahora, las niñas y los niños dan la vuelta a las tarjetas y proceden a ordenarlas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento. • Tres pictogramas de un cuento donde estén dibujadas actividades para que se ordenen según el tiempo de ejecución. 	Ficha de observación

TALLER N° 8

Título: ¿QUÉ PASÓ ANTES? ¿QUÉ PASO DESPUÉS?

Objetivo: Ordenar la secuencia de los pictogramas de un cuento estructurando la noción antes y después, para comparar y relacionar las nociones de tiempo antes / después en situaciones cotidianas.

Recursos:

- Cuento.
- Tres pictogramas de un cuento donde estén dibujadas actividades para que se ordenen según el tiempo de ejecución.

DESCRIPCIÓN

- Contar a las niñas y niños un cuento.
- Colocar en el pupitre de cada niña o niño las tarjetas de secuencias del cuento, pero ponerlas con el gráfico hacia abajo con la finalidad de que no las puedan mirar.
- Indicarles que una de las reglas del juego es que tienen que esperar que todas/os las compañeras/os tengan las tarjetas para iniciar el juego.
- Una vez que acabamos de repartir las tarjetas decimos: En sus marcas, listo, ahora.
- A la voz de ahora, las niñas y los niños dan la vuelta a las tarjetas y proceden a ordenarlas.



FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: ¿QUÉ PASÓ ANTES? ¿QUÉ PASO DESPUÉS?

Destreza con Criterio de Desempeño: Comparar y relacionar las nociones de tiempo antes / después en situaciones cotidianas

N°	Indicadores Nomina	Usa los conceptos del tiempo antes / después en situación significativa			Crea historia con nociones de tiempo			Compara las nociones antes / después		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio

TALLER N° 9

Título: LLEGADO A LA META

Objetivo: Considerar los números como memoria de cantidad, para contar colecciones de objetos del 1 al 10 en circunstancia diarias

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1 al 10.	<ul style="list-style-type: none">Canción Los días de la semanaDinámica Al lirón lirónVideo Los números	<ul style="list-style-type: none">Se agrupan niñas y niños en parejasLa primera pareja lanza el dado y avanza tantos casilleros como indica el dado.Encontrar la consigna que está debajo de la cartulina, la cual le permitirá avanzar, retroceder o seguir jugando.Vuelve a lanzar el dado la pareja siguiente y avanza de acuerdo al mismo criterio.Gana la pareja que llegue primero al final del camino.	<ul style="list-style-type: none">Un dado grande, del uno al seis en sus caras.Cartulinas de colores donde estarán dibujados la grafía de los numerales del 1 al 10 y colocarlas en el piso sobre un camino trazado y debajo de cada una de las cartulinas pegar un sobre con una consigna.	Ficha de observación

ALLER N° 9

Título: LLEGADO A LA META

Objetivo: Considerar los números como memoria de cantidad, para contar colecciones de objetos del 1 al 10 en circunstancia diarias

Recursos:

- Un dado grande, del uno al seis en sus caras.
- Cartulinas de colores donde estarán dibujados la grafía de los numerales del 1 al 10 y colocarlas en el piso sobre un camino trazado y debajo de cada una de las cartulinas pegar un sobre con una consigna.

DESCRIPCIÓN

- Se agrupan niñas y niños en parejas
- La primera pareja lanza el dado y avanza tantos casilleros como indica el dado.
- Encontrar la consigna que está debajo de la cartulina, la cual le permitirá avanzar, retroceder o seguir jugando.
- Vuelve a lanzar el dado la pareja siguiente y avanza de acuerdo al mismo criterio.
- Gana la pareja que llegue primero al final del camino.



FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: LLEGADO A LA META

Destreza con Criterio de Desempeño: Contar colecciones de objetos del 1 al 10 en circunstancia diarias

N°	Indicadores Nomina	Cuenta objetos del entorno de su aula			Identifica cantidades del 1 al 10			Asocia objetos de 1 a 10		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio

TALLER N° 10

Título: ADIVINO EL NÚMERO MEDIANTE MOVIMIENTOS CORPORALES

Objetivo: Identificar los números a través de Movimientos del Cuerpo, para desarrollar el cálculo mental.

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">Reconocer los números y realizar operaciones lógicas	<ul style="list-style-type: none">MotivaciónLos númerosJugando con los númerosDinámica	La maestra pide a los niños que se agrupen en parejas, un niño se pone a espaldas del otro, este último apoya en la espalda del compañero un número elegido por la maestra con movimientos corporales. El que está de espaldas deberá adivinar la cantidad que representa en su cuerpo. Finalmente si no adivina pierde un punto y continúa el otro niño y así sucesivamente.	<ul style="list-style-type: none">Ninguno	Ficha de observación



TALLER N° 10

Título: ADIVINO EL NÚMERO MEDIANTE MOVIMIENTOS CORPORALES

Objetivo: Identificar los números a través de Movimientos del Cuerpo, para desarrollar el cálculo mental.

Recursos:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN

La maestra pide a los niños que se agrupen en parejas, un niño se pone a espaldas del otro, este último apoya en la espalda del compañero un número elegido por la maestra con movimientos corporales. El que está de espaldas deberá adivinar la cantidad que representa en su cuerpo. Finalmente si no adivina pierde un punto y continúa el otro niño y así sucesivamente.



FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: Adivino el número mediante Movimientos Corporales

Destreza con Criterio de Desempeño: Este juego le ayuda al niño a realizar operaciones lógicas. Le permite jugar libremente reconociendo el número que corresponde

N°	Indicadores Nomina	Reconoce, asocia los números.			Realiza operaciones lógicas			Identifica cantidades y asocia con los números		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio



TALLER Nº 11

Título: UNO, DOS Y TRES A JUGAR

Objetivo: Identificar los numerales, para desarrollar la atención en la ejecución de las actividades

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Identificar y reconocer los números y realizar 1, 2 y 3. 	<ul style="list-style-type: none"> Motivación Contando los números Dinámica 	<p>La maestra les pide a los niños que formen un círculo, les explica como es el juego. Primeramente la maestra cierra sus ojos dice un número el 2 los niños deben coger el numeral de la caja de cartón y entregarle a la maestra e imitar a un pato “cua- cua, dos...”, si nombra al número 1 deben dar un grito, si nombra al tres deben hacer como serpientes, sacando la lengua tres veces y así sucesivamente. Luego el niño que ganó va a nombrar el número si algún niño se equivoca sale del círculo, hasta que quede un ganador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Cajas de cartón Numerales 1, 2 y 3 	<p>Ficha de observación</p>



TALLER N° 11

Título: UNO, DOS Y TRES A JUGAR

Objetivo: Identificar los numerales, para desarrollar la atención en la ejecución de las actividades.

Recursos:

- Cajas de cartón
- Numerales 1, 2 y 3

DESCRIPCIÓN

La maestra les pide a los niños que formen un círculo, les explica como es el juego. Primeramente la maestra cierra sus ojos dice un número el 2 los niños deben coger el numeral de la caja de cartón y entregarle a la maestra e imitar a un pato “cua- cua, dos...”, si nombra al número 1 deben dar un grito, si nombra al tres deben hacer como serpientes, sacando la lengua tres veces y así sucesivamente. Luego el niño que ganó va a nombrar el número si algún niño se equivoca sale del círculo, hasta que quede un ganador.



FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: UNO, DOS Y TRES A JUGAR

Destreza con Criterio de Desempeño: Este juego le ayuda al niño a realizar operaciones lógicas. Le permite jugar libremente contando y reconociendo los números 1, 2, y 3

N°	Indicadores Nomina	Reconoce, asocia los números.			Realiza operaciones lógicas			Identifica cantidades y asocia con los números		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio

TALLER N° 12

Título: LAS CALAVERAS

Objetivo: Contar los números del 1 al 5, para desarrollar el pensamiento lógico

Periodo de duración: 40 minutos

CONTENIDOS	TÉCNICAS ACTIVAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
Contar los números siguiendo el orden correcto de la seriación.	<ul style="list-style-type: none">MotivaciónDramatización	Indicar a los niños que formen un círculo que se tomen de las manos, luego se elige un niño para que se coloque afuera del círculo y es la calavera, los niños que forman el círculo empiezan cantando cuando el reloj marca la 1 las calaveras salen de su tumba, tumba que tumba, que laca- laca tumba, el niño que está afuera va realizando movimientos con su cuerpo como las calaveras hasta que llega al número 5 todos los niños corren y el niño que es la calavera les coge el primero que sea cogido será la calavera e inicia nuevamente el juego y así sucesivamente hasta que todo el grupo participe, también se puede incorporar más números.	<ul style="list-style-type: none">Niños	Ficha de observación

TALLER N° 12

Título: LAS CALAVERAS

Objetivo: Contar los números del 1 al 5, para desarrollar el pensamiento lógico

Recursos:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN

Indicar a los niños que formen un círculo que se tomen de las manos, luego se elige un niño para que se coloque afuera del círculo y es la calavera, los niños que forman el círculo empiezan cantando cuando el reloj marca la 1 las calaveras salen de su tumba, tumba que tumba, que laca- laca tumba, el niño que está afuera va realizando movimientos con su cuerpo como las calaveras hasta que llega al número 5 todos los niños corren y el niño que es la calavera les coge el primero que sea cogido será la calavera e inicia nuevamente el juego y así sucesivamente hasta que todo el grupo participe, también se puede incorporar más números.



FICHA DE OBSERVACIÓN

TALLER: LAS CALAVERAS

Destreza con Criterio de Desempeño: Este juego le ayuda al niño a contar los números siguiendo el orden correcto de la seriación.
El niño representa diferentes movimientos corporales

N°	Indicadores Nomina	Reconoce y cuenta los números.			Ordena los números			Representa los números		
		S	MS	PS	S	MS	PS	S	MS	PS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

S = Satisfactorio

MS = Medianamente satisfactorio

PS = Poco satisfactorio

Conclusiones

- Este manual contiene actividades que ayudan a niños y niñas en el dominio del desarrollo lógico matemático, lúdico y motriz a través de múltiples juegos, para que den rienda suelta al impulso creador a través del desarrollo de habilidades y destrezas, de esta manera los niños se sentirán útiles, creativos, reflexivos, seguros de sí mismos, capaces de enfrentarse a los cambios de nivel de educación.
- El manual de Actividades lúdicas favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Pre-matemática. Consiguiendo que el niño disfrute, aprenda, ame, que se sienta comprometido con el mundo de las matemáticas, que tenga iniciativas sin temor a equivocarse, en síntesis que piense por sí mismo y que en este proceso de aprendizaje su pensamiento sea más lógico y adecuado a la realidad.
- El juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje principalmente en el desarrollo de las funciones básicas de los niños y niñas que se inician en el mundo de las matemáticas, la finalidad es brindarle al niño el desarrollo de habilidades y destrezas del razonamiento lógico matemático.
- La matemática en la educación inicial es muy importante, las experiencias que el docente planifique para estas etapas, serán las bases futuras de un buen aprendizaje, es por esta razón que el docente debe planificar actividades lúdicas que motiven al niño a interiorizarse en el mundo de las matemáticas donde disfruten, se diviertan, cuestionen, analicen todas sus vivencias, dando paso a un pensamiento lógico y sobre todo saber que las matemáticas no son complicadas y que día a día forman parte de nuestras vidas.
- El niño a través de la manipulación, observación y descubrimiento del entorno que lo rodea va aprendiendo poco a poco y así fortalece sus nuevos y futuros aprendizajes, logrando el desarrollo del pensamiento lógico matemático captando que el niño piense por sí mismo sin temor a equivocarse, ya que de esas equivocaciones el niño aprenderá.

Recomendaciones

- El docente debe tomar en cuenta a la hora de planificar las actividades todas las necesidades e inquietudes que tienen los niños, cumpliendo con los objetivos planteados, respetar el ritmo de aprendizaje y las características individuales de cada niño para lograr interiorizar los nuevos conocimientos e inculcar con los conocimientos ya adquiridos, las cuales deben ser flexibles, adaptables, y acordes a las etapas evolutivas de cada niño, con el fin de obtener un desarrollo integral del niño.
- Dentro del Centro Infantil los encargados de guiar al niño deben crear un ambiente afectivo que motive al preescolar a descubrir todo lo que tiene a su alrededor y motivando los esfuerzos que hacen por construir sus conocimientos haciendo de ellos personas seguras, confiadas en sí mismo y prepararlos para la vida.
- El docente es el modelo a seguir que el niño tiene en su mira, lo imita en todos los aspectos que transcurre con él en su diario vivir, por este motivo el docente debe ser la persona que el niño está buscando por la cual florecerá su aprendizaje, los docentes deben involucrar al niño en todas las actividades que se realice en la jornada diaria motivándoles a jugar, crear, divertirse, despertando la curiosidad que tienen de su entorno, consiguiendo que mediante el juego el niño se interese de todo lo que está aprendiendo ya que es una herramienta primordial en el desarrollo del niño que va adquiriendo.
- Realizar periódicamente sesiones de trabajo aprovechando las horas complementarias para realizar una revisión del manual de cómo se está poniendo en práctica para cumplir los objetivos propuestos, socialización de experiencias que ayuden a una buena aplicación del manual al momento de planificar.
- Que todo material sea evaluativo e interactivo con el niño y niña; de ésta manera se convierte en un elemento de apoyo del docente y en un instrumento medible de conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje y así desarrollar el razonamiento lógico y gusto por las matemáticas.

Bibliografía

Bibliografía Citada

- ANTUNES, Celso. (2006). “Juegos para estimular las inteligencias múltiples”. Editora: Vozes Ltda. Buenos Aires. (pág. 32)
- BONILLA, B. Carlos. (1998). “Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía”. Colombia. (pág. s/n)
- Diccionario de la Real Academia Española, (1994), España. (pág. s/n)
- FERNÁNDEZ B, J. A. (2005). “Desarrollo del pensamiento matemático en educación infantil”. Editorial Madrid. (pág. 5)
- FERNÁNDEZ. (2008). Tesis Doctoral “El ajedrez como material didáctico”. Barcelona. (pág. 391).
- JIMÉNEZ, Alberto. C. (2000). “LA Lúdica un Universo de posibilidades”. Cooperativa Editorial del magisterio – colección mesa redonda, Pereira, (pág. 125)
- MEQUÉ, Edo i Baste. (2001). “Didáctica de la Matemática”. Barcelona, (pág. 87).
- MERANI, Alberto. (1989). “El diccionario de psicología”. Editorial: Grijalbo, ciudad de Bogotá. (pág. 93).
- Ministerio de Educación. (2014). “Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica de 1er año”. Quito-Ecuador.
- NERICI, Imideo, G. (1657). “Hacia una didáctica general dinámica”. Editorial: Kapelusz. Ciudad Buenos Aires. (pág. 57)
- ORTIZ, Natalia. (2009). Monografía “Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos”. (Pág. 120).
- RAMÓN, ALEGRE, Juan. (2002). “Desarrollo del razonamiento lógico-matemático”. Edición: Des-logmat. Ciudad Barcelona. (pág. 5).
- Reforma Curricular para la Educación Inicial de los niños y niñas de 0 a 5 años de edad.

- ROSENAL M. y P. Ludin. Diccionario Filosófico. Ediciones Universo, Argentina, 1973, (pág. 8)
- VIERA, Ana María. (1997). “Matemáticas y medio. Ideas para favorecer el desarrollo cognitivo infantil”. Editorial: Diada. Sevilla. (pág. s/n)

Bibliografía Consultada

- ÁLVAREZ, V. FIDALGO, R, LAFUENTE. S. & Rego, J. “Dificultades de Aprendizaje e intervención Psicopedagógica”. España. Universidad de Vigo.
- BONILLA, C. (1998, noviembre). “Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía”. Ponencia presentada en el V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas, Manizales. Caldas, Colombia.
- CAILLOIS, R. (1986). “Los juegos y los hombres”. La máscara y el Vértigo. México: Fondo de Cultura Económica.
- CAIRO, E, IJALBA, E. MARTÍNEZ, C. (2004). “El desarrollo de la capacidad para el cálculo en niños de primaria”. Revista: Cubana de psicología. Vol. 21. (pág. 21)
- CAJIAO, F. (1996). “La piel del alma”. Cuerpo Educación y Cultura. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- . D. & FUENTES, L, Alonso. (2008). “Neuropsicología de la Aritmética”. Tesis doctoral. Colombia.
- DÍAZ, H. (2008). “Políticas de Educación en el Perú”. Perú. Educare.
- DÍAZ, H. (2008). “¿Cómo estamos en educación? Una visión de la educación peruana en el período 2000-2006 y su proyección al 2011”. Educared. Publicada el 5 de Enero 2008 4:37 pm.
- Diseño Curricular de la Educación Básica Regular. Diciembre 2008. Ministerio de Educación. Quito – Ecuador.
- DOMÍNGUEZ, H & ROBLEDO, D. (2009). Influencia de la aplicación del plan de acción. “Jugando con la matemática”, basado en la metodología activa en el logro de capacidades del área de matemática de

los/as estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución Educativa PNP. Baciclio Ramírez Peña. Piura, Perú.

- EDO. M. & BASTÉ. (2001). “Juegos matemáticos en primaria”. Documentos pedagógicos. Departamento de Didáctica de las Matemáticas y las Ciencias Experimentales. Universidad Autónoma de Barcelona. Fuente Apuntes de enseñanza Indexnet.
- GÓMEZ, J. (2005). “Problema epistemológico de la enseñanza del cálculo matemático”. Tesis para obtener el grado de Maestría en Educación Matemática. Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela.
- HUIZINGA, J. (1998). Homo Ludens. Madrid: Editorial: Alianza.
- JIMÉNEZ. C. (2000). “Hacia la construcción del concepto de lúdica”. Ensayo. Colombia.
- LUQUE, H. (2009). “Informática en la educación inicial y primaria”. Educared. 26 de Agosto 2009 12:09 AM.
- RUIZ B. C. (2005). “Posibilidad de la enseñanza estratégica de la matemática en Educación Básica”. México.

Bibliografía Virtual

- <http://www.surcultural.info/2008/06/dificultades-del-aprendizaje-la-acalculia-y-la-discalculia/>
Solicitado: 13-11-2012/ hora: 11 h 15 am
- <http://www.slideshare.net/intereduvido/dificultad-de-aprendizaje-de-las-matematicas>
Solicitado: 13-11-2012, hora: 13 h 00 pm.
- <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
Solicitado: 16-11, hora: 14 h 30 pm.
- http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-logo/calculo_en_primaria.pdf
Solicitado: 12-12-2012, hora: 10 h 15 am.
- http://politicasededucacion.educared.pe/2009/06/evaluacion_censal_de_estudiant.html

Solicitado: 13-12-2012, hora: 15 h 15 pm.

- http://politicadeeducacion.educared.pe/2008/01/como_estamos_en_educacion_una.html

Solicitado: 15-12-2012, hora: 11 h 20 am.

- http://capacidadesmatematicas.blogspot.com/2009_03_01_archive.html

Solicitado: 04-01-2013, hora: 10 h 15 am.

- http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica2_7/articulospedagogicos/DOC1.pdf

Solicitado: 20-01-2013, hora: 15 h 00 pm.

- <http://www.ilustrados.com/publicaciones/EEkylAyEpVowOjUphf.php>

Solicitado: 22-01-2013, hora: 16 h 45 pm.

- <http://www.ludicacolombia.com/ensayos.html>

Solicitado: 02-02-2013, hora: 15 h 00 pm.

- http://matematicas.educared.pe/2009/08/informatica_en_la_educacion_in.html#more

Solicitado: 20-02-2013, hora: 18 h 00 pm.

Anexos



ANEXO 1

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “OTTO AROSEMENA GÓMEZ”

OBJETIVO: Establecer la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo lógico matemáticas en los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Escuela “Otto Arosemena Gómez.”

N°	Nombre y Apellido	Los niños ordena laminas en secuencia lógica			Discrimina objetos por su color, forma y tamaño			Identifica las nociones cerca lejos arriba a bajo			Arman y desarmen rompecabezas			Diferencian nociones de cuantificación mucho-poco		
		Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
1.-																
2.-																
3.-																
4.-																
5.-																
6.-																
7.-																
8.-																
9.-																
10.-																
11.-																
12.-																
13.-																
14.-																
15.-																
16.-																
17.-																
18.-																
19.-																
20.-																
21.-																
22.-																
23.-																
24.-																
25.-																
26.-																
27.-																
28.-																
29.-																
30.-																

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

	SIEMPRE	PORCENTAJE	A VECES	PORCENTAJE	NUNCA	PORCENTAJE	TOTAL NIÑOS/AS	TOTAL %
Los niños ordenan laminas en secuencia lógica								
Discrimina objetos por su color, forma y tamaño								
Identifica las nociones cerca lejos arriba a bajo								
Arman y desarman rompecabezas								
Diferencian nociones de cuantificación mucho								
Realiza ejercicios matemáticos sin dificultad								
Retiene lo aprendido con esfuerzo constante								
Posee un alto grado de percepción y memoria visual								
Arma rompecabezas y encaja figuras con poca dificultad.								



ANEXO 2
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS DEL
HOMBRE

CARRERA DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN PARVULARIA

Instrumento: Encuesta dirigida a las maestras de primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Otto Arosemena Gómez”.

Objetivo: Recolectar la información relevante para la elaboración de un Manual de Actividades Lúdicas Matemáticas en los niños/as de 1er. Año de Educación Básica.

- Lea detenidamente
- Conteste con absoluta verdad
- Selecciones una sola alternativa

1. Cree usted que el razonamiento lógico es favorable para el párvulo.

Si
No

2. ¿Piensa usted que la creatividad influye en el desarrollo del infante?

Si
No

3. ¿El desarrollo manual fortalece el pensamiento del párvulo?

Si
No

4. Está usted de acuerdo que las nociones forma parte de las actividades lógicas matemáticas.

Si
No

5. ¿Realiza usted actividades de lúdica matemática con sus niños y niñas a su cargo?

Si
No

6. ¿Ha utilizado otra estrategia innovadora en los niños y niñas?

Si

No

7. ¿Cuenta con un material práctico apropiado para el desarrollo lógico matemáticas?

Si

No

8. Piensa usted que en el entorno ayuda afianzar las actividades de lógica matemática al párvulo.

Si

No

9. ¿Qué actividades cree usted que aplicaría en sus niños y niñas para el desarrollo lógico matemático?

Juegos

Talleres manuales

Talleres motivacionales

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS DEL
HOMBRE**

**CARRERA DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCION PARVULARIA**

Instrumento: Entrevista dirigida a la Licda. Directora de de la Escuela Fiscal Mixta “Otto Arosemena Gómez”.

Objetivo: Recolectar la información relevante para la elaboración de un Manual de Actividades Lúdicas Matemáticas en los niños/as de 1. Año de Educación Básica.

1. Conoce usted que es la lúdica

2. Es importante el razonamiento lógico para los niños y niñas de primer año de educación básica

3. Conoce usted actividades de lúdica matemática para desarrollar habilidades de lógica matemática en los párvulos

4. Cree usted que es útil crear un manual de actividades lúdica matemática para el uso de las maestras parvulario/as

5. Que sugerencias daría usted para la elaboración de este manual



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS DEL HOMBRE CARRERA DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCION PARVULARIA

Instrumento: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Otto Arosemena Gómez”.

Objetivo: Recolectar la información relevante para la elaboración de un Manual de Actividades Lúdicas Matemáticas en los niños y niñas de 1er. Año de Educación Básica

1. ¿En su casa realiza actividades lógico matemáticas?

- Primaria
- Secundaria
- Superior
- Ninguna

2. Conoce usted que es la lúdica

- Si
- No

3. Tiene conocimiento de las actividades lógicas matemáticas

- Si
- No

4. Sabe usted para qué sirve la lógica matemática

- Si
- No

5. ¿En el aula la maestra utiliza estrategias para el desarrollo lógico matemático?

- Si
- No

6. Si existiría un manual de actividades lúdicas matemáticas lo aplicaría usted con sus hijos.

Si

No

7. ¿Cree usted que la lúdica matemática ayuda al desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas?

Si

No

8. ¿Qué actividades sugiere usted para el desarrollo lógico matemáticas?

Juegos

Talleres manuales

Talleres motivacionales

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3

La investigadora esta primeramente sociabilizándose con los niños y las niñas a través de un juego didáctico.



La tesista le está explicando en que consiste el juego del lobo para que los niños y niñas lo realicen en forma simultánea y aprendan a identificar las nociones de cerca y lejos.



En esta foto se puede apreciar que cada niño ya sabe identificar la forma, color y tamaño de las distintas figuras geométricas.



Momentos en que la tesista Mariela Masapanta está con los niños y niñas realizando una actividad lúdica dentro del aula jugando con los bloques lógicos para que el párvulo identifique su forma, tamaño y color de las formas figuras geométricas.



En esta foto se muestra la buena relación que existe entre los niños y niñas de la Escuela Otto Arosemena Gómez de primer año de Educación Básica y la tesista.

