



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención Del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: **EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES “ANICETO JORDÁN MANZANO” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Martínez Cevallos Verónica Elizabeth

TUTOR: DR. M.SC. Punina Salvador Jaime

Ambato – Ecuador
2012

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, DR. M.SC. Jaime Punina Salvador, CC 180152790-2 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año Educación Básica del Jardín de Infantes “Aniceto Jordán Manzano” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”, desarrollado por la egresada Verónica Martínez, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....
TUTOR

DR. M.SC. Jaime Punina Salvador

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

Ambato, 2 de Abril del 2012

.....
Martínez Cevallos Verónica Elizabeth
CC. 1718449125
AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado Titulación sobre el tema “Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año Educación Básica del Jardín de Infantes “Aniceto Jordán Manzano” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 2 de Abril del 2012

.....
Martínez Cevallos Verónica Elizabeth
CC. 1718449125
AUTORA

*Al consejo Directivo de la Facultad de Ciencias
Humanas y de la Educación:*

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año Educación Básica del Jardín de Infantes “Aniceto Jordán Manzano” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua” presentada por la Sra. Martínez Cevallos Verónica Elizabeth, egresada de la Carrera de Educación Parvulario, Modalidad Semipresencial, Promoción Septiembre 2010 Febrero 2011, una vez realizada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMSIÓN

.....
Dr. Cahuasquí Mora Juan Walter

Miembro

.....
Dr. Arévalo Vaca Guillermo
Kissinger
Miembro

DEDICATORIA:

Dedico A mis padres y mi esposo, porque creyeron en mí, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera.

AGRADECIMIENTO:

Todos los seres humanos tenemos un sublime compromiso con el creador por ello agradezco a Dios, a mis padres.

Gracias por haber fomentado en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

A mis profesores, por ayudarme a construir los conocimientos y el perfil como profesional.

A las personas que colaboraron con la realización de la presente investigación.

Mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles.

A todos, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso apoyo, sincero e incondicional.

ÍNDICE GENERAL

A. SECCIÓN PRELIMINARES

Contenido	Pág.
Página de Portada.....	I
Página de Aprobación del tutor.....	II
Página de Autoría del Trabajo.....	III
Página de Cesión de Derechos de Autor.....	IV
Página de Aprobación del Tribunal.....	V
Página de Dedicatoria.....	VI
Página de Agradecimiento.....	VII
Índice General de Contenidos.....	VIII
Índice de Cuadros e Ilustraciones.....	XI
Resumen Ejecutivo.....	XIII

B. SECCIÓN DE CONTENIDOS

Introducción.....	1
CAPITULO I El Problema.....	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis crítico.....	5
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación del problema.....	6
1.2.5 Interrogantes.....	6
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	7
1.3 Justificación.....	7
1.4 Objetivos.....	10
1.4.1 Objetivos Generales.....	10
1.4.2 Objetivos Específicos.....	10

CAPITULO II Marco Teórico.....	11
2.1 Antecedentes Investigativos.....	11
2.2 Fundamentación Filosófica.....	11
2.3 Fundamentación Legal.....	13
2.4 Categorías fundamentales.....	15
Estrategias Metodológicas de los juegos.....	16
Tipos de juegos.....	20
Los juegos didácticos.....	25
La importancia del juego.....	27
Fases de juegos didácticos.....	30
Ventajas de juegos didácticos.....	35
La inteligencia.....	36
Inteligencias múltiple.....	37
Desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas.....	42
2.5 Hipótesis.....	46
2.6 señalamiento de las variables.....	46
CAPITULO III METODOLOGÍA.....	47
3.1 Enfoque.....	47
3.2 Modalidad básica de la investigación.....	47
3.3 Nivel o tipos de la instigación.....	48
3.4 Población o muestra.....	49
3.5 Operacionalización de las variables.....	50
3.6 Recolección de las variables.....	52
3.7 Plan de Procesamiento o análisis de la información.....	53
CAPITULO IV Análisis e interpretación de resultados.....	54
4.1 Análisis de resultados.....	54
4.2 Verificación de la hipótesis.....	75

CAPITULO V Conclusiones y Recomendaciones.....	80
Conclusiones.....	80
Recomendaciones.....	81
CAPITULO VI Propuesta.....	82
6.1 Tema.....	82
6.2 Antecedentes.....	83
6.3 Justificación.....	83
6.4 Objetivos.....	84
6.5 Análisis de factibilidad.....	85
6.6 Fundamentación.....	86
6.7 Metodología.....	95
6.8 Administración de la propuesta.....	96
6.9 Plan de actividades.....	97
6.10 Desarrollo de la propuesta.....	98
6.11 Marco Administrativo.....	111
6.12 Prevención de la evaluación.....	112
Bibliografía.....	113
Anexos 2.....	114

INDICE DE GRÁFICOS Y CUADROS

GRÁFICO 1 Árbol de problemas.....	5
GRÁFICO 2 Red de inclusión.....	15
GRÁFICO 3 Imparte actividades didácticas.....	55
GRÁFICO 4 Planifica utilizando juegos.....	56
GRÁFICO 5 Pone en práctica los juegos didácticos.....	57
GRÁFICO 6 Existe capacitación pedagógica en la institución...	58
GRÁFICO 7 desarrolla la coordinación motriz.....	59
GRÁFICO 8 Le prestan atención.....	60
GRÁFICO 9 Utiliza técnicas adecuadas.....	61
GRÁFICO 10 Conoce cuando el niño razona.....	62
GRÁFICO 11 Ha realizado un test.....	63
GRÁFICO 12 Ayuda a reconocer los numerales.....	64
GRÁFICO 13 La maestra imparte actividades didácticas.....	65
GRÁFICO 14 El maestro utiliza el juego.....	66
GRÁFICO 15 La maestra le enseña juegos.....	67
GRÁFICO 16 Sabe si existe capacitación.....	68
GRÁFICO 17 El juego desarrolla la coordinación.....	69
GRÁFICO 18 Con el juego didáctico se aprende.....	70
GRÁFICO 19 La maestra utiliza técnicas adecuadas.....	71
GRÁFICO 20 Recuerda su hijo la dirección.....	72
GRÁFICO 21 Le han realizado un test.....	73
GRÁFICO 22 Su niño reconoce los numerales.....	74
GRÁFICO 23 Representación gráfica.....	79

CUADRO 1 Población y muestra.....	49
CUADRO 2 Operacionalización de variables.....	50
CUADRO 3 Operacionalización de variables.....	51
CUADRO 4 Plan de recolección de información.....	52
CUADRO 5 Imparte actividades didácticas.....	55
CUADRO 6 Planifica utilizando el juego.....	56
CUADRO 7 Pone en práctica los juegos didácticos.....	57
CUADRO 8 Existe capacitación pedagógica en la Institución...	58
CUADRO 9 Desarrollo de la coordinación motriz.....	59
CUADRO 10 Le prestan atención a los niños.....	60
CUADRO 11 Utiliza técnicas adecuadas.....	61
CUADRO 12 Conoce cuando el niño razona.....	62
CUADRO 13 Ha realizado un test.....	63
CUADRO 14 Ayuda a reconocer los numerales.....	64
CUADRO 15 La maestra imparte actividades didáctica.....	65
CUADRO 16 El maestro utiliza el juego.....	66
CUADRO 17 La maestra enseña los juegos.....	67
CUADRO 18 Sabe si existe capacitación.....	68
CUADRO 19 El juego desarrolla la coordinación.....	69
CUADRO 20 Con el juego didáctico se aprende.....	70
CUADRO 21 La maestra utiliza técnicas adecuadas.....	71
CUADRO 22 Recuerde su hijo la dirección.....	72
CUADRO 23 Le han realizado un test.....	73
CUADRO 24 Su niño reconoce los numerales.....	74
CUADRO 25 Frecuencias Observadas.....	77
CUADRO 26 Frecuencias Esperadas.....	78
CUADRO 27 Calculo del x^2	78
CUADRO 28 Metodología Modelo Operativo.....	95
CUADRO 29 Administración de la Propuesta.....	96
CUADRO 30 Plan de actividades.....	97
CUADRO 31 Previsión de la evaluación.....	108

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMI
PRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES “ANICETO JORDÁN MANZANO” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Verónica Elizabeth Martínez Cevallos

TUTOR: DR. M.SC. Jaime Punina Salvador

Resumen: En este proyecto de investigación se detalla capítulo a capítulo las etapas en las que se va desenvolviendo el problema que se ha investigado se ha demostrado en su forma real de quienes han participado en este proyecto de investigación están expuestos al cambio y dichosos de aprender las técnicas de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógico matemáticas.

Los resultados se verán reflejados en los niños y niñas quienes serán beneficiados de estos recursos significativos y los maestros apliquen estos cambios en las actividades diarias. Este problema que se ha investigado surgió como una necesidad de docentes, padres de familia, niños que sentían que el aprendizaje enseñanza no era tan interesante por falta de conocimiento, es así que surge la idea de utilizar los juegos didácticos en los niños, que es interesante, novedoso y a la vez aplicable.

Palabras Claves:

Juegos didácticos, estrategias, inteligencia lógico-matemática, necesidad, actividades diarias, enseñanza, aprendizaje, beneficiados, utilizar juego

INTRODUCCIÓN

La presente investigación intenta establecer la importancia de utilizar los juegos didácticos. Por ello se implica un sin número de contenidos teórico-prácticos que contribuyen a los juegos didácticos con una serie de estrategias metodológicas para conseguir en el niño el desarrollo en el aspecto cognitivo, etc. Ya que, en la vida del niño, la principal actividad, a la que dedica más tiempo y, sobre todo, más ganas, energías e ilusión, es el juego. Según Petra M^a Pérez, *“a través del juego, el niño aprende a vivir y ensaya la forma de actuar en el mundo”*. El juego didáctico es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido permiten afianzar o ejercitar aprendizajes específicos, relacionados con el currículum escolar. Cualquier área didáctica es susceptible de utilizar juegos o juguetes didácticos como un eficaz instrumento para el lenguaje y matemáticas etc.

El contenido de la presente investigación está dividido en capítulos.

En el capítulo I se detalla sobre el problema de investigación, se expone el planteamiento del problema, un análisis crítico del tema, justificación y los objetivos.

En el capítulo II (Marco Teórico) hace referencia a un compendio de conocimientos adquiridos en la investigación. Como son, Antecedentes investigativos, Fundamentación Filosófica y legal, Hipótesis y Categorías Fundamentales con sus respectivo señalamiento de variables.

En el capítulo III se desarrolla sobre la metodología, se explica el enfoque la modalidad básica de la investigación, Nivel o tipos de investigación, se

detalla la población y muestra, en la Operacionalización de variables, en el plan de recolección de la información.

En el capítulo IV se detalla el Análisis de resultados y se realiza la Interpretación de datos, obtenidos en la encuestas, con esta información se realiza la verificación de la hipótesis.

En el capítulo V se refiere a las respectivas Conclusiones y Recomendaciones las mismas que deberán ser receptadas por Maestros, autoridades y Padres de Familia de la institución.

En el capítulo VI se establece la propuesta para ayudar en el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de los niños/as; en dicha propuesta se determina la elaboración de una guía en el que consten juegos didácticos a ser utilizados por profesores así como por padres de familia.

Finalmente se hace constar la Bibliografía y anexos correspondientes.

CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL “JARDÍN DE INFANTES ANICETO JORDÁN MANZANO” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

Actualmente el país sufre momentos de profundas transformaciones hacia la consolidación de una sociedad, humanista, democrática, protagónica pero sobre todo libre de analfabetismo y sin exclusión social. El estado se plantea la formación de un nuevo ciudadano transformador con principios y valores de cooperación, solidaridad y convivencia que aseguren dignidad y bienestar social. Es por ello que en la educación básica plantea la formación de un individuo proactivo y capacitado para la vida en sociedad, siendo la educación de gran importancia en el desarrollo del ser humano la escritura, lectura y el cálculo forman parte fundamental del quehacer cotidiano en la vida.

El objetivo de la enseñanza de las matemáticas no es sólo que los niños aprendan las tradicionales cuatro reglas aritméticas, sino su principal

finalidad es que puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana. En otros países desarrollados cuentan con una variedad de juegos didácticos adecuados, en el Ecuador los docentes de las instituciones no disponen de espacios de juegos para los niños (as).

Corresponde a la Educadora de Educación ayudar a los niños a expresarse en forma espontánea, a desarrollar su creatividad y a relacionar situaciones, personajes y objetos, una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad esencial es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona. Y utilizar los juegos didácticos como herramienta fundamental en el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas en los niños.

Cabe indicar que en la provincia de Tungurahua, en la mayoría de establecimientos de carácter privado se cuenta con algo de material para los juegos didácticos con los niños, mientras que en los establecimientos fiscales se depende del apoyo y capacitación por parte del Estado, recursos que no son suficientes para optimizar el aprendizaje en los niños.

La investigación se realizará en el Jardín de Infantes “Aniceto Jordán Manzano” en la Ciudad de Ambato, institución creada para atender las necesidades educativas de los niños de primer año de educación básica del sector incluyendo como finalidad lograr que el niño, pueda apropiarse de los aprendizajes necesarios para su desarrollo personal, con este plan se quiere afianzar los conocimientos pre-existentes e incorporar nuevos y con ello se desenvuelva de manera eficaz en las actividades desarrolladas dentro del salón de clases objetivo que se aleja debido a que hace mucho tiempo la preparación académica de los alumnos es deficiente por una serie de factores.

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

ÁRBOL DE PROBLEMAS

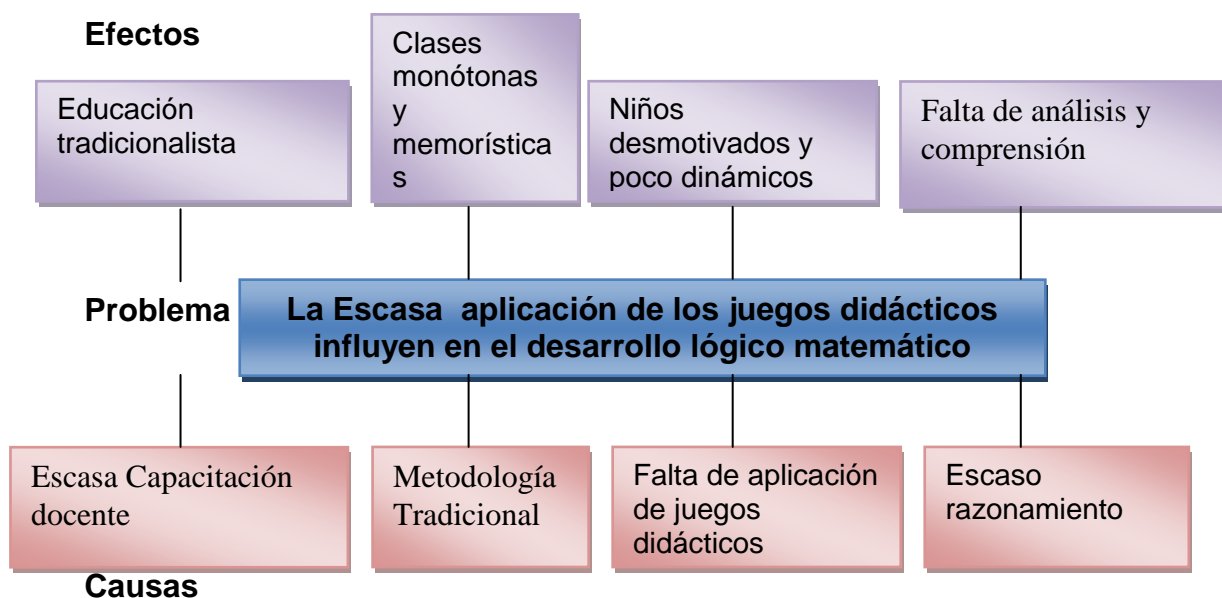


Gráfico N° 1

Árbol de Problemas

Elaborado: por Verónica Martínez

El problema de nuestra investigación se refiere: La escasa aplicación de los juegos didácticos influyen en el desarrollo lógico-matemático, El mismo que fue analizado, se ha encontrado ciertas evidencias que están presentes en el problema mencionado. Como por ejemplo una es la Educación Tradicionalista debido escasa capacitación a docentes De igual manera la las clases monótonas y memorísticas por parte de docentes se debe a la aplicación de una metodología tradicional.

Por lo tanto la mayoría de Niños y niñas están desmotivados y poco dinámicos debido a la falta de aplicación de juegos didácticos.

Otra causa es que los niños y niñas presentan falta de análisis y comprensión por el escaso razonamiento.

Por lo tanto lo expuesto es necesario motivar e incrementar la utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógico-matemáticas en los niños y lograr un aprendizaje significativo.

1.2.3 PROGNOSIS

Resulta de vital importancia que en el aula se deba promover con máxima prioridad el desarrollo integral de los niños, niñas por medio de los juegos didácticos, reconociendo y respetando en cada uno su capacidad de decisión, potencial creativo y energía para participar en la vida social y así su principal finalidad es que puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana.

Pero al no emplear el juego didáctico en el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas en los niños, estamos debilitando el proceso de socialización y creatividad de los mismos; así como limitando que pueda apropiarse de los aprendizajes necesarios para su desarrollo personal haciendo especial énfasis en el área de las matemáticas puesto que dichos escolares podrían presentar las dificultades de aprendizaje en años posteriores.

Además por ser una aplicación novedosa los diversos juegos didácticos al obviar algunos de ellos que pueden ser necesarios estaremos privando al niño de un desarrollo pleno de sus capacidades y en varias casos por desconocimiento de los docentes causando el aislamiento del estudiante de su proceso de formación intelectual lo cual va a desembocar en una deficiencia para el desarrollo de las destrezas matemáticas.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas de los niños de primer año de Educación Básica del Jardín Aniceto Jordán Manzano del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua?

1.2.5 INTERROGANTES

1.2.5.1 ¿Qué tipos de juegos inciden en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as?

1.2.5.2 ¿Qué juegos didácticos son importantes para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as?

1.2.5.3 ¿Cómo determinar los juegos didácticos más idóneos para lograr que el niño desarrolle su inteligencia lógico-matemática?

1.2.5.4 ¿Será necesaria la ayuda del representante para lograr que el niño se apropie del aprendizaje como tal?

1.2.5.5 ¿Será fácil la aplicación de juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógico – matemática?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

DELIMITACIÓN ESPACIAL: Jardín de Infantes Aniceto Jordán Manzano de la Parroquia de Celiano Monge del Cantón Ambato – Provincia del Tungurahua.

DELIMITACIÓN TEMPORAL: Octubre 2011 – Enero 2012

UNIDAD DE OBSERVACIÓN: niñas y niños de primer año de Educación Básica

1.3 JUSTIFICACIÓN

Esta Investigación nace por descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos didácticos en la escuela para la formación cognitiva, física y el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los

niños, también por la preocupación actual para proporcionar a los educandos una manera novedosa de aprender.

Por tanto, consideramos que el juego didáctico es una técnica y estrategia para los docentes que debe ser utilizada para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. De manera que la influencia que ejerce el juego didáctico se enfoque a descubrir las posibilidades y capacidades de aprendizaje en los niños, enfatizando la realidad de sus sentidos, que le permitirán la comunicación con el exterior, para conocer y transformar los que les rodea.

Con este tema se plantea analizar sobre los juegos didácticos, en la educación infantil, ya que creemos que es un punto muy importante en el desarrollo global del niño y específicamente en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática. Buscando la aplicación novedosa de diversos tipos de juegos didácticos como son: Juegos de ingenio, juegos de encaje y rompecabezas etc.

Es por ello que se hace de vital importancia la incorporación de profesionales que faciliten el proceso de enseñanza, y del aprendizaje de las matemáticas ya que para los niños se dificulta su correcto entendimiento.

Durante los primeros años de vida del ser humano se van incorporando conocimientos y habilidades que le van a servir a lo largo de los tiempos, durante este proceso se entiende que los niños de 5 y 6 años de edad, adquieren la incorporación al sistema educativo, según esta teoría se suponía que si un niño tenía buena capacidad viso motor, espacial y desarrollo cognoscitivo era de esperarse que se apropiara de los conocimientos de lenguaje, escritura, calculo y razonamiento lógico, pero esta situación no siempre se cumple en algunas niños debido a ciertos factores que le ocasionan al individuo dificultades en el aprendizaje y por tal motivo van quedando aislados durante el proceso de enseñanza regular debido a que los docentes regulares no prestan atención especial

a estos casos. Esto es importante en el caso de los niños con dificultades en el aprendizaje de las matemáticas. El fracaso escolar en esta disciplina está muy extendido, más allá de lo que podrían representar las dificultades matemáticas específicas conocidas como discalculia. Para comprender la naturaleza de las dificultades es necesario conocer cuáles son los conceptos y habilidades matemáticas básicas, cómo se adquieren y qué procesos cognitivos subyacen a la ejecución matemática. Tradicionalmente, la enseñanza de las matemáticas elementales abarca básicamente las habilidades de numeración, el cálculo aritmético y la resolución de problemas.

De igual manera se tratará de profundizar en el desarrollo del pensamiento lógico matemático y con esto contribuir a su formación, Es de mucha importancia porque en alguna medida permitirá mejorar con algunas técnicas, y además viendo de cerca que los niños y niñas tienen dificultades en cuanto se refiere al rendimiento académico con respecto al desarrollo del pensamiento matemático, es necesario que los padres de familia se involucren en la educación de sus niños para lograr un buen desempeño al niño en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Servirá también para motivar a todas aquellas personas identificadas en este proceso como padres de familia, docentes y niños, poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo está basada en el diálogo la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad esencial es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona. De igual manera contribuir así con la institución que es lograr que los niños y niñas sean promovidos al

siguiente año de educación con menos deficiencia en el área de matemáticas, la institución garantiza la educación con la aplicación de los juegos didácticos identificados.

Se ha propuesto este tema debido al conocimiento y instrumentos para la investigación, además el tiempo y el aspecto económico no constituirán un obstáculo que impidan o dificulten el trabajo y la población es de fácil acceso.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar cómo los de juegos didácticos influyen en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños de primer año de Educación Básica.

1.4.2 Objetivos Específicos

1. Identificar los mecanismos de los juegos didácticos que logren el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños
2. Analizar el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños, apoyándoles con herramientas necesarias para su ejecución.
3. Proponer una guía de juegos didácticos para los docentes sobre la importancia de utilizar los juegos didácticos para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Habiendo visitado la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato y al finalizar la indagación, hemos encontrado trabajos relacionados a mi variable dependiente.

“Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de los niños del Instituto Particular mixto “León Becerra” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua durante el Quimestre Noviembre 2009 Marzo 2010”

Autora: Oñate Andaluz Verónica de los Ángeles

Tutor: Dr. MSc Merino José

Conclusión: De las respuestas dadas en la Investigación las docentes no utilizan la gran variedad de juegos didácticos lo conlleva en las capacidades intelectuales de los niños no se desarrollan.

En la institución en la que se va a desarrollar la investigación no existen investigaciones o proyectos como el presente, por lo tanto la misma servirá para ayuda de futuras investigaciones sobre el tema que puedan realizarse

2.2 Fundamentación Filosófica

Esta investigación se ubica en un paradigma Crítico-Propositivo

Por qué se observó que el uso de los tipos de juegos didácticos es aplicable se debe organizar el aprendizaje actual de las matemáticas

Crítico: básicamente cuestiona los esquemas que están comprometidos con la lógica instrumental.

Es decir que no se rige a programas y que rompe esquemas buscando temas y herramientas que propone soluciones y estrategias aplicables con factibilidad.

Propositivo: Expresa de la investigación y no se detiene en la contemplación de fenómenos

Esta investigación se debe a la necesidad de crear un método constructivista ya que para lograr el éxito en la educación se debe aprender en base las experiencias y al entorno social en el que está el estudiante.

Brindar la oportunidad a niños y padres de familia, su desarrollo positivo como personas, dotándoles de trabajos con salario básicos para poder subsistir con su familia uno de los principales fundamentos como la educación en valores, dentro de un sistema humanitario y democrático en el que debe tener como base el aspecto humano, considerando al protagonista y respetando sus derechos

Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende sobre todo de dos aspectos:

- 1.- De la representación inicial que se tiene de la nueva información
- 2.- De la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto.

En definitiva, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva.

2.3 Fundamentación Legal

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 100.- Corresponsabilidad parental.- El padre y la madre tienen iguales responsabilidades en la dirección y mantenimiento del hogar, en el cuidado, crianza, educación, desarrollo integral y protección de los derechos de sus hijos e hijas comunes.

Art. 102.- Deberes específicos de los progenitores.- Los progenitores tienen el deber general de respetar, proteger y desarrollar los derechos y garantías de sus hijos e hijas. Para este efecto están obligados a proveer lo adecuado para atender sus necesidades materiales, psicológicas, afectivas, espirituales e intelectuales, en la forma que establece este Código.

En consecuencia, los progenitores deben:

1. Proveer a sus hijos e hijas de lo necesario para satisfacer sus requerimientos materiales y psicológicos, en un ambiente familiar de estabilidad, armonía y respeto;
2. Velar por su educación, por lo menos en los niveles básicos y medio;
3. Inculcar valores compatibles con el respeto a la dignidad del ser

humano y al desarrollo de una convivencia social democrática, tolerante, solidaria y participativa;

4. Incentivar en ellos el conocimiento, la conciencia, el ejercicio y la defensa de sus derechos, reclamar la protección de dichos derechos y su restitución, si es el caso;

5. Estimular y orientar su formación y desarrollo culturales;

6. Asegurar su participación en las decisiones de la vida familiar, de acuerdo a su grado evolutivo;

7. Promover la práctica de actividades recreativas que contribuyan a la unidad familiar, su salud física y psicológica;

8. Aplicar medidas preventivas compatibles con los derechos del niño, niña y adolescente; y,

9. Cumplir con las demás obligaciones que se señalan en este Código y más leyes.

Capítulo III

De los derechos y obligaciones de los estudiantes

a) Ser actores fundamentales del proceso educativo

b) recibir una formación integral

DERECHOS

Art. 48 Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales seguros y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

2.4 Categorías Fundamentales

Los juegos didácticos es una alternativa para potenciar la participación de los niños de 5 años de primer año de educación básica en el desarrollo de

la inteligencia lógico matemáticas como factor para estimular el pensamiento lógico.

RED DE INCLUSIÓN

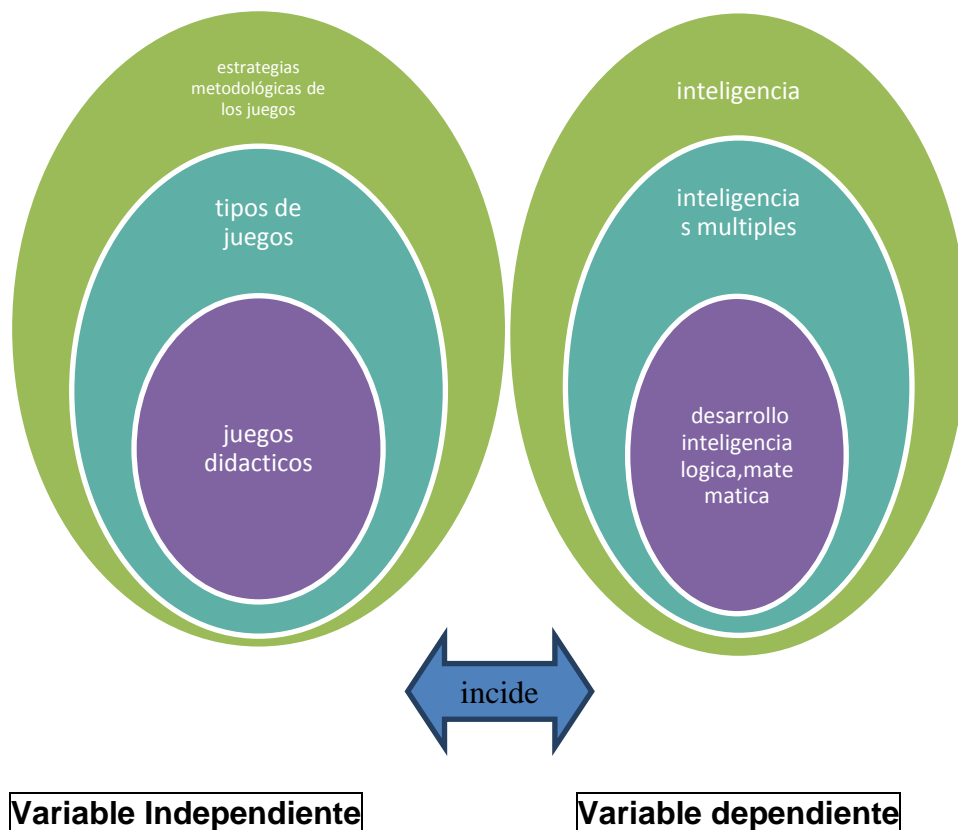


Gráfico N° 2

Red de Inclusión

Elaborado: por Verónica Martínez

Variable Independiente

ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS DE LOS JUEGOS

Definición.-En un proceso regulable, conjunto de las reglas, procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla

Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizada sistemáticamente permitiendo la construcción de conocimiento escolar y en particular intervienen en la interacción con las comunidades. Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontánea de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Según NisbetSchuckermith (1987) estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a prender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramáticamental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleada por los alumnos y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento en las estrategias aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.

Estrategias a Usar en el Aula.

El trabajo autónomo

El maestro le proporción a los niños y las niñas estrategias que le ayudan a expresar sus potencialidades.

Favorece la realización de actividades que les permitan conocer sus pensamientos, darse cuenta de sus sentimientos y llevarlos al autoconocimiento que se demuestra en una atención auto dividida, una memoria comprensiva, apreciación de su cuerpo espacio, inteligenciadora y capacidad perceptiva.

Favores que tus niños y niñas piensen.

Ayuda a tus estudiantes a recordar.

Trabaja con ellos y pregúntales.

Desarrollo de la creatividad.

La creatividad del maestro es promover la inteligencia misma.

Puesto que inteligencias resolver situaciones nuevas, inventar soluciones a problemas, es imaginación. La creatividad no está reservada solamente para algunas personas con talento. Como maestro o maestra puedes propiciar un clima de libertad en clases que permita que los estudiantes se expresen creativamente.

Crear situación en el aula que tenga que resolverse con los objetos que utiliza los estudiantes diariamente. Pero que sea de distintas formas.

Inicia una historia y que la terminen de manera distinta los estudiantes.

Motiva a los estudiantes a crear ellos mismos las situaciones pedagógicas.

Resolución de conflictos

El maestro o maestra motiva a los niños y las niñas a contar las experiencias vividas en su casa y en su barrio y favorece un ambiente de discusiones y pregunta sobre los sentimientos involucrados.

De la misma manera aprovecha las situaciones que se dan en el aula que pueden reconocer el conflicto, tales como un niño que interrumpe a otro cuando está explicando.

Favorece la mayor libertad de expresión de tus estudiantes tratando de no dirigir su discusión, de manera que ellos y ellas puedan darse cuenta de la consecuencia de cada una de sus acciones.

Habilidades sociales

Para el maestro y la maestra.

Aprovechar cualquier señal de un niño tímido, retraído que no habla y crear las condiciones para que se exprese.

No pierda oportunidades de reconocer el trabajo que esté realizando de manera armoniosa ese niño niña que le gusta llamar la atención en vez de atender su comportamiento negativo.

Estrategia del profesor para los conocimientos lógicos matemáticos.

Lo conocimiento lógico matemático tiene que ser inventado o construido por el profesor por medio interacciones con el entorno. El entorno físico y social es una mental para el desarrollo de este tipo de conocimientos, como dijo Bertrand Russell (1992. Pag. 47) "la experiencia que nos hace pensar en ella no es suficiente (1992) para comprobarlo". Este tipo de conocimiento permite los niños organizar su forma de pensar de modo que puedan ver relaciones y plantear el tipo de pregunta que le permite plazos conocimientos.

A pesar de que este tipo de conocimiento que Piaget analizó con mucho detalle, también es el que resulta más difícil de tratar para los profesores.

Generalmente, el más fácil enseñar hechos y comprobar la memoria del niño acerca de estos que ayúdala comprender a ser buenas preguntas. Lo niño, Fokker Inc. y si tipo son considerados como una molestia la clase. A estos niños no les satisface una contestación superficial. Desean que se les explique las cosas con todo detalle; quieren explorar las decretó los anglo posible, comprobar las causas por las mismas. Nos tarde, si estamos interesados en verdadero desarrollo intelectual éste es el tipo de actitud que procuramos inculcar.

Las estrategia de interacciones que probablemente llorar los niños a construir este tipo de conocimiento son que les pidan a remodelar su al este autor intelectual.

Las estrategias de interacciones que ayudan a los niños a construir este tipo de conocimiento sola que los inspira remover los otros autores intelectuales como son:

Las que requieren que los niños van orden de nuevos estructura mental actual.

Las que crear un ambiente con docente a este tipo de valoración.

Las que hacen uso de la dinámica del juego y de las Intel valuaciones con compañeros para acrecentar el desarrollo cognitivo.

La teoría de Piaget sugiere, grado estos procesos de construcción de teoría y dado ciertos factores universales en el entorno se ciclo social y en la naturaleza de los seres humanos, el niño pasa inevitablemente por la secuencia de teorías (etapas) descrita en la teoría. El razonamiento lógico matemático en este sentido es auto corrector y autor regulador.

Comprende la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable, para solucionar problemas, requirentes o necesidades de organización o grupo sociales puede referirse a la formulación de políticas, programas tecnológicos, métodos o procedimientos para su

formulación y ejecución debe apoyarse en la investigación de tipo documental de campo un diseño que incluya ambas modalidades.

En la estructura del proyecto factible, debe contar las siguientes etapas diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta, procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución análisis y conclusiones sobre la viabilidad , y en el caso de su desarrollo, la ejecución de la propuesta y evaluación tanto del proceso como de los resultados

Tipos de juegos didácticos.

Definición- son métodos de enseñanza en el proceso de enseñanza aprendizaje, se muestran ejemplos de juegos creativos, algunas variantes de juegos didácticos, tales como: mesa redonda, panel y discusión temática. Además ejemplos de juegos profesionales tales como el estudio de casos y la simulación.

La evolución de los juegos infantiles se va dando a través de los distintos momentos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento. Existe un consenso generalizado en reconocer las siguientes fases:

Juegos funcionales: se desarrolla durante el primer año de vida del bebé. Consiste en un juego de puros ejercicios de las funciones motoras que compromete tan sólo movimientos, acciones y percepciones. Por ejemplo succionar cualquier objeto que tienen a su alcance.

Juego de ficción o simbólico: en este juego, que se desarrolla predominantemente entre los 3 a 5 años, interviene el pensamiento. La función noción del juego simbólico es satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en función de los deseos del sujeto.

En este proceso se realiza una asimilación deformadora del objeto y los esquemas del pensamiento. Por ejemplo: un niño cuando juega a los

bomberos transforma un recipiente en el casco de bomberos una caja en el auto bomba, etc.

Juego de reglas: comienza alrededor de los 4 a 5 años. Su inicio depende en buena medida de la estimulación y de los modelos que tenga el niño en el medio que los rodea. En estos juegos es necesario aprender y respetar determinadas normas y acciones.

Dentro de los juegos reglados se ha observado una evolución que expresa el proceso de descentralización paulatina del pensamiento infantil. Esta evolución va de los juegos de reglas arbitrarios, con recurso consenso grupal hasta el juego con reglas convencionales, institucionalizado socialmente pasando una etapa intermedia de juegos con algunas reglas, constituidas y acentuadas como cierto consenso grupal.

Juegos de construcciones: éste tipo de juego coexiste con todo los otros y está presente en toda la fase partir del primer año de vida.

En estos juegos se combina con el placer por la manipulación del objeto y el propósito de realizar algo por ejemplo: construir con bloques, moldear con masilla, apilar objetos, coleccionar elementos, etc.

El juego para la acción didáctica.

Hay que considerar el juego como el modelo peculiar de interacción del niño y de la niña consigo mismo, los otros y las cosas implica privilegiar las actividades lúdicas como recursos metodológico más apropiado para la consecuencia de los objetivos y contenidos del nivel inicial.

Desde esta perspectiva se consignan algunas las nociones que se describe:

Es el vehículo que posibilita la transición de la sensación al pensamiento, de los esquemas sensomotores a la conceptualización.

Es un medio de expresión de la personalidad infantil, como tal permite el docente descubrir y comprender las actitudes y comportamiento del niño para intervenir en ellos, ayudando los a superar dificultades y orientándola conclusión de los aprendizajes hacia la consecuencia de los objetivos y contenidos educativos.

Es el medio idóneo para favorecer la integración del niño y la niña al contexto sociocultural favoreciendo en la comprensión del mundo que sí mismo y de su relación con los otros.

En un medio privilegiado de comunicación expresión y creatividad infantil permite el pasaje de la actividad lúdica al trabajo a partir de la misma experiencia lúdica.

El período del juego trabajo.

El juego trabajos es el período didáctico del cual los niños realizan en forma individual grupal distintas actividades que le permite el desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas. Durante el desarrollo de estas actividades el niño tiene posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, el hogar, interactuar.

Las actividades que se desarrolla en este período pueden surgir a partir de los intereses espontáneos del niño y del grupo.

Los juguetes como medidas didácticas.

Qué duda cabe que el juguete es un elemento clave en el desarrollo y buen éxito de cualquier actividad lúdica. Aunque varía mucho de unos autores a otros la relevancia que se le otorga, parece claro que no se pueden elaborar un discurso sobre juego sin establecer una serie de

consideraciones entorno juego. Hay muchas formas de aproximarse el juguete. Por ejemplo puede hacerse desde la perspectiva comercial: son miles de millones de pesos de producción anual es uno de los objetos. De nuestra exportación supone la ocupación laboral de muchas personas. Puede considerarse el juguete de la perspectiva de su dueño (incorporación de nuevas tecnologías al propios juguete y a la fabricación, formas, colores etc.) desde la normativa legal y sanitaria que ríe sus obligaciones y vela desde la perspectiva publicitaria.

Características del juguete.

La naturaleza social del juguete validada también a las características materiales de los propios juguetes.

Diversas investigaciones han penetrado en el mundo del juguete en su disidencia los actividad lúdica de los niños puntos alguna esos con soluciones pueden ser los de interés al momento didáctico de actividades lúdicas.

Un grupo de profesores de 30 y una escuelas infantiles dé la provincia de Bolzano en Italia, se propusieron investigar las característica los juguetes más extendidas es escuelas y sus correspondientes consistencias didácticas.

El juguete y el desarrollo físico y psíquico del niño y la niña

Siempre que se comienza a tratar sobre las particularidades del juguete y sus efectos y relaciones con el desarrollo de los niños y niñas, invariablemente se correlacionan con la significación del juego, pues en dependencia de la misma es que generalmente se concibe la elaboración de dichos objetos. Así, por ejemplo, J. Piaget establece una clasificación de los juegos que es ampliamente conocida, y en la que se especifican que estos pueden ser funcionales, de construcción, de reglas, de roles, y didácticos, si bien estos últimos no constituyen realmente una categoría

en sí mismos, sino una que es extensible a las demás, concepto sobre el cual se ha de volver en un momento posterior.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

1. Juegos para el desarrollo de habilidades.
2. Juegos para la consolidación de conocimientos.
3. Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Definición

Los juegos didácticos.- es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes habilidades sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas. Los métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Es un método de enseñanza en el proceso de enseñanza aprendizaje, se muestran ejemplos de juegos creativos, algunas variantes de juegos didácticos, tales como: mesa redonda, panel y discusión temática. Además ejemplos de juegos profesionales tales como el estudio de casos y la simulación.

El juego didáctico puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación).

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

1. Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
2. Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
3. Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
4. Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
5. Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual.

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están:

1. correspondencia con los avances científico técnico,
2. posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos,
3. influencia educativa,
4. correspondencia con la edad del alumno,
5. contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades,
6. disminución del tiempo en las explicaciones del contenido,
7. accesibilidad.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO:

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer. Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su *trabajo profesional* del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida. Jugar para los bebés, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad (es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas).

Elementos necesarios para el éxito del trabajo con los juegos didácticos:

1. Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego.
2. Metodología a seguir con el juego en cuestión.
3. Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
4. Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
5. Tiempo necesario para desarrollar el juego.
6. Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego

7. Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego.
8. Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.
9. Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar. A continuación le sugerimos las diez reglas del arte de escuchar que debemos desarrollar en el grupo de estudiantes:
 1. Escucha ideas, no datos.
 2. Evalúa el contenido, no la forma.
 3. Escucha con optimismo.
 4. No saltes a las conclusiones.
 5. Toma notas.
 6. Concéntrate.
 7. El pensamiento rompe la barrera del sonido.
 8. Escucha activamente.
 9. Mantén la mente abierta... contén tus sentimientos.
 10. Ejercita la mente.

Variantes de los juegos didácticos:

Mesas redondas.

Paneles.

Discusión temática.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

1. Despiertan el interés hacia las asignaturas.
2. Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
3. Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

4. Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
5. Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
6. Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
7. Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
8. Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los

estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

PRINCIPIOS BÁSICOS QUE RIGEN LA ESTRUCTURACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego

es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento:

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

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

1. El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

1. La competencia:

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

SIGNIFICACIÓN METODOLÓGICA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la

categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

EXIGENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

1. 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.

2. 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.
3. Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
4. Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
5. Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

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.

VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

1. Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
2. Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
3. Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
4. Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
5. Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
6. Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
7. Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
8. Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

VARIABLE DEPENDIENTE

LA INTELIGENCIA

La inteligencia es la facultad y habilidad propia del hombre que le sirve para adaptarse a las circunstancias que vive, y resolver, si es posible, los problemas que como individuo posee; si por el contrario, el conflicto por el cual se transita no tiene solución, una actitud inteligente, es entenderlo, aceptarlo, y a pesar de ello, lograr la felicidad.

Esta capacidad de razonamiento, es la más compleja y estructurada; la misma, elabora el pensamiento, manifestándose a través del lenguaje, y nos permite conocer.

Requiere de dos aspectos: el energético y el cognoscitivo. El primero está dado por los deseos, necesidades, sentimientos, y especialmente la voluntad; éste, nos da la posibilidad de conocer datos. El segundo ordena los datos obtenidos por el primero, y con ello se hace posible resolver la situación.

La inteligencia puede ser de dos formas, práctica o abstracta; la inteligencia práctica es útil para solucionar dificultades presentes en la vida cotidiana, y es común al animal, al niño y al adulto, no perdiéndose nunca. La inteligencia abstracta, en cambio, es propia del hombre adulto, y empieza a desarrollarse alrededor de los doce años; utiliza todas las operaciones mentales del hombre. El ser humano, a través de la inteligencia, puede dominar sus instintos, realizando sus actos voluntariamente, y eligiendo sus acciones y reacciones, con el objetivo de no cometer dos veces un mismo error.

Existen subestructuras de la función del conocimiento o cognoscitiva, que colaboran en la formación del conocimiento, éstas son la sensoriomotricidad, la percepción, la imaginación y la memoria.

Comprende la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable, para solucionar problemas, requirentes o necesidades de organización o grupo sociales puede referirse a la formulación de políticas, programas tecnológicos, métodos o procedimientos para su formulación y ejecución debe apoyarse en la investigación de tipo documental de campo un diseño que incluya ambas modalidades.

En la estructura del proyecto factible, debe contar las siguientes etapas diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta, procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución análisis y conclusiones sobre la viabilidad , y en el caso de su desarrollo, la ejecución de la propuesta y evaluación tanto del proceso como de los resultados

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Inteligencias Múltiples.- La capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas identificando ocho tipos distintos: INTELIGENCIA LÓGICA- MATEMÁTICA: Es la que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas.

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: La que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores.

INTELIGENCIA ESPECIAL: Consiste en formar un modelo mental el mundo en tres dimensiones.

INTELIGENCIA MUSICAL: Es la habilidad para interpretar y componer música. INTELIGENCIA CORPORAL-KINESTÉSICA: Es la capacidad para utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL: Es la que nos permite entendernos a nosotros mismos.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: Es la que nos permite entender a los demás.

De acuerdo al estudio e investigación realizada, la teoría de Inteligencias Múltiples sugiere la existencia de diferentes formas de inteligencia que cada individuo posee, en varios grados.

Gradner (1983) propone diferentes tipos de inteligencia: Lingüística, musical, lógico – matemática, espacial, intrapersonal, interpersonal y corporal cinética; las cuales ampliaremos posteriormente.

Esta teoría tiene implicancias en el proceso de enseñanza - aprendizaje, en cuanto debería ser posible, centrarse en la inteligencia particular de cada persona, para la consecución de los aprendizajes de los educandos; así también como tiene el mismo nivel de importancia todos los tipos de inteligencias.

Algunas influencias que promueven o retardan el desarrollo de las inteligencias son:

- Acceso a recursos o mentores.** Dificultad para desarrollar una destreza, por la falta de adquisición de un objeto.

- Factores histórico-culturales.** Si por ejemplo, fuéramos estudiantes en las épocas en que se priorizaba los saberes técnicos, es probable que haya desarrollado la inteligencia corporal kinética.

- Factores geográficos.** El lugar donde hemos crecido, influye también de modo decisivo, por cuanto no es lo mismo haber crecido en el campo o lugares sub-urbanos, aptos para el desarrollo de las inteligencias corporal-kinética, espacial, musical, que haberlo hecho en un edificio de departamentos.

- Factores familiares.** La influencia de nuestros padres tiene especial importancia, debido a la influencia familiar ejercida sobre los hijos.

•**Factores situacionales.** El niño que es hijo único, o por el contrario si está inserto en una familia numerosa, son factores que influyen en el desarrollo de determinadas inteligencias.

Para definir el campo de acción de las inteligencias mencionadas anteriormente, comenzaremos por conocer el término INTELIGENCIA: es la capacidad para:

- Resolver problemas cotidianos.
- Para generar nuevos problemas.
- Para crear productos y/o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural.

Para determinar las habilidades que posee todo ser humano, abordaremos los distintos aspectos de cada una de las inteligencias mencionadas:

Inteligencia lingüística: Es la capacidad para usar las palabras de manera efectiva, sea de manera oral, o de manera escrita, incluye la habilidad de manipular la sintaxis o estructura, la fonética o sonidos, la semántica o significados y las dimensiones pragmáticas o usos prácticos del lenguaje. Algunos de estos usos incluyen: usar el lenguaje para convencer a otros de tomar determinado curso de acción (retórica), usar el lenguaje para recordar información (mnemónica), usar el lenguaje para informar (explicación), usar el lenguaje para hablar sobre el lenguaje (metalenguaje).

La inteligencia lógico-matemática: La capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente. Esta inteligencia incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Los tipos de procesos que se usan al servicio de la inteligencia lógico-matemática

incluyen: la categorización, la clasificación, la inferencia, la generalización, el cálculo y la demostración de hipótesis.

La inteligencia espacial: La habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales y de orientarse de manera adecuada en una matriz espacial.

La inteligencia corporal-kinética: La capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas. Esta inteligencia incluye habilidades físicas específicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, así como las capacidades auto perceptivas, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes.

La inteligencia musical: La capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono, la melodía, el timbre o el color tonal de una pieza musical. Un individuo puede tener una comprensión figurativa de la música (global intuitiva), o una comprensión formal (analítica, técnica), o ambas.

La inteligencia interpersonal: La capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz y los gestos; la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales, y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica (por ejemplo, para influenciar a un grupo de personas a seguir cierta línea de acción).

La inteligencia intrapersonal: El reconocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento. Esta inteligencia incluye tener una imagen precisa de uno mismo (los propios poderes y limitaciones); tener conciencia de los estados de ánimo interiores, las intenciones, las motivaciones, los temperamentos y los deseos, y la capacidad para la autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima.

Aspecto fundamental e importante en el trabajo de desarrollar y estimular las inteligencias múltiples, desde nuestro lugar, como docentes profesionales de la educación, y con gran responsabilidad, emprender y conducir a nuestros pequeños, en un aprendizaje de excelencia y calidad.

Antes de la aplicación de cualquier modelo de aprendizaje basado en las inteligencias múltiples, debemos en primera instancia aplicárnoslo a nosotros mismos como educadores y estudiantes adultos, porque sino tenemos una comprensión de la teoría íntimamente ligada a la experiencia y hayamos hecho nuestro este conocimiento, es decir estemos en condiciones de aplicarlo, no como copia, sino como modelo propio, no podremos transmitirlo con éxito.

Por lo tanto el primer paso es determinar la naturaleza y calidad de nuestras propias inteligencias múltiples y buscar las maneras de desarrollarlas en nuestras propias vidas.

Desarrollar hasta un grado aceptable de competencia cada una de las inteligencias, depende según Armstrong de tres factores principales:

- Dotación biológica**, incluyendo los factores genéticos o hereditarios, y los daños o heridas que el cerebro haya podido recibir antes, durante o después del nacimiento.

•**Historia de la vida personal**, incluyendo las experiencias con los padres, docentes, pares, amigos y otras personas que ayudan a hacer crecer las inteligencias o las mantienen en un bajo nivel de desarrollo.

•**Antecedente cultural o histórico**, incluyendo la época y el lugar donde uno nació y se crió, y la naturaleza y estado de los desarrollos culturales o históricos en diferentes dominios.

Por lo expuesto anteriormente, emprendemos juntos un nuevo camino con el fin de perfeccionamiento, entrega, y valoración de nosotros mismos, de nuestras capacidades, para poder iniciar y valorar, la calidad e individualidad de cada una de las personitas con las que convivimos a diario.

DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS

Definición

La inteligencia lógica-matemática es la capacidad de razonamiento lógico: incluye cálculos matemáticos, pensamiento numérico, capacidad para problemas de lógica, solución de problemas, capacidad para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones. Gardner expresa que el gran teórico Jean Piaget ha ayudado mucho a comprender el desarrollo cognoscitivo, que corresponde principalmente al desarrollo de la inteligencia lógico-matemática; pero conocer el tamaño y la medida de las cosas, el descubrimiento de la cantidad, el paso de los conceptos concretos a los abstractos y finalmente la elaboración de hipótesis, no son necesariamente aplicables al desarrollo de otras inteligencias que además siguen algunos procesos particulares.

Características

Este tipo de inteligencia abarca varias clases de pensamiento, en tres campos

Amplios aunque interrelacionados: la matemática, la ciencia y la lógica. Algunos aspectos que presenta un niño o persona con este tipo de inteligencia más desarrollada son:

- Percibe los objetos y su funcionamiento en el entorno.
- Domina los conceptos de cantidad, tiempo y causa-efecto.
- Utiliza símbolos abstractos para representar objetos y conceptos concretos.
- Demuestra habilidad para encontrar soluciones lógicas a los problemas.
- Percibe relaciones, plantea y prueba hipótesis.
- Emplea diversas habilidades matemáticas, como estimación, cálculo, interpretación de estadísticas y la presentación de información en forma de gráficas.

Este tipo de inteligencia junto con la que corresponde al lenguaje, han sido y son prioritarias en la enseñanza académica de nuestro país, al menos en los planes de estudio. Por ello la mayor parte de las horas que los chicos pasan en la escuela las dedican a estudiar ambas materias, pero la realidad es que falta mucho por hacer para que las aprendan con mayor facilidad. Si bien en los últimos años se está procurando enseñar las matemáticas y el desarrollo del pensamiento lógico y abstracto en forma más amena e interesante para los niños.

SUGERENCIAS

Para el fomento de las aptitudes propias de este tipo de inteligencia se recomiendan las actividades presentadas en Red Escolar donde se ofrecen acertijos, adivinanzas y ejercicios, en cuyas soluciones interviene las habilidades lógico-matemáticas.

Para las personas adultas y los padres que deseen fomentar y reforzar este tipo de inteligencia en sus hijos, ya sea porque observan facilidad en ella o, por el contrario, porque presentan un rechazo ante este tipo de

aprendizaje, es muy conveniente que tengan presente una serie de preguntas que pueden inducir al razonamiento y por lo tanto ser muy útiles para motivar y cuestionar a niños y jóvenes y todos mejoren la calidad de su pensamiento en esta área.

Estos ejercicios deben hacerse en forma de juegos o como actividades lúdicas entre hermanos y compañeros, y aprovechar cualquier pretexto que surja al ir en el transporte, viendo un programa de televisión, conversando sobre un tema de interés del niño, después de ver una película o partido de fútbol, al hacer una tarea, al expresar opiniones o comentarios, ya que lo importante es inducir al razonamiento.

A continuación se presentan una serie de interrogantes y estrategias donde se pueden seleccionar las fórmulas que resulten más cómodas independientemente de la edad de la persona

El arte de la interrogación Evocar.- ¿Quién, qué, cuándo, cómo, donde, por qué...?

Comparar.- ¿En qué se parecen / en que se diferencian...?

Identificar atributos y componentes.- ¿Cuáles son las partes de...?, ¿cuáles son las características de ?

Clasificar.- ¿De qué manera podemos organizar esto...?. ¿qué partes o categorías podemos dividir...?

Ordenar.- ¿Cómo podemos decidir un orden o secuencia de...?, ¿con base en cuáles atributos ...?

Representar.- ¿De qué otras maneras podríamos hacer esto...?, ¿cómo ilustrar este trabajo...?

Estrategias para pensar más

“Dar pie” Ante una afirmación o negación se puede dar pie al razonamiento preguntando, ¿cómo lo sabes?, ¿estás de acuerdo?, ¿por qué?, ¿podrías agregar algo más?

Orientar a buscar nuevas respuestas ¿qué otras alternativas había?, ¿se pudieron hacer las cosas de otro modo?, ¿qué final hubieras hecho tú?, ¿cómo hubieras arbitrado este partido?

Reflexión compartida ¿Cómo podemos entre todos descubrir este misterio?, ¿cómo podemos encontrar la solución de este problema?, ¿podemos inventar un cuento entre todos?

Identificar las ideas principales Después de ver una película, leer un libro, ver un programa, escuchar una historia, ¿cuáles fueron los temas, los personajes, los problemas planteados, el conflicto más importante, las circunstancias...?

Identificar errores Cometer a propósito un error gramatical o de cálculo y pedir que lo descubran, hacer una colección de frases erróneas o mal dichas en la televisión, provocar razonamientos equívocos y luego demostrar el error. Existen subestructuras de la función del conocimiento o cognoscitiva, que colaboran en la formación del conocimiento, éstas son la motricidad, la percepción, la imaginación y la memoria.

Comprende la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable, para solucionar problemas, requirentes o necesidades de organización o grupo sociales puede referirse a la formulación de políticas, programas tecnológicos, métodos o procedimientos para su formulación y ejecución debe apoyarse en la investigación de tipo documental de campo un diseño que incluya ambas modalidades.

En la estructura del proyecto factible, debe contar las siguientes etapas diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta, procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución análisis y conclusiones sobre la viabilidad, y en el caso de su desarrollo, la ejecución de la propuesta y evaluación tanto del proceso como de los resultados

2.5 HIPÓTESIS

¿Inciden los juegos didácticos en el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de los niños de primer año de Educación Básica del Jardín Aniceto Jordán Manzano del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua?

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Los juegos didácticos

Variable Dependiente: El desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas

CAPÍTULO III

3.1 ENFOQUE

EL Análisis Cualitativo Comparado es un método establecido para estudiar de manera científica una muestra reducida de objetos de investigación. Se selecciona, por uso de un método cualitativo de observación y de comprensión de los casos seleccionados, las variables “resultado” y “condiciones”, luego recurriendo al programa informático permite analizar cuantitativamente un número reducido de casos.

El cuantitativo “utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población” (Hernández et al, 2003; p.5)

El cualitativo “por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis. Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones” (Hernández et al, 2003; p.5)

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se realizará en la siguiente modalidad:

Investigación de campo

La presente investigación de campo se realizó en el mismo lugar en que se ha investigado tomando contacto con la realidad de la Institución Jardín Aniceto Jordán Manzano

Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se produce los acontecimientos. En esta modalidad se toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Investigación Documental Bibliográfica

Tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada basándose en documentos (fuentes primarias) o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias)

Investigación Experimental

Es el estudio en que se manipula ciertas variables independientes para observar los efectos en las respectivas variables dependientes, con el propósito de precisar la relación causa-efecto.

3.3 Nivel o tipo de la Investigación

Exploratoria.- El presente trabajo de investigación es de tipo Exploratorio porque genera una hipótesis y reconoce variable de tipo educativo y social

Descriptiva.- la investigación descriptiva comprende:

La Descripción, el registro, análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de aplicar algún tipo de comparación y que puede intentar a descubrir las relaciones causa-efecto entre las variables que es nuestro objeto de estudio.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Por ser un universo pequeño las encuestas se aplicó a toda la población, en el número que se encuentra determinado en el siguiente cuadro.

Cuadro N° 1 Población y Muestra

POBLACION	MUESTRA
Docentes	3
Autoridades	1
Padres de Familia	60
TOTAL	64

Elaborado: por Verónica Martínez

Sujetos de Investigación

1. Docentes
2. Autoridades
3. Padres de Familia

3.5 Operacionalización de las variables

Variable independiente Los juegos didácticos

Cuadro N° 2 Operacionalización de las variables

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS
Es una técnica, estrategia creada para facilitar la enseñanza y desarrollar habilidades	Técnica didáctica enseñanza lúdica Habilidad Motriz fina	Juegos Juguetes usa Encajes y rosetas	¿Utiliza juegos en el área de matemáticas? ¿Le gusta jugar con números?	La encuesta Instrumento Cuestionario A Quienes a Docentes y Padres de Familia

Elaborado: por Verónica Martínez

Variable dependiente: Desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas

Cuadro N° 3Operacionalización de las variables

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS
Capacidad de razonamiento lógico y pensamiento numérico, solucionar problemas y comunicarse con los demás	Razonamiento Lógico Pensamiento Numérico	Noción cantidad Agrupar Discriminar figuras geométricas Separar cosas Reconoce números	¿Conoce cuando el niño razona lógicamente? Los niños recuerdan la dirección de su casa	La encuesta Instrumento Cuestionario A Quienes a Docentes y Padres de Familia

Elaborado: por Verónica Martínez

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro N° 4 Plan de recolección de información

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	La presente investigación tiende a alcanzar los objetivos propuestos a fin de concretar la meta propuesta
¿A qué personas y objetos	A los padres de Familia, autoridades y docentes del Jardín
¿Sobre qué aspectos?	Los juegos didácticos Desarrollo de la inteligencias lógico matemáticas
¿Quién?	Investigadora: Verónica Martínez
¿Cuándo?	Agosto-Noviembre 2011
¿Lugar de la recolección de la información?	Jardín de Infantes Aniceto Jordán Manzano del Cantón Ambato
¿Cuántas veces?	1 VEZ
¿Qué técnica de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Cuestionarios
¿En qué situación	Favorable porque existe la colaboración de parte de todos los involucrados en la presente investigación

Elaborado: por Verónica Martínez

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Procesamiento y análisis

- 1.** Se revisó y se analizó la información recogida, es decir se implementó la limpieza de la información defectuosa, contradictoria, incompleta y en algunos casos no pertinentes e inadecuados
- 2.** Se tabularon los resultados según las variables de la hipótesis que se propuso y se representó gráficamente
- 3.** Se analizó los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteados
- 4.** Se interpretó los resultados con el apoyo del marco teórico
- 5.** Se comprobó y verifico la hipótesis
- 6.** Se establecieron las respectivas conclusiones y recomendaciones
- 7.** Se diseñó la propuesta pertinente

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e Interpretación de Resultados

Encuesta dirigida a docentes y autoridades de Jardín de Infantes Aniceto Jordán Manzano.

PREGUNTA N° 1

¿Usted como docente Imparte actividades didácticas mediante su planificación?

CUADRO N° 5. Imparte actividades didácticas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

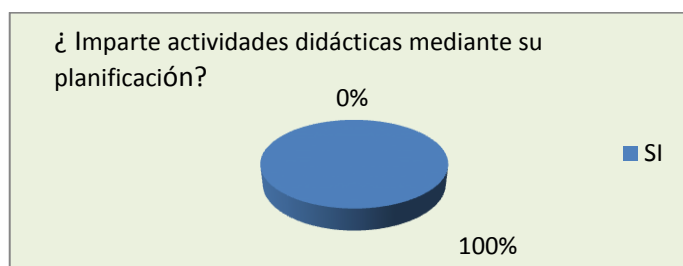


GRÁFICO N°3 Imparte actividades didácticas

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez ç

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 1 los 4 encuestados que corresponde al 100%

Contestan que SI imparten actividades didácticas mediante su planificación

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que todos los encuestados manifiestan que imparten actividades didácticas en todas sus planificaciones

PREGUNTA N° 2

¿Usted planifica utilizando el juego como eje de desarrollo?

CUADRO N° 6 Planifica utilizando el juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

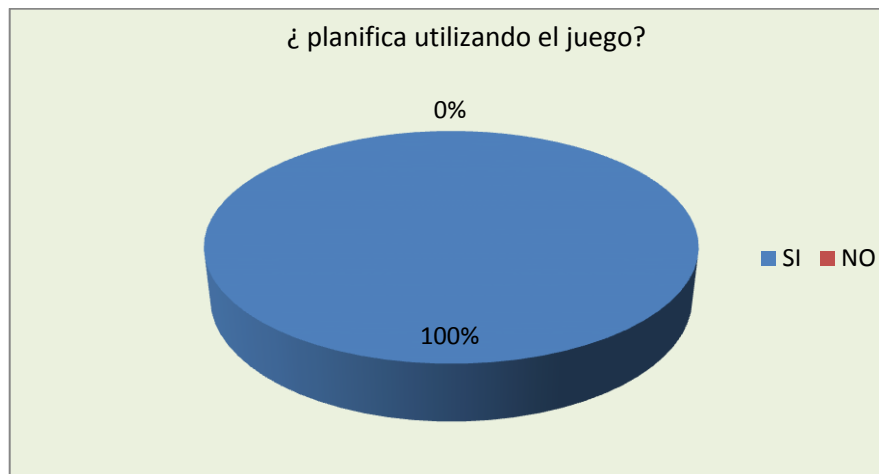


GRÁFICO N°4 Planifica utilizando el juego

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 2 los 4 encuestados que corresponde al 100% Contestan que SI planifican utilizando en juego como eje de desarrollo

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que todos los encuestados manifiestan que planifican utilizando el juego como eje de desarrollo para los educandos

PREGUNTA N° 3

¿Pone en práctica los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia matemática en los niños?

CUADRO N° 7 Pone en práctica los juegos didácticos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75%
NO	1	25%
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N°5 Pone en práctica los juegos didácticos

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 3 los 3 encuestados que corresponde al 75%

Contestan que SI ponen en práctica juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógico- matemática en los niños y un 1 docente que representa el 25% manifiesta que no pone en práctica los juegos didácticos.

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que la mayoría de los encuestados manifiestan que utilizan juegos para desarrollar la inteligencia lógico matemática, mientras que 1 docente considera que no es necesario utilizar los juegos didácticos.

PREGUNTA N° 4

¿Existe capacitación pedagógica en la institución?

CUADRO N° 8 Existe capacitación pedagógica en la institución

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

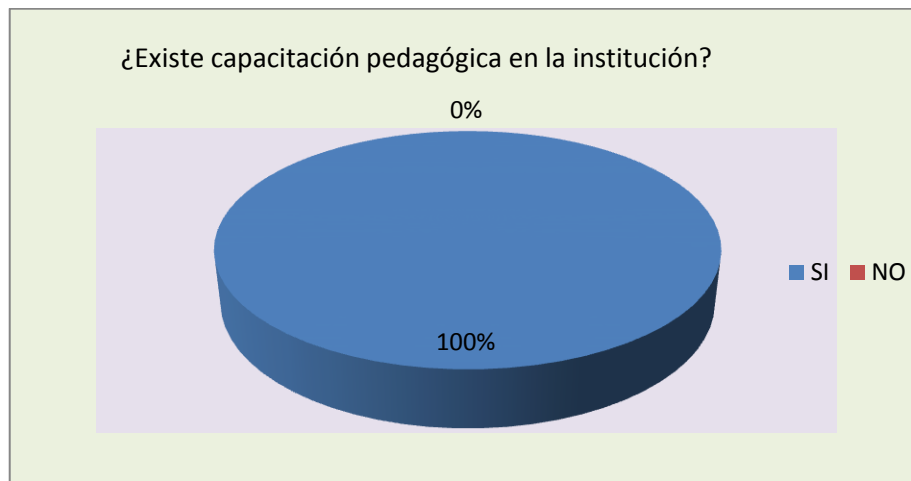


GRÁFICO N° 6 Existe capacitación pedagógica

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 4 los 4 docentes encuestados que corresponde al 100%

Contestan que SI existe capacitación pedagógica en la institución

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que todos los docentes manifiestan que existe capacitación pedagógica en la institución

PREGUNTA N° 5

¿Cree que el juego didáctico desarrolle la coordinación motriz de los niños?

CUADRO N° 9 **Desarrolla la coordinación motriz**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

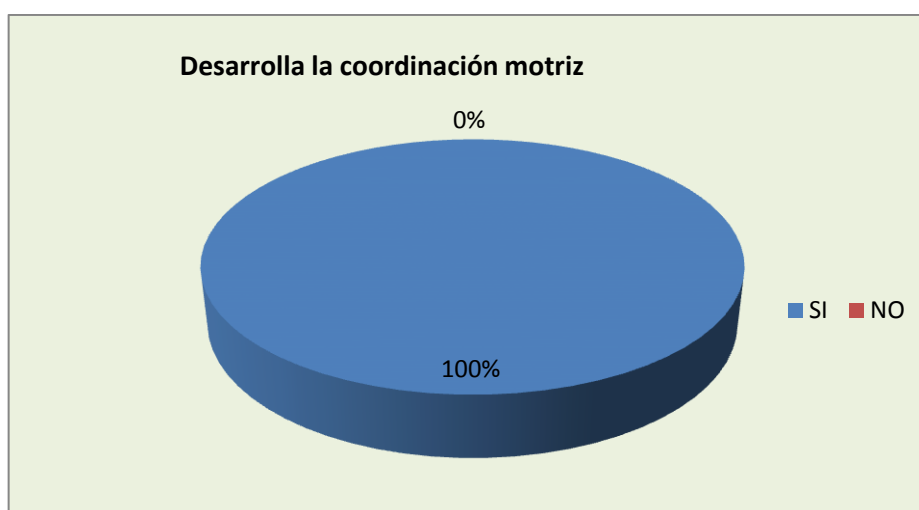


GRÁFICO N° 7 **Desarrolla la coordinación motriz**

Elaborado por: Verónica Martínez

ANALISIS:

En la pregunta N° 5 los 4 encuestados que corresponde al 100% Contestan que Si el juego didáctico desarrolla la coordinación motriz de los niños.

INTERPRETACION:

Todos los encuestados manifiestan que el juego didáctico ayuda a desarrollar la coordinación motriz en los niños

PREGUNTA N° 6

¿Cuándo usted utiliza el juego como método de enseñanza los niños le prestan más atención?

CUADRO N° 10 Le prestan atención los niños

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

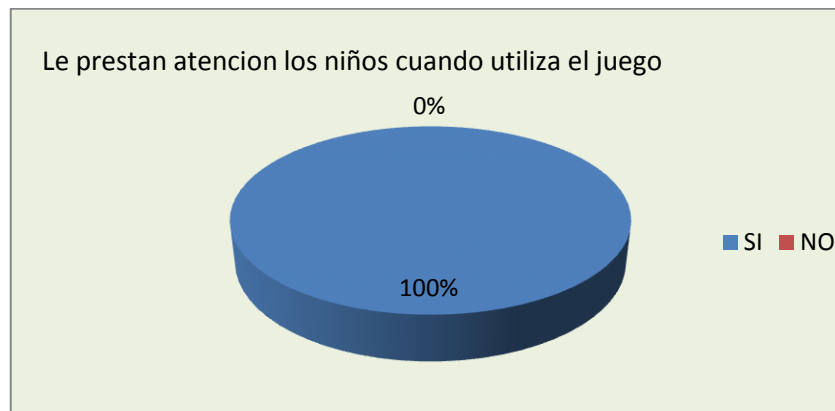


GRÁFICO N° 8 Le prestan atención los niños

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 6. Los 4 encuestados que corresponde al 100% Contestan que cuando si utilizan el juego como método de enseñanza los niños les prestan más atención

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que todos los encuestados manifiestan que cuando si utilizan el juego como método de enseñanza los niños les prestan más atención.

PREGUNTA N° 7

¿Utiliza técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática?

CUADRO N° 11 Utiliza técnicas adecuadas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

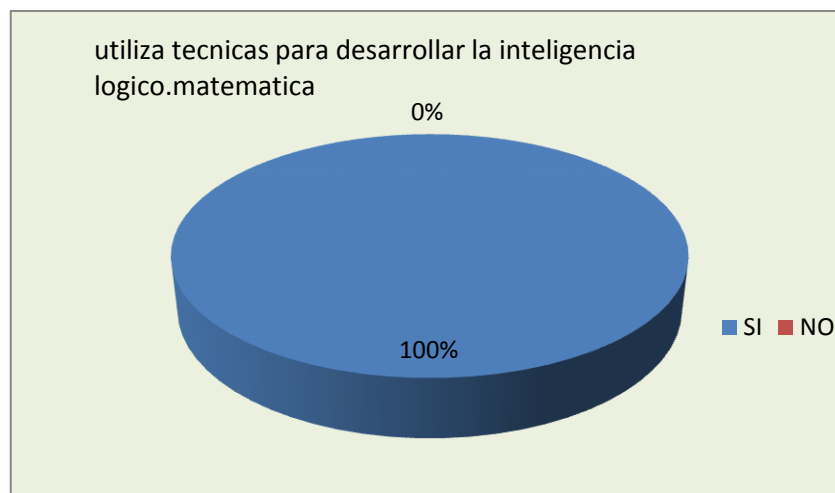


GRÁFICO N° 9 Utiliza técnicas adecuadas

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 7. Los 4 encuestados que corresponde al 100%

Contestan que SI utilizan técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico – matemática

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que todos los encuestados manifiestan que utilizan técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico – matemática

PREGUNTA N° 8

¿Conoce cuando el niño razona lógicamente?

CUADRO N° 12 Conoce cuando el niño razona

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N° 10 Conoce cuando el niño razona

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 8 Los 4 encuestados que corresponde al 100% Contestan que SI conoce cuando el niño razona lógicamente

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que todos los encuestados manifiestan que conocen cuando el niño razona lógicamente

PREGUNTA N° 9

¿Ha realizado un test de inteligencia matemática a los niños?

CUADRO N° 13 Ha realizado un test

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N° 11 Ha realizado un test

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 9. Los 2 encuestados que corresponde al 50% Contestan que SI ha realizado un test de inteligencia matemática a los niños Y 2 encuestados que representan el 50% manifiestan que NO ha realizado un test de inteligencia matemática a los niños

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que la mitad los encuestados manifiestan que han realizado un test de inteligencia matemática a los niños mientras que la otra mitad no realizado un test de inteligencia matemática a los niños

PREGUNTA N° 10

¿Utiliza estrategias para ayudar a reconocer los numerales en los niños?

CUADRO N° 14 Ayuda a reconocer los numerales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N° 12 Ayuda a reconocer los numerales

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 10. Los 4 encuestados que corresponde al 100% Contestan que SI utilizan estrategias para ayudar a reconocer los numerales a los niños

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que todos los encuestados manifiestan utilizan varias estrategias para ayudar a los niños a reconocer los numerales

Encuesta dirigida a Padres de Familia de Jardín de Infantes Aniceto Jordán Manzano

PREGUNTA N° 1

¿Sabe si la maestra imparte actividades didácticas en su planificación?

CUADRO N° 15 La maestra imparte actividades didácticas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	33%
NO	40	67%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

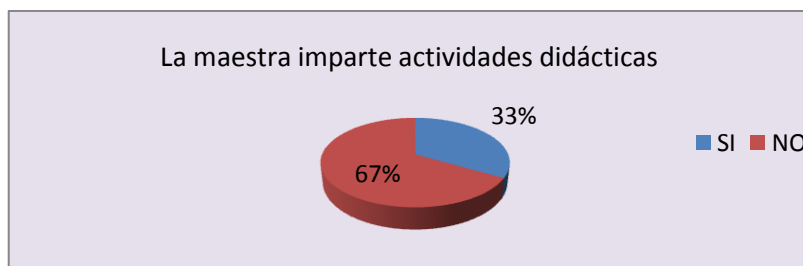


GRÁFICO N° 13 La maestra imparte actividades didácticas

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 1 los 20 padres de familia encuestados que corresponde al 33.33% contestan que SI saben que la maestra imparten actividades didácticas en su planificación. Y 40 padres de familia que representan el 66.67% manifiestan que NO saben que la maestra imparten actividades didácticas en su planificación

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que mayoría de los padres de familia manifiestan que no saben si la maestra imparte actividades didácticas en todas sus planificaciones

Mientras que la otra parte de padres de familia si sabe si la maestra imparte actividades didácticas en todas sus planificaciones

PREGUNTA N° 2

¿Usted Conoce si los maestros utilizan el juego como eje de desarrollo?

CUADRO N° 16 El maestro utiliza el juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	17%
NO	50	83%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N° 14 El maestro utiliza el juego

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 2. Los 10 padres de familia encuestados que corresponde al 16.67% contestan que SI saben que la maestra utiliza el juego como eje de desarrollo Y 50 padres de familia que representan el 83.33% manifiestan que NO saben que la maestra utiliza el juego como eje de desarrollo

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que mayoría de los padres de familia manifiestan que no saben si la maestra utiliza el juego como eje de desarrollo

Mientras que la minoría de padres de familia si sabe si la maestra utiliza el juego como eje de desarrollo

PREGUNTA N° 3

¿Realiza juegos en casa para desarrollar el área de matemáticas de su niño?

CUADRO N° 17 **Juega en casa**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	30%
NO	42	70%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

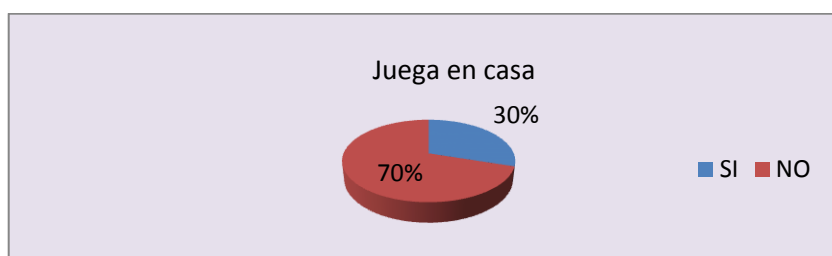


GRÁFICO N° 15 La maestra le enseña juegos

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 3 Los 18 padres de familia encuestados que corresponde al 30% Contestan que SI practica algún juego en el hogar para desarrollar el área de matemáticas de su niño. Y 42 padres de familia que representan el 70% manifiestan que la maestra NO realiza juegos en el hogar.

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que mayoría de los padres de familia manifiestan que la maestra no practica algún juego en el hogar para desarrollar el área de matemáticas de su niño

Mientras que la minoría de padres de familia si realiza algún juego en el hogar para desarrollar el área de matemáticas de su niño

PREGUNTA N° 4

¿Sabe si existe capacitación pedagógica en la institución?

CUADRO N° 18 **Sabe si existe capacitación**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	47%
NO	32	53%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N° 16 **Sabe si existe capacitación**

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 4 Los 28 padres de familia encuestados que corresponde al 46.67% Contestan que SI sabe que existe capacitación pedagógica en la institución. Y 32 padres de familia que representan el 53.33% manifiestan que no sabe si existe capacitación pedagógica en la institución

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que mayoría de los padres de familia manifiestan que no sabe que existe capacitación pedagógica en la institución Mientras que la minoría de padres de familia dice que si existe capacitación pedagógica en la institución.

PREGUNTA N° 5

¿Cree que el juego desarrolle la coordinación motriz de su hijo?

CUADRO N° 19 El juego desarrolla la coordinación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	41	68%
NO	19	32%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N° 17 El juego desarrolla la coordinación

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 5

Los 41 padres de familia encuestados que corresponde al 68.33%

Contestan que cree que si el juego desarrolle la coordinación motriz de su hijo. Y 19 padres de familia que representan el 31.67% manifiestan que no cree que el juego desarrolle la coordinación motriz de su hijo de su niño

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que mayoría de los padres de familia manifiestan que si puede el juego desarrollar la coordinación motriz de su hijo

Mientras que la minoría de padres de familia cree que no puede el juego desarrollar la coordinación motriz de su hijo

PREGUNTA N° 6

¿Cree que el juego didáctico ayude a aprender a su hijo?

CUADRO N° 20 Con el juego didáctico se aprende

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	67%
NO	20	33%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

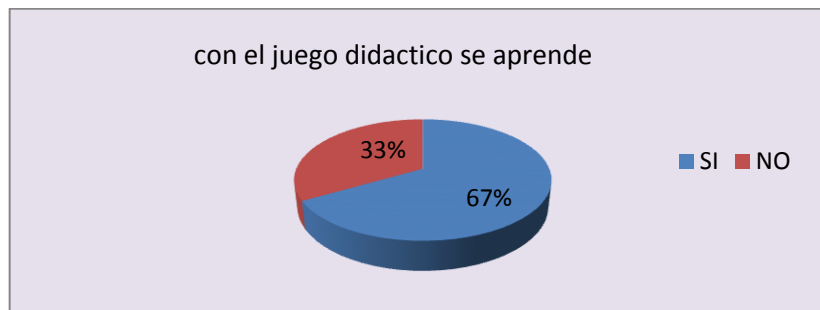


GRÁFICO N° 18 Con el juego didáctico se aprende

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 6

los 40 padres de familia encuestados que corresponde al 66.67%

Contestan que cree que si el juego didáctico ayuda a aprender a su hijo .Y

20 padres de familia que representan el 33.33% manifiestan que no cree que el juego didáctico ayuda a aprender a su hijo

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que mayoría de los padres de familia creen que el juego didáctico si ayuda a aprender a su hijo

Mientras que la minoría de padres de familia cree que no puede el juego didáctico ayudar a aprender a su hijo

PREGUNTA N° 7

¿Conoce si la maestra utiliza técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de su hijo?

CUADRO N° 21 La maestra utiliza técnicas adecuadas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	13%
NO	52	87%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

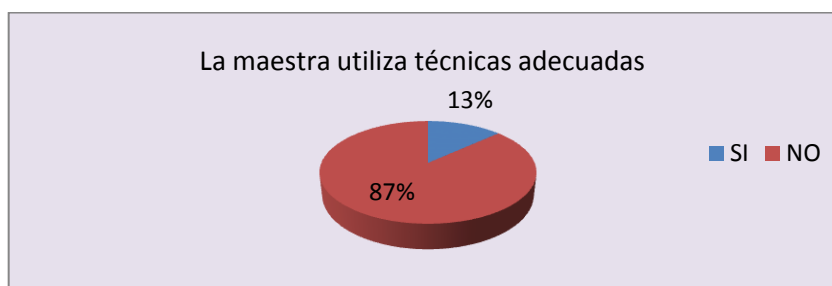


GRÁFICO N° 19 La maestra utiliza técnicas adecuadas

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En esta pregunta los 8 padres de familia encuestados que corresponden al 13.33% contestan que sí conocen que la maestra utiliza técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de su hijo. Y 52 padres de familia que representan el 86.67% manifiestan que no conocen que la maestra utiliza técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de su hijo.

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que la mayoría de los padres de familia desconoce si la maestra utiliza técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de su hijo. Mientras que la minoría de padres de familia cree que la maestra sí utiliza técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas.

PREGUNTA N° 8

¿Recuerda su hijo la dirección exacta de su casa?

CUADRO N° 22 Recuerda su hijo su dirección

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	20%
NO	48	80%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N° 20 Recuerda su hijo su dirección

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 8

Los 12 padres de familia encuestados que corresponde al 20%

Contestan que si recuerda su hijo la dirección exacta de su casa

Y 48 padres de familia que representan el 80% manifiestan que no recuerda su hijo la dirección exacta de su casa

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que mayoría de los padres de familia manifiestan que no recuerda su hijo la dirección exacta de su casa Mientras que la minoría de padres de familia cree que si Recuerda su hijo la dirección exacta de su casa

PREGUNTA N° 9

¿Le han realizado un test de inteligencia matemática a su hijo?

CUADRO N° 23 Le han realizado un test

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	10%
NO	54	90%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N° 21 Le han realizado un test

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En la pregunta N° 9

Los 6 padres de familia encuestados que corresponde al 10%

Contestan que si le han realizado un test de inteligencia matemática a su hijo

Y 54 padres de familia que representan el 90% manifiestan que no le han realizado un test de inteligencia matemática a su hijo

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que mayoría de los padres de familia manifiestan que no le han realizado un test de inteligencia matemática a su hijo

Mientras que la minoría de padres de familia dice que si le han realizado un test de inteligencia matemática a su hijo

PREGUNTA N° 10

¿Su niño reconoce los numerales?

CUADRO N° 24 Su niño reconoce los numerales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	26.67%
NO	44	73.33%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez



GRÁFICO N° 22 Su niño reconoce los numerales

Fuente: Datos de la muestra

Elaborado por: Verónica Martínez

ANÁLISIS:

En esta pregunta. Los 16 padres de familia encuestados que corresponde al 27% Contestan que Su niño reconoce los numerales Y 44 padres de familia que representan el 73% manifiestan que Su niño no reconoce los numerales

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que mayoría de los padres de familia manifiestan que Su niño no reconoce los numerales Mientras que la minoría de padres de familia dice que su niño si reconoce los numerales

4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Comprobación de la hipótesis con χ^2

Hipótesis –Afirmativa- Alternativa (H_1)

Si Inciden los juegos didácticos en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas de los niños de primer año de Educación Básica del Jardín Aniceto Jordán Manzano del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua?.

Hipótesis –Negativa- Nula (H_0)

No Inciden los juegos didácticos en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas de los niños de primer año de Educación Básica del Jardín Aniceto Jordán Manzano del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua?.

SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Para la verificación hipotética se utilizara el nivel de α 0.05 de significación

ESPECIFICACIÓN ESTADÍSTICA

Se trata de un cuadrado de contingencia de cuatro filas por 2 columnas con la aplicación de la siguiente formula estadística

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

χ^2 = Chi o hi cuadrado

Σ = sumatoria

O = Frecuencia observada

E = Frecuencia esperadas

SIMBOLOGÍA

n= tamaño de la muestra

PQ= constante de la varianza de población: 0,25

N= tamaño de la población: 64 personas

E= error máximo admisible: 0,05

K= Coeficiente de corrección de error (K=2)

ESPECIFICACIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para decir primero determinamos los grados de libertad (gl) con el cuadro formado por 4 filas y 2 columnas

$$gl= (f-1) (c-1)$$

$$gl= (4-1) (2-1)$$

$$gl= (3) (1)$$

$$gl= 3$$

$$X^2= 7.81$$

Regla de Decisión

Entonces con 3 grados de libertad y un nivel 0.05 tenemos en la tabla de x^2 el valor de 7.81

($X^2 t = 7.81$) se acepta la hipótesis nula si el valor del chip cuadrado a calcularse es igual o menor a 7,81 caso contrario se rechaza y se acepta la hipótesis alterna.

RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULO DE LO ESTADÍSTICO
FRECUENCIAS OBSERVADAS

CUADRO Nº25 FRECUENCIAS OBSERVADAS

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿Sabe si la maestra imparte actividades didácticas en su planificación?	20	40	60
2 ¿Usted Conoce si los maestros utilizan el juego como eje de desarrollo?	10	50	60
7¿Conoce si la maestra utiliza técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de su hijo?	8	52	60
8 ¿Recuerda su hijo la dirección exacta de su casa?	12	48	60
SUBTOTALES	60	180	240

Elaborado por: Verónica Martínez

FRECUENCIAS ESPERADAS

CUADRO N°26 FRECUENCIAS ESPERADAS

PREGUNTAS	SI	NO	SUBTOTAL
1. ¿Sabe si la maestra imparte actividades didácticas en su planificación?	12.5	47.5	60
2 ¿Usted Conoce si los maestros utilizan el juego como eje de desarrollo?	12.5	47.5	60
7¿Conoce si la maestra utiliza técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de su hijo?	12.5	47.5	60
8 ¿Recuerda su hijo la dirección exacta de su casa?	12.5	47.5	60
SUMA	50	190	240

Elaborado por: Verónica Martínez

CALCULO DEL χ^2 CHIP

CUADRO N°27CALCULO DEL χ^2

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
20	12.5	7.5	56.25	4.5
40	47.5	-7.5	56.25	1.18
10	12.5	-2.5	6.25	0.5
50	47.5	2.5	6.25	0.13
8	12.5	-4.5	20.25	8.1
52	47.5	4.5	20.25	0.43
12	12.5	0.5	0.25	0.02
48	47.5	0.5	0.25	0.05
SUMA				14.91

Elaborado por: Verónica Martínez

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

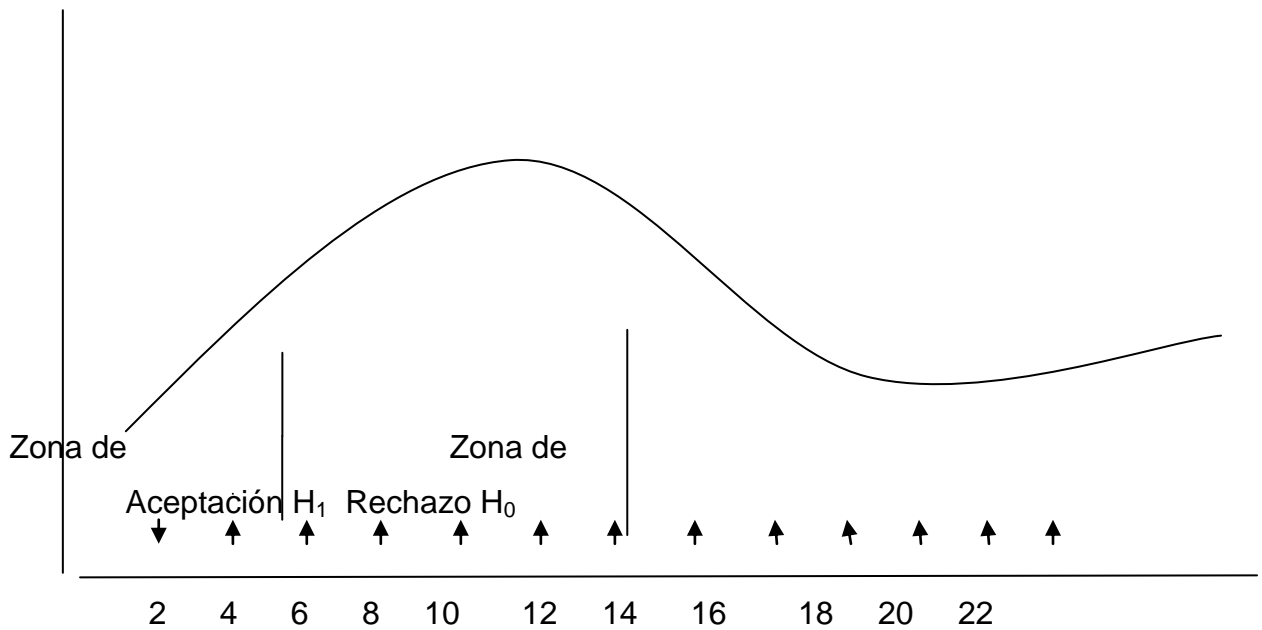


GRAFICO N°23 REPRESENTACIÓN GRÁFICA

Elaborado por: Verónica Martínez

Entonces con 3 grados de libertad y un nivel 0.05 tenemos en la tabla de χ^2 el valor de 7.81

Decisión Final

$$\chi^2_t = 7.81 < \chi^2_c = 14.91$$

Decisión: De acuerdo con lo establecido se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis afirmativa que dice: Si Inciden los juegos didácticos en el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de los niños de primer año de Educación Básica del Jardín Aniceto Jordán Manzano del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua?

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

De acuerdo a lo presentado los capítulos anteriores y al análisis e interpretación de resultados se llegan a lo siguiente.

1. Luego del análisis realizado se concluye que existe escasa utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas en los niños la misma que da como resultado falta de razonamiento en la mayoría de los niños.
2. En la educación consideramos el juego como principio didáctico de toda actividad que realice con los niños, desarrollando su pensamiento lógico para la discriminación de nociones y números.
3. Tomando en cuenta la presente investigación se concluye que el mayor número de Padres de Familia desconoce el verdadero sentido de la utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógico matemático mientras que pocos Padres de Familia apoyan a sus hijos para aprender las matemáticas mediante el juego didáctico
4. Son más las personas que no utilizan el juego como didáctica para que el niño aprenda
5. EL educador no toma en cuenta el espacio del juego abarcando a todos los niños para estimular, de forma prioritaria, a aquellos niños y niñas más tímidos; que se cohíben fácilmente

5.2. RECOMENDACIONES

1. Incluir el juego didáctico como actividad en la planificación e implementar más técnicas de razonamiento infantil para afianzar la creatividad en los niños y ayudar a desarrollar la inteligencia lógico matemáticas
2. Se recomienda que es de gran importancia elaborar una guía de juegos didácticos mediante material necesario que servirá de gran utilidad al docente y a su vez a la institución, para desarrollar la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año de Educación Básica
3. Orientar a los Padres de Familia para que conozcan la importancia de los juegos didácticos mediante charlas.
4. Motivar a los padres de familia para que dediquen más tiempo a sus hijos mediante la práctica de juegos para fomentar en el niño un aprendizaje significativo
5. Los docentes deben recibir permanente actualización pedagógica, en lo que a juegos educativos se refiere para aplicarlos en sus clases
6. Es indispensable que los educadores conozcan la importancia del juego en la enseñanza aprendizaje para la aplicación del mismo en sus clases alcanzando así los objetivos propuestos

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

6.1.1 TÍTULO

Guía para los docentes sobre la importancia de utilizar los juegos didácticos en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año de básica del Jardín de Infantes Aniceto Jordán Manzano.

6.1.2. INSTITUCIÓN: Jardín de infantes Aniceto Jordán Manzano

6.1.3. BENEFICIARIOS: Docentes, autoridades, padres de familia del jardín de infantes Aniceto Jordán Manzano

6.1.4. UBICACIÓN

Parroquia: Celiano Monje del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua

6.1.5. TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN

Enero - Marzo 2012

6.1.6. EQUIPO RESPONSABLE

Investigadora:

Autoridades:

Docentes:

6.2. ANTECEDENTES

Luego de la investigación realizada se determinó que se debe desarrollar una guía de juegos didácticos para niños mediante material que influya en el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática en los niños de primera de básica del Jardín de Infantes Aniceto Jordán Manzano” de la parroquia Celiano Monje

El mismo que se fundamenta en los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta a padres de familia. Docentes y autoridades, los mismos que demostraron la necesidad de que los docentes y los padres de familia conozcan que era necesario la importancia de la aplicación de juegos didácticos para que los niños se diviertan y desarrollen su capacidad de razonamiento y creatividad.

Sobre esta propuesta no se ha encontrado mayor información, sin embargo algunas instituciones educativas han hecho el esfuerzo por diseñar algunos documentos de apoyo para la implementación de esta guía, los cuales han servido de referencia para fundamentar nuestra propuesta.

“Guía sobre juegos didácticos orientados a las maestra para desarrollar la motricidad fina en niño(as)

Tesis Carrera de Educación Parvularia universidad Técnica de Ambato

6.3 JUSTIFICACIÓN

Se hace necesario contar con una guía de juegos didácticos utilizado por todos los responsables del diseño de ejecución con el fin de contar con normas diseñadas y apropiadas que vayan en beneficio y desarrollo de los maestros, padres de familia. Por otra parte el manual

ofrece una herramienta útil y de aplicación diaria y constante que vaya en beneficio de niños habidos de conocimientos que resultara valioso, necesario y de gran utilidad evitando de esta forma errores en el que hacer educativo.

La razón de hacer una guía didáctica se justifica por cuanto ha sido elaborado como una herramienta que servirá para mejorar la gestión educativa institucional, partiendo siempre de una planificación, ejecución y control en la necesidad de la institución educativa.

El adecuado manejo de los recursos materiales será el fundamento clave para la aplicación de una visión y misión, a su vez la identidad institucional y su base teórica servirá para la aplicación práctica de los objetivos y metas que se implementaran en la institución y el aula de clase.

Este manual será una fuente de gran importancia para desarrollar la inteligencia lógico-matemática

Por ello es importante a la institución educativa caracterizada por promover estudiantes con conocimientos sólidos que utilice esta guía actualizada con sus educandos.

6.4. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERAL

Elaborar una guía de juegos didácticos que influya en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primera de básica del Jardín de Infantes “Aniceto Jordán Manzano”

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Establecer la importancia de los juegos educativos en la educación integral, para la formación física, mental y espiritual de los niños/as.

2. Aplicar en los niños de la Institución el desarrollo de los juegos como material didáctico para su mejor comprensión lógico matemático

6.5 FACTIBILIDAD

6.5.1 FACTIBILIDAD OPERATIVA

La guía didáctica elaborada para los docentes y padres de familia será de gran utilidad, por ese motivo esta guía ayuda a la capacitación del docente a fin de mejorar la educación en la institución señalada, dentro de esta etapa se identifican todas las actividades que se han logrado desarrollar con el fin de evaluar y determinar las necesidades de la institución educativa “Jardín de Infantes Aniceto Jordán”

6.5.2 FACTIBILIDAD TÉCNICA

La utilización de esta guía permite agilizar el trabajo educativo con los niños, niñas a fin de desarrollar la creatividad y la inteligencia lógica matemática, de cada una de ellas dentro de los materiales a utilizarse son:

Hojas de papel bond

Computadora

Láminas Impresas

Material didáctico

Los materiales que se utilizaran influirán ampliamente en el desarrollo de esta actividad y en gran medida será un material primordial la misma que ayudara con las actividades didácticas diarias

6.5.3 FACTIBILIDAD ECONÓMICA

En las encuestas realizadas como también en las charlas y entrevistas con docentes y padres de familia se les comunico sobre el beneficio de utilizar esta guía con un pequeño gasto que correrá a

cuenta de los padres de familia del mismo que no será de un valor elevado, ya que se corre el riesgo de una sanción de parte de las autoridades educativas en virtud que educación es gratuita.

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICO

Definición de guía didáctica

Una guía didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos del curso.

¿CÓMO HACER GUÍAS DIDÁCTICAS?

La intencionalidad de este documento es dar a conocer las guías didácticas como un recurso metodológico que media la interacción pedagógica entre el profesor y el alumno. Presentamos las características y estructura de cualquier guía, una selección de las más frecuentes, los recursos que implica la confección de ellas y algunos modelos que se pueden usar en diversas situaciones de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula. Pensamos que el profesor, teniendo esta base creará sus guías de acuerdo a las necesidades de sus alumnos, a su contexto y al momento educativo que vive.

RECURSOS PARA HACER GUÍAS DE APRENDIZAJE

Al planificar nuestras actividades y tener como objetivo construir una guía, es importante tener en cuenta la realidad con la cual contamos y a partir de esa realidad confeccionarlas. Debemos ser pragmáticos, ya que en ocasiones planeamos mentalmente o por escrito una hermosa guía; no obstante al querer llevarla a la práctica nos damos cuenta, que fuimos muy ambiciosos y no tenemos todos los elementos. Hoy en día contamos con muchos recursos, además de la creación personal. Debemos confiar

en esos recursos ya que hubo personas que pensaron y crearon materiales para que sean utilizados con nuestros alumnos. Lo importante es citar la fuente y contextualizarla. Será ahorro de tiempo y esfuerzo al tomar esta decisión. Cabe resaltar que una guía se puede llevar a cabo con un mínimo de recursos, incluso debemos adaptar lo existente a nuestras realidades, por ejemplo actividades de textos de estudio, guías del profesor, etc; pero es necesario que los consideremos con antelación, para así no frustrar nuestros proyectos. Los recursos básicos a considerar - antes de la elaboración del instrumento e incluso en la planificación al inicio del año o al reprogramar algunos contenidos - son: el tiempo, el material y la reproducción de éste.

TIEMPO Al igual que en la confección de un instrumento de evaluación, la guía requiere de un tiempo en su elaboración que se debe considerar en la planificación. Lo positivo es que después el tiempo invertido en la creación, es recuperado en la clase ya que el profesor tendrá un papel menos protagónico, pues debe centrar su atención en la supervisión del trabajo del alumno. Supervisión entendida en el sentido amplio de asesoría. En síntesis, el profesor colabora en construir "andamiajes" para que el alumno construya.

MATERIALES Se hace imprescindible que el profesor sea práctico y utilice los elementos que tiene a su alcance en la confección de la guía: - Textos del alumno - Guías del profesor - Textos de la Biblioteca del Profesor - Diarios - Revistas Para que los alumnos las desarrollen es importante que recurran a estos mismos elementos por ej, textos, atlas, libros de consulta, diccionarios, etc. Es vital que para fomentar el trabajo riguroso del alumno se valide lo que tiene a su alcance, sobre todo a nivel de textos que están presentes en la biblioteca, así sentirá que la guía es contextualizada a su realidad.

REPRODUCCIÓN DEL MATERIAL

Muchas veces elaboramos un material precioso, motivante, etc. y nos encontramos que no podemos reproducirlo o por el contrario,

simplemente no hacemos guías porque no tenemos cómo multiplicarlas. El ingenio debe usarse y además pedir ayuda a la comunidad, una actividad a beneficio, alguna campaña de recolección de diarios, botellas, etc. con los apoderados para comprar material o alguna maquinaria o un “dito” que podemos confeccionar en nuestras casas . Si la escuela tiene como objetivo trabajar con guías y esto forma parte de un proyecto, se puede lograr financiamiento mediante los PME. Cabe destacar que la reproducción depende del tipo de guía que se aplique, pues en algunas puede ser individual, en otras grupal, en otras usar la guía como modelo y responder en el cuaderno, para que así se pueda reutilizar, etc.

TIPOS DE GUÍAS DIDÁCTICAS Existe variedad de guías, hemos buscado un muestrario de las más significativas. Es importante que las actividades estén diversificadas y que no sólo sean referentes al dominio cognitivo. 1. Guías de Motivación. 2. Guías de Anticipación. 3. Guías de Aprendizaje. 4. Guías de Comprobación. 5. Guías de Aplicación. 6. Guías de Síntesis. 7. Guías de Estudio. 8. Guías de Lectura. 9. Guías de Visita o del espectador. 10. Guías de Observación 11. Guías de Refuerzo. 12. Guías de Nivelación, etc.

1. - Guías de Motivación Se acostumbra al iniciar una unidad o contenido nuevo o de difícil asimilación. Tienen como objetivo que el alumno vaya interesándose por algún tema nuevo que no conoce. Al profesor le sirve para indagar los intereses de los alumnos.

2- Guías de Anticipación Su objetivo es despabilar la imaginación del alumno, crear expectativas de lo que aprenderá y activar conocimientos previos. Por ejemplo en una lectura mediante el título preguntar qué temática cree que tiene el libro. O si va a ver un contenido nuevo en Matemática, indagar qué sabe el alumno de esto.

3- Guías de Aprendizaje Se realizan en el momento en que se están trabajando contenidos o competencias.

PRESENTACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA

La guía didáctica es el instrumento (digital o impreso) con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos de un curso.

La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.

Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos generales y específicos, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados para cada unidad y tema.

CARACTERÍSTICAS DE LA GUÍA DIDÁCTICA

1. Ofrece información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio de la asignatura para el cual fue elaborada.
2. Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
3. Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.
4. Define los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:
 1. Orientar la planificación de las lecciones.
 2. Informar al alumno de lo que ha de lograr

3. Orientar la evaluación.

FUNCIONES BÁSICAS DE LA GUÍA DIDÁCTICA.

Orientación.

1. Establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.
2. Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
3. Especifica en su contenido, la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.

Promoción del Aprendizaje Autónomo y la Creatividad.

1. Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.
2. Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.
3. Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.

Autoevaluación del aprendizaje

1. Establece las actividades integradas de aprendizaje en que el estudiante hace evidente su aprendizaje
2. Propone una estrategia de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante el estudio posterior. Usualmente consiste en una autoevaluación mediante un conjunto de preguntas y respuestas diseñadas para este fin. Esta es una tarea que provoca una reflexión por parte del estudiante sobre su propio aprendizaje.

COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Índice.

En él debe consignarse todos los títulos, ya sean de 1°, 2° o 3° nivel, y su correspondiente página para que, como en cualquier texto, el destinatario pueda ubicarlos rápidamente.

Presentación.

Antecede al cuerpo del texto y permite al autor exponer el propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas que considere útiles para la comprensión de los contenidos de la guía.

Presentación de los Responsables del Curso.

Es deseable que el profesor coordinador, grupos de profesores y tutores presenten una breve descripción de su currículum, sus correos electrónicos y hasta sus teléfonos del trabajo, precisando perfil, nivel de estudios y tiempo de dedicación. Muchos profesores ofrecen su propia página web.

Perfil de Ingreso.

Es necesario definir el perfil de ingreso con los atributos apropiados para que el estudiante tenga un buen desempeño en la modalidad no escolarizada o mixta. Por ejemplo, habilidades para el uso de las TIC de acuerdo al modelo educativo de la UACH y al modelo pedagógico del plan de estudios.

Perfil de Egreso

Tiene que ver con la pertinencia de los atributos del perfil de egreso de un determinado nivel (NMS, TSU, Licenciatura, Especialidad, Maestría o Doctorado) y programa de estudio o educativo, en particular, entre sus características principales están:

1. **La capacidad de:**
1. aprender a aprender,

2. aplicar los conocimientos en la práctica
3. analizar y sintetizar,
4. adaptarse a nuevas situaciones,
5. generar nuevas ideas (creatividad),
6. trabajar en equipos interdisciplinarios y/o multidisciplinarios,
7. Autogestionar el conocimiento,
8. organizar y planificar.
9. **Conocimientos:**
 1. básicos sobre el área de estudio,
 2. sobre el desempeño en la profesión,
 3. segundo idioma,
 4. culturales complementarios.
5. **Habilidades de:**
 1. liderazgo,
 2. relaciones interpersonales,
 3. comunicación oral y escrita,
 4. manejo de la computadora,
 5. toma de decisiones,
 6. investigación y/o desarrollo,
7. **Actitudes:**
 1. ética profesional (valores),
 2. crítica y autocrítica,
 3. diversidad y multiculturalidad.

Dinámica del Curso.

Representa la forma en que se llevará a cabo el curso, definiendo los medios por los cuales el estudiante será asesorado, así como los mecanismos de envío y recepción de los distintos recursos didácticos y productos que se utilizarán y desarrollarán, respectivamente, en el curso.

Duración del Curso

Se define la duración del curso, especificando las fechas de inicio y término del curso en general, así como de cada módulo, además de especificar la distribución de horas de trabajo. Se recomienda hacer una distribución de las diferentes actividades del curso: clases teóricas, evaluaciones, tareas, foros, así como las actividades presenciales necesarias, entre otras, semanalmente durante el periodo de duración del curso.

Recursos Didácticos.

Se ofrece una breve descripción de los recursos didácticos que se utilizarán durante el curso, así como una presentación de la plataforma con su respectiva dirección electrónica de acceso.

Esquema resumen de contenidos

Presenta en forma esquemática y resumida al alumno todos los puntos fundamentales de que consta el tema correspondiente, facilitando así su acceso o bien su reforzamiento.

Desarrollo de contenidos

Aquí se hace una presentación general de la temática, ubicándola en su campo de estudio, en el contexto del curso general y destacando el valor y la utilidad que tendrá para el futuro de la labor profesional dentro de la organización.

Temática de estudio

Los contenidos básicos se presentan a manera de sumario o bien de esquema según sea el caso, con la intención de exponer de manera sucinta y representativa, los temas y subtemas correspondientes a las lecturas.

Actividades para el aprendizaje

Es indispensable incluir actividades para que el estudiante trabaje y actúe sobre los contenidos presentados, a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales específicos.

Son tareas, ejercicios, prácticas o actividades diversas que el autor pide al estudiante para que se apropien del contenido y refuerce o amplíe uno o varios puntos del desarrollo del tema.

Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que el alumno aplique los conocimientos a situaciones nuevas.

Se deben evitar las actividades que sean simplemente una repetición o memorización de lo estudiado y presentar actividades que orienten la comprensión lectora, promuevan la aplicación de lo aprendido y generen su análisis crítico.

Ejercicios de auto evaluación

Tienen como propósito ayudar al alumno a que se evalúe por sí mismo, en lo que respecta a la comprensión y transferencia del contenido del tema.

Incluye ejercicios de auto evaluación, cuestionarios de relación de columnas, falso y verdadero, complementación, preguntas de ensayo y de repaso, análisis de casos y, por supuesto, respuestas a los ejercicios y cuestionarios.

Es aconsejable que los materiales de estudio ofrezcan la posibilidad de retroalimentación al estudiante, por lo que se le sugiere la inclusión de respuestas o soluciones explicativas a todos los ejercicios; desarrollo paso a paso de los ejercicios; resúmenes o instrucciones claras para la resolución de modelos de ejercicio

6.7 METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO

CUADRO N°28MODELO OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Socialización de los resultado de la investigación	Hasta 03 Enero del 2012 se socializara el 100% de la propuesta en la comunidad educativa para conocer los resultados de la investigación	Organización de la socialización Reunión con el personal de la institución Reunión con los padres de familia	Computadora Proyector Documento de apoyo (folleto) Circulares de comunicación	30 minutos
Planificación de la propuesta	Hasta el 03 – Enero del 2012estará concluida la planificación de la propuesta	Análisis de los resultados Toma de decisiones Construcción de la propuesta y presentación a las autoridades de la institución	Equipo informático Y materiales de oficina	20 minutos
Ejecución de la propuesta	En el periodo lectivo enero 2012 se ejecutará la propuesta en el 100%	Puesta en marcha de la propuesta de acuerdo a las fases programadas	Materiales de apoyo	
Evaluación de la propuesta	La propuesta será evaluada permanentement e	Capacitación al personal docente, padres de familia sobre la evaluación de la guía institucional Auto evaluación de procesos Elaboración de informes de desempeño Toma de correctivos oportunos	Materiales de oficina	

Elaborado por: Verónica Martínez

6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

CUADRO N°29 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

ORGANISMO	RESPONSABLES	FASE DE RESPONSABILIDAD
Equipo de gestión de la institución Equipo de trabajo (micro proyectos)	Departamentos y comisiones Directora Profesores Representante de los Pares de familia Colaboradores	Organización previa al proceso Diagnostico situacional Direccionamiento participativo Discusión y aprobación Programación operativa Ejecución del proyecto

Elaborado por: Verónica Martínez

6.9 Plan de Actividades

CUADRO N°30 Plan de Actividades

Nº	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSO	TIEMPO	RESPONSABLES	EVALUACION
1	Juego de puzzle y rompecabezas	Desarrollar la coordinación motriz el análisis y síntesis	Armar el rompecabezas	rompecabezas	5 minutos	Niños , maestra	técnica instrumento observación
2	Cuenta y relación	Sirve para la coordinación numérica	Ordenar objetos y números	objetos	10 minutos	Niños , maestra	Observación
3	Loterías y bingos	Identificar formas y colores	Ubicar las imágenes según corresponda	Tarjetas de secuencia	5 minutos	Niños , maestra	Observación
4	Juego de memoria	Desarrolla la atención y memoria	Descubrir cartas iguales		5 minutos	Niños , maestra	Observación
5	Juego de doras	Desarrollar la creatividad	Decorar al gusto la lamina	Lámina impresa	10 minutos	Niños , maestra	Observación
6	Juego decorativo cuarto	Desarrolla la capacidad de análisis	Colorear y decorar	imágenes	5 minutos	Niños , maestra	Observación
7	Juego de clasificación	Lograr que reconozcan distancias, formas	Ayuda al personaje a ubicar las formas presentadas	Laminas impresas	5 minutos	Niños , maestra	Observación
8	La feria de los números	Desarrollar noción de orden	Descubrir los numerales escondidos	tarjetas	5 minutos	Niños , maestra	Observación

Elaborado por: Verónica Martínez

6.10 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LÓGICOMATEMÁTICAS

Nombre del juego: CUENTA Y RELACIONA.



DESARROLLO.

“Hoy vamos a realizar una actividad en grupos de cinco personas. Repartir diferentes objetos y varios números del 1 al 9. Colocar todos los objetos que son iguales juntos y relacionarlos con el número que les corresponda. El primer grupo que relacione los objetos con el número correspondiente y los lleve todos a la mesa del profesor será el grupo ganador”.

Después de terminar el juego, se procederá al recuento de cada grupo de objetos y a comprobar que está bien relacionado con el número que el grupo de niños le ha asignado.

Reglas:

Tienen que estar los objetos bien agrupados y claramente relacionados con su número.

Todos los niños deben participar en el agrupamiento y relación de los números con los objetos, si esto no es así este grupo no podrá llevar sus objetos a la mesa del profesor y por lo tanto no podrán ganar el juego.

▪ MATERIALES.

36 unidades de lápices de colores de madera, sacapuntas, borrador, esferos, cartas, canicas, rotuladores, reglas, fichas de dominó.

36 números del uno al nueve que los niños han hechos una semana antes de realizar la actividad. Los números son de fomix.

LOS OBJETIVOS

En esta actividad se trabaja la coordinación numérica, ya que de esta manera los alumnos trabajan el significado de cada número porque estos están representados por objetos que pueden manipular ellos mismos.

Aplicar los conocimientos aprendidos en clase sobre la coordinación numérica.

Observar los procedimientos que los niños utilizan.

- **VARIABLES DIDÁCTICAS.**

Campo numérico: Tamaño de la colección: tamaño natural de cada uno de los objetos que se le reparta a cada niño.

Número de objetos: nueve objetos diferentes. Dependiendo de cuál sea el número que le corresponda a cada grupo de objetos, así se repetirá éste.

Están próximas y visibles para el niño, ya que las pueden manipular.

Disposición espacial de los objetos: Agrupados ya que los niños van a hacer grupos con ellos.

Desordenados porque no tienen un orden, se trata de que los propios niños los ordenen.

- **LA CONSIGNA.**

El grupo de niños debe tratar de realizar el esquema del número cardinal y relacionarla con los diferentes objetos que representan estos números.

A todos los grupos de niños se les va a repartir el mismo número de objetos y la misma cantidad de números, son nueve números del uno al nueve, para que los relacionen con los objetos. Todos los niños tendrán los mismos objetos aunque cada uno en una cantidad diferente.

Juego de las nubes

Desarrollo: Organizar el salón en grupos, el que dirige el juego dirá, por ejemplo: "En el cielo hay nubes de ... ¡ 3 gotas!". Todos los participantes deberán agruparse de 3 en 3.

Si el que está dirigiendo dice en el cielo hay nubes de ¡5 gotas! deberán agruparse de 5 en 5.

Aquellos participantes que no hayan conseguido agruparse saldrán del juego y se integrarán otros.

OBJETIVO:

Sirve para desarrollar la capacidad de asociación

Coordinación numérica

Nombre del juego: ORDENA LA HISTORIA CON NÚMEROS.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Vamos a realizar un trabajo en grupo. Nos vamos a dividir en grupos de cuatro personas, repartir nueve cartulinas con distintas imágenes de una misma historia. Ordenar la historia según crea que van ocurriendo las escenas que en ellas se representan, cuando las tengas ordenadas debes escribirles el número ordinal que corresponde a cada una de las escenas. Después explicar a los compañeros por qué cree que ese es el orden de la historia.”

Reglas:

- Hay que indicar en la parte superior izquierda de cada imagen el número ordinal que le corresponde a cada una de ellas.
- Todos los niños deben participar en el elegir los números correspondientes para cada escena, si alguno del grupo no está conforme con la secuenciación que su grupo ha elegido lo dirá en el momento de la exposición y dará sus propios argumentos de cómo debería ser realmente.

MATERIALES.

Seis cartulinas que la profesora repartirá a cada grupo de niños, en ellas estarán dibujadas las seis secuencias que los niños deberán ordenar.

Lápices para marcar cada cartulina con el número ordinal que le corresponde.

LA CONSIGNA.

La actividad trata de que el niño sea capaz de ver el número ordinal como números puestos en secuencia, con un significado en la posición que ocupa. Que el niño sea capaz de realizar un proceso mental para que una serie tenga un encadenamiento, la serie empieza por algo y a ese algo le sigue otra cosa y así hasta que la secuencia termina.

LOS OBJETIVOS.

“ Entrar en situación” es decir, que entienda el juego propuesto por el profesor.

Realizar las distintas secuenciaciones que se proponen en la actividad, y posteriormente verificarlas.

Usar el número para construir secuenciaciones, tomar conciencia de que los números ordinales dan lugar a una secuencia y cada número tiene significado en el lugar que ocupa.

VARIABLES DIDÁCTICAS.

Campo numérico:

- Tamaño de la colección: cada una de las seis escenas repartidas tendrán el tamaño de una cuartilla.
- Número de objetos: seis cuartillas para cada grupo de niños. Aproximadamente 35 cuartillas.

Disposición espacial de los objetos:

- Agrupadas ya que se les reparte en un montón.
- Desordenados porque no tienen un orden, se trata de que los propios niños los ordenen.
- Alineadas cuando los niños le pongan un orden a la historia.

JUEGOS DE PUZZLE Y ROMPECABEZAS

Instrucciones

Se coloca las figuras del rompecabezas

Desplazar las piezas hasta conseguir armar



OBJETIVO“:

Sirve para desarrollar el análisis y síntesis la coordinación motriz y el razonamiento lógico

CONTENIDO:

Piezas o Puzzles

ACTIVIDADES:

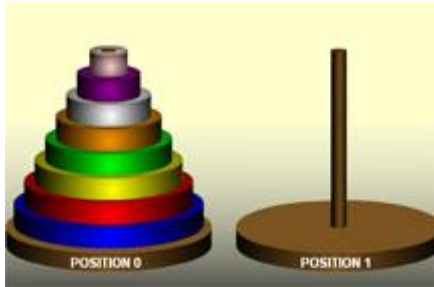
Puzzle

Desplaza las piezas hasta conseguir armar el puzzle.

Iniciar con rompecabezas de 2 piezas horizontales y verticales y armar al finalizar agregar más dificultad y pasar a otro nivel

JUEGOS DE ENCAJE

La Torre de Hanoi



OBJETIVO:

Sirve para desarrollar la atención, el razonamiento lógico
Desarrolla las nociones de orden y secuencia

CONTENIDO:

Formas circulares de varios tamaños

ACTIVIDADES:

Iniciar con barras de 2 colores y tamaños, continuar

Trata de trasladar la torre de la izquierda a la derecha de pieza en pieza.

Eso sí, no podrás colocar una pieza mayor sobre una menor.

JUEGOS DE LOTERÍAS Y BINGOS



OBJETIVO:

Sirve para desarrollar la atención, el pensamiento

Identificar colores, formas, sonidos, números

CONTENIDO:

Piezas, tarjetas de secuencia

ACTIVIDADES:

Tratar de ubicar la imagen de los alimentos según corresponde.

imita a simón la secuencia marcada

JUEGO DE MEMORIA

Divertido y sencillo juego de memoria para niños.



OBJETIVO:

Sirve para desarrollar la atención, el razonamiento lógico

Desarrolla las nociones de orden

CONTENIDO:

Tarjetas con imágenes

ACTIVIDADES:

Selecciona el nivel y encuentra las parejas.

Iniciar descubriendo cartas iguales como de personajes de película, animalitos. Encuentra las parejas de nuestros personajes favoritos. Busca a los personajes de la película para ir eliminando.



Nombre: el zoológico.

Materiales: Láminas de animales de tamaño mediano (elefante, lagartija, rana, conejo, leones, monos, jirafas u otros).

Organización: terreno delimitado por dos líneas separadas a 5 metros. El grupo de niños detrás de la línea de salida y en el otro extremo el adulto con una caja de donde saca las láminas que muestra a los niños.

Desarrollo: al mostrar la lámina el adulto, los niños o las niñas deben llegar a la otra línea imitando el desplazamiento de los animales del zoológico, tema de motivación.

Variantes: Orientar desplazarse en parejas, tríos o grupos de cuatro niños o niñas en dependencia de los conocimientos de conjuntos que vayan alcanzando.

- Puede aumentarse posteriormente la distancia y el ritmo.

Reglas: Pierden los que no se trasladen correctamente como el animal hasta la otra línea. Pueden ponerse obstáculos en el área de desplazamientos.

Capacidades: coordinación, orientación, diferenciación, ritmo, anticipación, equilibrio y flexibilidad.

JUEGOS DE PENSAMIENTO CREATIVO



Nombre del Juego Doras

OBJETIVO:

Sirve para desarrollar la creatividad, capacidad de asociación

Desarrolla nociones de espacio

CONTENIDO:

Imágenes

Pictogramas

ACTIVIDADES:

Se Entrega a los niños los dibujos

Inicia y Escoge el material que necesitas para que tu planta crezca.



Nombre del Juego Decora tu cuarto

OBJETIVO:

Sirve para desarrollar la imaginación

Desarrolla nociones de orden y espacio

Desarrolla capacidad de análisis y síntesis

CONTENIDO:

Imágenes

ACTIVIDADES:

Mirar el cd

Selecciona el nivel

Inicia y Decora a tu gusto.

RECURSOS:

Cd interactivo

Nombre: llega y dibuja.

Materiales: pliego de papel grande y largo, el piso, crayolas, plumones o tizas.

Organización: líneas de salida y llegada entre 5 y 10 metros, frente a los niños, en el otro extremo de la línea de salida una especie de pizarra con el pliego de papel y crayolas debajo, si no lo hay, el piso.

Desarrollo: el adulto menciona cortas y sencillas adivinanzas para que los niños y las niñas identifiquen el objeto o la cosa a que se hace referencia. Una vez que el niño o la niña las identifique debe salir corriendo a dibujar la figura identificada y regresar a ubicarse nuevamente detrás de la línea de salida. Se harán elogios a los dibujos y sugerencias para mejorarlos por los adultos.

Variantes:

- Orientar indistintamente otros tipos de desplazamientos (caminar, caminar en puntas o con distintas posiciones de brazos, de lado, saltar con uno y dos pies).
- Dibujar con la otra mano.

Regla:

- Cada niño o niña al final, habla lo que sepa de esa figura (ej. de la luna, el sol, el mar).

Habilidades a ejercitar: caminar (más lento o rápido) correr, cuadrupedia, saltos, reptar.

Capacidades: coordinación, orientación, diferenciación, equilibrio, reacción y flexibilidad

Juego de Clasificación y Ordenación



Nombre del juego el Vestido

OBJETIVO:

Sirve para desarrollar la creatividad, capacidad de asociación

Desarrolla nociones de orden

Desarrolla capacidad de análisis y síntesis

CONTENIDO:

Imágenes

ACTIVIDADES:

Selecciona el juego, Mirar la lámina

Ayuda al personaje a Vestirse

Escoge solo la ropa según la consigna que te indique, Ubica las prendas

Nombre: viste al payaso.

Materiales: partes del cuerpo de payasos de cartón, figuras completas de payasos. mesita o piso.

Organización: grupos de niños y niñas de igual cantidad a las partes del payaso, distancia entre la línea inicial y final 5 metros.

Desarrollo: cada niño o niña tomará una parte del cuerpo y a la señal caminarán hacia la otra línea, donde deben armar al payaso con la parte que poseen. Colocarán correctamente la parte del cuerpo que llevan hasta completar al payaso. Al llegar decir la parte del cuerpo e identificarla con el suyo.

Variantes:

- Desplazarse llevándola encima de su cuerpo, variando las partes del cuerpo donde las deben llevar.

Desplazarse como animales (gatos, conejos, lagartijas). Habilidades a ejercitar: caminar (más lento o rápido) correr, saltos, reptar.

- Variar las partes en las repeticiones.

Regla:

- Gana el equipo que primero logre vestir correctamente al payaso y reconocer cada parte del cuerpo.

Capacidades: coordinación, orientación, diferenciación, ritmo, equilibrio.

Juego de Clasificación y Ordenación



Nombre del juego figuras

OBJETIVO:

Distinguir entre las diferentes formas

Desarrolla nociones de orden

Desarrolla capacidad de análisis y síntesis

CONTENIDO:

Imágenes

ACTIVIDADES:

Selecciona el juego

Mirar la lámina

Ayuda al personaje a ordenar con las diferentes formas presentadas

Escoge solo una forma según la consigna que te indique

Ubica las cosas redondas hasta el gran círculo del centro y las cosas cuadradas hasta el cuadrado del centro

La feria de números



OBJETIVO:

Sirve para desarrollar la capacidad de asociación

Desarrolla nociones de orden

Resolver problemas

CONTENIDO:

Imágenes de animales y numerales

ACTIVIDADES:

Ubicar las tarjetas en la mesa

Descubre los numerales escondidos

Dar la vuelta cada una de las tarjetas relacionando la figura con el numeral

Cuenta el número de globos

6.11 MARCO ADMINISTRATIVO

La presente guía será administrado por los docentes de los niños de primero de educación básica del Jardín de Infantes “Aniceto Jordán Manzano” ya que serán ellos los encargados de utilizar, analizar y determinar su validez y funcionamiento

RECURSOS HUMANOS

Autoridades

Docentes

Padres de Familia

Niños y niñas

RECURSOS MATERIALES

Computadora

Impresora

Internet Cds

Tarjetas de secuencia

Hojas papel bond

6.12 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

CUADRO N°31 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1 ¿Quiénes solicitan evaluar?	Padres de Familia
2 ¿Por qué evaluar?	Para verificar los objetivos
3 ¿Para qué evaluar?	Para verificar los resultados
4 ¿Qué evaluar?	La guía de juegos didácticos
5 ¿Quién evalúa?	Los Padres de Familia
6 ¿Cuándo evaluar?	Al terminar las la unidad didáctica
7 ¿Cómo evaluar?	Mediante preguntas
8 ¿Con que evaluar?	La encuesta

Elaborado por: Verónica Martínez

MATERIALES DE REFERENCIA

1 BIBLIOGRAFÍA

- Libro de la Educadora Editorial Lexus Autora
- Libro de Preescolar
- Libro de formación Autora Nancy Vant.
- <http://html.rincondelvago.com/JUEGOS-del-alumno.html>
- [www. Pequejuegos.com](http://www.Pequejuegos.com)
- Inteligencias Múltiples- Monografias.com
- www.wikipedia.com
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/inteligencias multiples](http://es.wikipedia.org/wiki/inteligencias_multiples)

<http://www.monografias.com/trabajos65/inteligencias-multiples/inteligencias-multiples2.shtml>

- *Jorge. Villarroel (2007) crear para jugar, jugar para pensar.*
- OROPESA Ricardo R. Fernández. Pedagogía `97. Curso 57. Si, jugando también se aprende.. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC). La Habana.(ISP) .
- REDONDO Rojo, J. (1997). La dinámica escolar : de la diferencia a la desigualdad. Revista de Psicología. Facultad de Ciencias. Chile. Universidad de Chile. Volumen VI, Edición Electrónica.

2 ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA: PARVULARIA

Encuesta dirigida a autoridades y docentes de Jardín de Infantes Aniceto Jordán Manzano.

INSTRUCCIONES

Lea cuidadosamente la serie de preguntas y marque con una x dentro del paréntesis según su criterio

CUESTIONARIO

1. ¿Imparte actividades didácticas en su planificación?

SI () NO ()

2.- ¿Usted planifica utilizando el juego como eje de desarrollo?

SI () NO ()

3. ¿Pone en práctica los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia matemática en los niños?

SI () NO ()

4. ¿Existe capacitación pedagógica en la institución?

SI () NO ()

5. ¿Cree que el juego didáctico desarrolle la coordinación motriz de los niños?

SI () NO ()

6. ¿Cuándo usted utiliza el juego como método de enseñanza los niños le prestan más atención?

SI () NO ()

7. ¿Utiliza técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática?

SI () NO ()

8. ¿Conoce cuando el niño razona lógicamente?

SI () NO ()

9. ¿Ha realizado un test de inteligencia matemática a los niños?

SI () NO ()

10. ¿Utiliza estrategias para ayudar a reconocer los numerales en los niños?

SI () NO ()

Gracias por su Colaboración

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA: PARVULARIA

Encuesta dirigida a Padres de Familia de Jardín de Infantes Aniceto
Jordán Manzano

INSTRUCCIONES

Lea cuidadosamente la serie de preguntas y marque con una x dentro del paréntesis según su criterio

CUESTIONARIO

1.- ¿Sabe si la maestra imparte actividades didácticas en su planificación?

SI () NO ()

2. ¿Usted Conoce si los maestros utilizan el juego como eje de desarrollo?

SI () NO ()

3.- ¿Realiza algún Juego en su hogar para desarrollar el área de matemáticas de su niño?

SI () NO ()

4. ¿Sabe si existe capacitación pedagógica para la maestra en la institución?

SI () NO ()

5. ¿Cree que el juego desarrolle la coordinación motriz de su hijo?

SI () NO ()

6. ¿Cree que el juego didáctico ayude a aprender a su hijo?

SI () NO ()

7. ¿Conoce si la maestra utilizan técnicas adecuadas para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas de su hijo?

SI () NO ()

8.- ¿Recuerda su hijo la dirección exacta de su casa?

SI () NO ()

9. ¿Le han realizado un test de inteligencia matemática a su hijo?

SI () NO ()

10. ¿Su niño reconoce los numerales?

SI () NO ()

Gracias por su Colaboración

FOTOS



