# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

****

**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA**

**Tema:** “JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN DE LA PROVINCIA CHIMBORAZO”

**Trabajo de Investigación**

**Previa a la obtención del Grado Académico de Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa**

**Autora:** Ing.María Isabel Vallejo Lucero

**Director:** Dr. Mg. Carlos Reyes Reyes

**Ambato - Ecuador**

**2013**

# Al Consejo de Posgrados de la UTA

El tribunal receptor de la defensa de trabajo de investigación con el tema: “JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN DE LA PROVINCIA CHIMBORAZO”, presentado por: *María Isabel Vallejo Lucero*, y conformado por: *Ing. Mg Víctor Monge Castro, Dra. Mg. Rocío Núñez López, Ing. Mg Fabián Morales Fiallos* Miembros del Tribunal, *Doctor Carlos Reyes Reyes* Director del Trabajo de Investigación y presidio por *Ing. Mg. Juan Garcés Chávez,* Presidente del Tribunal, y Director del CEPOS- UTA, una vez escuchada la defensa oral el Tribunal aprueba y remite el trabajo de investigación para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.

------------------------------------ ------------------------------------

Ing. Mg. Juan Garcés Chávez Ing. Mg. Juan Garcés Chávez

**Presidente del Tribunal de Defensa Director del CEPOS- UTA**

------------------------------------

Dr. Carlos Reyes Reyes  **Director del Trabajo de Investigación**

------------------------------------

Ing. Mg Víctor Monge Casto

**Miembro del Tribunal**

------------------------------------

Dra. Mg. Rocío Núñez López

**Miembro del Tribunal**

------------------------------------

Ing. Mg Fabián Morales Fiallos

**Miembro del Tribunal**

# AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación con el tema: “JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN DE LA PROVINCIA CHIMBORAZO”; SAN GERARDO, GUANO, CHIMBORAZO, nos corresponde exclusivamente a María Isabel Vallejo Lucero Autor, Doctor Carlos Reyes Director del Trabajo de Investigación, y el patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Técnica de Ambato .

------------------------------------ ------------------------------------

Ing. María Isabel Vallejo Lucero Dr. Carlos Reyes

Autora Director del Trabajo de Investigación

# DERECHOS DEL AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación según las normas de la Institución.

Cedo todos los derechos de mi trabajo de investigación, con fines de difusión pública, además pruebo la reproducción de esta, dentro de las regulaciones de la Universidad.

------------------------------------

Ing. María Isabel Vallejo Lucero

# DEDICATORIA:

Toda meta, por pequeña o grande que sea, tiene una razón de ser; cuando detrás de esta hay gente amada, hay personas que revestidas de un profundo interés y amor por verme realizada, estuvieron junto a mí en los caminos que bien o mal me tocó recorrer.

Para ellos mi retribución de amor y la dedicatoria de mi esfuerzo, sencillo para unos, significativo para otros.

A mis padres: Olga y Manuel; a mis Hijos: Gabriel y Anita Belén

María Isabel

MI GRATITUD PARA:

Dios,

Universidad Técnica de Ambato,

Jardín de infantes Rosario Jaramillo de Alemán,

Mis padres,

Mi director de tesis: Doctor Carlos Reyes, y todos cuantos me ayudaron.

María Isabel

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos** |  |
| Portada | i |
| Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación | ii |
| Aprobación de Consejo | iii |
| Autoría | iv |
| Derechos del autor | v |
| Dedicatoria | vi |
| Agradecimiento | vii |
| Índice de contenidos | viii |
| Índice de gráficos | ix |
| Índice de cuadros | x |
| Resumen | xv |
| Sumary | xvi |
| Introducción | 1 |
| **Capítulo I**  **El problema** | 1 |
| Árbol de problemas | 6 |
| Análisis crítico | 7 |
| Prognosis | 7 |
| Formulación del problema | 7 |
| Interrogantes | 8 |
| Delimitación del objeto de investigación | 8 |
| Justificación | 9 |
| Objetivos general, especifico | 11 |
| **Capitulo II.**  **Marco Teórico** | 12 |
| Antecedentes investigativos | 12 |
| Fundamentación filosófica | 16 |
| Legal | 18 |
| Categorías fundamentales | 20 |
| Constelación de ideas V.I | 21 |
| Constelación de ideas V.D | 22 |
| Marco investigativo V.I. | 23 |
| Hipótesis | 39 |
| Señalamiento de variables | 39 |
| **Capitulo III.**  **Metodología** | 40 |
| Enfoque | 40 |
| Modalidad básica de la investigación | 40 |
| Nivel o tipo de investigación | 41 |
| Población y muestra | 42 |
| Muestra | 42 |
| Operacionalización de las variables V.I | 43 |
| Operacionalización de las variables V.D | 44 |
| Plan para procesamiento de la información | 45 |
| Análisis e interpretación de resultados | 45 |
| **Capitulo IV** | 46 |
| Análisis de resultados | 74 |
| Verificación de hipótesis | 75 |
| **Capítulo V** | 79 |
| Recomendaciones y conclusiones | 79 |
| **Capítulo VI** | 81 |
| La propuesta | 81 |
| Justificación | 83 |
| Objetivos | 84 |
| Análisis de factibilidad | 84 |
| Fundamentación | 85 |
| Estructura del juego didáctico | 121 |
| Plan operativo | 128 |
| Desarrollo de clases | 129 |
| Administración de la propuesta | 130 |
| Resultados | 131 |
| Bibliografía | 133 |
| Anexos | 134 |

**ÍNDICE DE CUADROS**

|  |  |
| --- | --- |
| Población y Muestra | 42 |
| Variable Independiente | 43 |
| Variable Dependiente | 44 |
| Expresa motivación y expresión en el juego didáctico matemático | 46 |
| Desarrollan un espíritu crítico y autocrítico con los juegos didácticos | 47 |
| Establece habilidades y destrezas a través del juego didáctico | 48 |
| Ejercita aprendizajes auténticos en los temas planteados | 49 |
| Juega creativamente para lograr competencias de aprendizaje | 50 |
| Reconoce los tipos de Juego que aplican las maestras para el área lógico matemático | 51 |
| Manipula otros recursos didácticos de acuerdo a su creatividad para el  aprendizaje de las matemáticas | 52 |
| Elabora trabajos de reconocimiento mediante el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje. | 53 |
| Activa la observación la atención, las capacidades lógicas, para el desarrollo de su personalidad | 54 |
| Desarrolla su capacidad creadora en el juego didáctico | 55 |
| Compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados | 56 |
| Coordina movimientos motrices piernas y manos | 57 |
| Juega libremente utilizando sus manos y piernas. | 58 |
| Disfrutan del juego didáctico mientras aprende | 59 |
| Expresa Motivación en el Juego Matemático | 60 |
| Desarrolla Espíritu Crítico | 61 |
| Establece habilidades y destrezas | 62 |
| Ejercita Aprendizajes | 63 |
| Juega Creativamente | 64 |
| Reconoce los tipos de Juegos | 65 |
| Manipula otros recursos didácticos | 66 |
| Elabora trabajos de reconocimiento | 67 |
| Aplica la observación y las capacidades lógicas | 68 |
| Desarrolla capacidades Creadoras | 69 |
| Compone ejercicios Matemáticos | 70 |
| Coordina movimientos Motrices | 71 |
| Disfruta del Juego Didáctico | 72 |
| Registro de Situaciones Observadas | 75 |
| Estructura del Juego Didáctico | 127 |
| Modelo Operativo | 128 |
| Desarrollo de Clase | 129 |
| Administración | 130 |
| Evaluación | 130 |
| Evidencias Investigativas | 132 |

**ÍNDICE DE GRÁFICOS**

|  |  |
| --- | --- |
| Árbol de Problemas | 6 |
| Categorías Fundamentales | 20 |
| Constelación de Variables | 22 |
| Expresa motivación y expresión en el juego didáctico matemático | 46 |
| Desarrollan un espíritu crítico y autocrítico con los juegos didácticos | 47 |
| Establece habilidades y destrezas a través del juego didáctico | 48 |
| Ejercita aprendizajes auténticos en los temas planteados | 49 |
| Juega creativamente para lograr competencias de aprendizaje | 50 |
| Reconoce los tipos de Juego que aplican las maestras para el área lógico matemático | 51 |
| Manipula otros recursos didácticos de acuerdo a su creatividad para el  aprendizaje de las matemáticas | 52 |
| Elabora trabajos de reconocimiento mediante el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje. | 53 |
| Activa la observación la atención, las capacidades lógicas, para el desarrollo de su personalidad | 54 |
| Desarrolla su capacidad creadora en el juego didáctico | 55 |
| Compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados | 56 |
| Coordina movimientos motrices piernas y manos | 57 |
| Juega libremente utilizando sus manos y piernas. | 58 |
| Disfrutan del juego didáctico mientras aprende | 59 |
| Expresa Motivación en el Juego Matemático | 60 |
| Desarrolla Espíritu Crítico | 61 |
| Establece habilidades y destrezas | 62 |
| Ejercita Aprendizajes | 63 |
| Juega Creativamente | 64 |
| Reconoce los tipos de Juegos | 65 |
| Manipula otros recursos didácticos | 66 |
| Elabora trabajos de reconocimiento | 67 |
| Aplica la observación y las capacidades lógicas | 68 |
| Desarrolla capacidades Creadoras | 69 |
| Compone ejercicios Matemáticos | 70 |
| Coordina movimientos Motrices | 71 |
| Disfruta del Juego Didáctico | 72 |
| Registro de Situaciones Observadas | 75 |
| Estructura del Juego Didáctico | 127 |
| Modelo Operativo | 128 |
| Desarrollo de Clase | 129 |
| Administración | 130 |
| Evaluación | 130 |
| Evidencias Investigativas | 132 |

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADOS**

**MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA**

“JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN DE LA PROVINCIA CHIMBORAZO”

Autora: Ing. María Isabel Vallejo Lucero

Director: Dr. Mg. Carlos Reyes Reyes

Fecha: 5.de marzo de 2013

**RESUMEN**

La investigación tiene como fin plasmar un estudio profundo acerca de uno de las dificultades principales que han causado inquietud a las maestras, el tema en estudio es “JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN DE LA PROVINCIA CHIMBORAZO”. En el Capítulo I se encuentra el problema**,** se estipula el tema, planteamiento y formulación del problema, describiendo los subproblemas, los antecedentes, justificación, donde se realiza una síntesis e importancia por las causas que impulsaron a realizar la Investigación, objetivos que se constituyen en determinar los logros alcanzados. En el Capítulo II Marco Teórico, En el se encuentra, donde se enfoca el Fundamento Teórico, sobre el juego didáctico y el proceso d enseñanza aprendizaje en lo Legal, estipulando artículos, leyes y reglamentos correspondientes. En el Capítulo III. Metodología El análisis y discusión de los resultados, de la ficha de observación aplicada a los niños antes y después de la estrategia de cambio se presentada en tablas y gráficos. En el Capítulo IV Se encuentran los resultados obtenidos del estudio, la comprobación de la hipótesis se realiza la prueba estadística No paramétrica del chi cuadrado. En el Capítulo V se encuentran las respectivas conclusiones que determinan que el juego didáctico incide en el proceso de enseñanza aprendizaje, además se encuentran las respectivas recomendaciones. En el Capítulo VI Resultados encontramos la fundamentación Conceptual se enuncia las definiciones más sobresalientes del trabajo y en lo Situacional o Contextual se localiza las estrategias metodológicas, haciendo hincapié a los tipos de investigación, También se presenta la estrategia de cambio con la aplicación del juego didáctico denominado “LA RUTA MATEMÁTICA”. En el Capítulo 7 Bibliografía y Anexos, encontramos la bibliografía, que fue el pilar primordial para el proceso del trabajo investigativo. Conjuntamente los oportunos anexos. Descriptores. Los juegos didácticos recrean y desarrollan las capacidades motrices para alcanzar un aprendizaje significativo

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADOS**

**MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA**

“JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN DE LA PROVINCIA CHIMBORAZO”

Autora: Ing. María Isabel Vallejo Lucero

Director: Dr. Mg. Carlos Reyes Reyes

Fecha: 5 .de marzo de 2013

# SUMMARY

The research aims to capture a deep study about one of the main difficulties that have caused concern to the teachers, the subject under study is "educational game AND ITS IMPACT ON TEACHING - LEARNING MATHEMATICAL LOGIC AREA FIRST YEAR BASIC EDUCATION KINDERGARTEN " ROSARIO JARAMILLO" SAN GERARDO, GUANO CHIMBORAZO. Chapter I is the problem, states the theme, approach and formulation of the problem, describing the subproblems, background, rationale, which is a synthesis and importance of the causes that led to perform the research, objectives are in determining the achievements. In Chapter II Theoretical Framework, In is where the theoretical foundation focuses on teaching the game and the teaching-learning process in d Legal, stipulating articles, laws and regulations. In Chapter III. Methodology. The analysis and discussion of the results of the observation sheet applied to children before and after the change strategy is presented in tables and graphs. In Chapter IV are the results of the study, the hypothesis testing is performed nonparametric statistical test chi square. In Chapter V are the respective conclusions that determine educational game that affect the teaching-learning process, and are the respective recommendations. In Chapter VI we find the conceptual basis results set out definitions of outstanding work and the situational or contextual located methodological strategies, emphasizing the types and applied research, exploratory, descriptive, field, film and literature cross, also presents the strategy for change with the implementation of the educational game called "MATH ROUTE". In Chapter 7 Bibliography and Annexes, find the bibliography, which was the primary pillar for the process of the research work. Together there levant annexes. Descriptors. The educational games recreate and develop motor skills to achieve meaningful learning

# INTRODUCCIÓN

La presente investigación referencia a los juegos didácticos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje del área lógico matemático del primer año de educación básica del Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán”; San Gerardo, Guano, Chimborazo. De esta forma convertiremos al juego didáctico en una técnica participativa 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, destrezas sino que además contribuye al logro de la motivación; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de formas para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. De esta forma el presente proyecto de investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera:

En el **Capítulo I** se encuentra el problema**,** se estipula el tema, planteamiento y formulación del problema, describiendo los subproblemas, los antecedentes, justificación, donde se realiza una síntesis e importancia por las causas que impulsaron a realizar la Investigación, objetivos que se constituyen en determinar los logros alcanzados.

En el **Capítulo II** Marco Teórico, se encuentra; donde se enfoca el Fundamento Teórico, sobre el juego didáctico y el proceso de enseñanza aprendizaje, en lo Legal se estipula artículos, leyes y reglamentos correspondientes.

En el **Capítulo III**. Está enfocado a la metodología, donde se menciona los siguientes puntos: modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de investigación población y muestra operacionalizaciónº de variables, plan de recolección de la información.

En el **Capítulo IV** Se describe, análisis e interpretación de resultados de las preguntas realizadas y la verificación de la hipótesis.

En el **Capítulo V** se refiere a las conclusiones y recomendaciones

En el **Capítulo VI** Se realiza una propuesta enfocada a un manual para el docente que ayudará al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas.

# CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA

Tema:

“JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN DE LA PROVINCIA CHIMBORAZO”.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

En el Ecuador la tasa de matrícula en el año 2007 en los niños pre primario es del 0.98 %, en el año 2010 la tasa bruta de matriculados es de 0.92% según el último censo poblacional, esto quiere decir el número de matriculados ha decrecido consideradamente convirtiéndose en un verdadero problema en este nivel.

La Enseñanza de hoy necesita actualizarse porque la metodología aplicada no es la adecuada para cubrir las necesidades que hacen falta para llegar a ser una buena educación. La aplicación parcial de los juegos educativos como el domino, rompecabezas, bingos, pudles, entre otros.

Por parte de los docentes conlleva a que no se desarrolle en forma adecuada el trabajo requerido para orientar el desempeño en el aula. Se puede argumentar que la escasa utilización de los juegos educativos en el aula se debe a prejuicios y temores que tienen los docentes como puede ser el miedo a perder el control de la clase, la falta de orden o la falta de confianza en los niños y niñas para llegar a lograr resultados.

La incertidumbre por la falta de la practica en el uso de los juegos educativos encierra al docente y a los alumnos en una situación confusa por lo que se llega a los excesivos contenidos sobre lo que hay que aprender.

En la **Provincia de Chimborazo** la tasa bruta de matrícula en el año 2007en los niños pre primario es del 9.53 %, en el año 2010 la tasa bruta de matriculados es de 9.54% según el último censo poblacional, esto quiere decir el número de matriculados ha decrecido consideradamente convirtiéndose en un verdadero problema en este nivel.

Los maestros de diferentes instituciones educativas aplican de manera limitada el juego educativo ya sea por existir un déficit de instrumentos o porque el uso de juegos educativos requiere de tiempo y esfuerzo para su preparación ya sea fuera de las horas de clase trabajo que en general no es reconocido.

La tendencia a economizar esfuerzos y tiempo, hace que predominen los métodos tradicionales y memorísticos de enseñanza favoreciendo de esta manera el memorismo antes que el desarrollo del pensamiento matemático debido a la falta de planificación como también por la insuficiente preparación y capacitación de los docentes. Luis Pescetti, en su obra La verdadera naturaleza del juego manifiesta que: “Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos”

En el **Jardín de Infantes Rosario Jaramillo de Alemán** la tasa bruta de matrícula en el año 2007en los niños pre primario es del 4.46 %, en el año 2010 la tasa bruta de matriculados es de 4.20% según el último censo poblacional, esto quiere decir el número de matriculados ha decrecido consideradamente convirtiéndose en un verdadero problema en este nivel, en la institución.

Una parte del personal docente utiliza en forma limitada los juegos educativos en parte se debe a que no les da demasiada importancia o tal vez porque su aplicación demanda conocimientos y habilidades que no se han desarrollado en forma óptima. Se puede mencionar que las diferentes causas por la que no se aplica el juego como una estrategia de aprendizaje por parte del docente inciden directamente en el rendimiento de los niños, además no se les motiva hacia un razonamiento lógico y los limita al desarrollo y progreso del aprendizaje de los niños y niñas de esta institución.

“El juego desempeña un papel básico en los primeros niveles de enseñanza, son instrumentos que facilitan los procesos para conceptualizar y concretar las experiencias y los conceptos.

Árbol de problemas

**Gráfico No. 1 Árbol de Problemas**

Clases tradicionales donde los niños solo son receptores

Desarrollo inadecuado de la inteligencia interpersonal en los niños

Niños con creatividad limitada

Participación Inactiva y sin espontaneidad de los niños

CAUSAS

PROBLEMA

Experiencia docente en la utilización de juegos didácticos.

Planificación desactualizada de actividades de aula

Limitada dotación de recursos y materiales para la aplicación del juego

Docentes sin dominio de la didáctica lúdica

EFECTOS

Elaborado Por: María Isabel Vallejo

Análisis Crítico

Poca experiencia docente en la utilización de juegos didácticos ayuda en el perjuicio de los aprendizaje esto conlleva a la limitada dotación de recursos y materiales para la aplicación del juego y no se pueda desarrollar un aprendizaje lógico matemático adecuado, como consecuencia los niños presentan un desarrollo limitado de la inteligencia interpersonal.

Las actividades de aula sin previa planificación es otra causa que conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y de esta manera la participación de los niños en el aula se da de un modo pasivo y poco espontáneo.

La capacitación de los docentes juega un rol muy importante pues si el maestro no domina adecuadamente la didáctica lúdica existirá una escasa aplicación de los juegos educativos y esto conlleva a que las clases impartidas sean tipo tradicionales donde los niños sean solo receptores de contenidos y no se llegue a un aprendizaje significativo.

**Prognosis**

De no encontrar alternativas de solución a esta problemática seguiremos con la deficiente utilización de juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje, no permite que los niños/as a asimilen el valor y la importancia que tiene las matemáticas dentro del ámbito académico y desarrollo personal impidiendo así e aprendizaje significativo y convertirse en personas competitivas y de esta forma dar solución a las diversas situaciones que se presentan en la vida cotidiana.

**Formulación del Problema**

¿Falta de juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje, del área lógico matemático del primer año de educación básica del Jardín de Infantes Rosario Jaramillo de Alemán de la Parroquia de San Gerardo, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo.

**Interrogantes**

¿Cómo afecta la falta de experiencia del docente en la utilización de juegos didácticos?

¿De qué manera inciden los juegos didácticos en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 5 años?

¿Cuánto afecta la ausencia del proceso de enseñanza aprendizaje donde se utilicen los juegos didácticos en el área lógico matemático?

¿Existe alguna alternativa de solución al No utilizar los juegos didácticos en el desarrollo de enseñanza aprendizaje?

Delimitación del objeto de investigación

**De Contenido:**

**Campo:** Educativo.

**Área:** Educación Básica.

**Aspecto:** Juegos Didácticos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. En el Área Lógico Matemático.

**Delimitación Espacial:**

Esta investigación se va a realizar con los niños/as del primer año de Educación Básica del Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán” de la Parroquia de San Gerardo, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo, en el año 2012.

**Delimitación Temporal:**

Este problema va a ser estudiado.

**Unidades de Observación:**

Niños/as de 5 a 6 años del primer año de Educación del Jardín de Infantes Rosario Jaramillo de Alemán.

1.3. Justificación

La presente investigación consiste en demostrar **la importancia** que tiene el juego didáctico en el proceso enseñanza aprendizaje el área lógico matemático, el cual que permitió alcanzar un adecuado desarrollo en el proceso de maduración aprendizaje de los niños, por esta razón es importante que descubran muchas formas para hacerlo y en donde el mediador debe propiciar que trabajen en el desarrollo del conocimiento y de la motricidad gruesa.

**El interés** que motiva a realizar la investigación es porque se cree importante encontrar la relación directa entre la aplicación del juego educativo y como este factor repercute en el aprendizaje lógico matemático de los niños /as.

La presente investigación es **factible** porque se cuenta con suficiente información bibliográfica y electrónica además se puede mencionar que se cuenta con el respaldo de las autoridades del Jardín de Infantes Rosario Jaramillo de Alemán además de la colaboración de las maestras tomando en cuenta que se dispone del tiempo y los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación.

Los **beneficiarios** de esta investigación serán las maestras y los niños y niñas, por cuanto se empezaría a fomentar el valor educativo que consiste en aprender jugando. Los beneficiarios indirectos de esta investigación serán padres de familia y docentes de Nivel Básico.

La **utilidad** teórica de la investigación consiste en que las descripciones que se desarrollen sobre los juegos educativos con sus diferentes tipos y el aprendizaje lógico matemático en los niños. La investigación tiene una utilidad práctica por cuanto se plantea una alternativa de solución al problema investigado.

El juego didáctico aporta a desarrollar métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Y basa su **factibilidad** en las teorías constructivistas que concibe al niño como persona libre, constructor de su propia autonomía, sujeto de desarrollo en sus tres dimensiones, con sus propias particularidades y ritmo personal de aprendizaje y acción, como sujeto capaz de percibir las señales afectivas y cognitivas que les llegan del entorno, de ordenarlos e interpretarlos, de procesarlos y generar respuestas propias que permitan la interrelación social.

Es pertinente porque el primer año de educación básica contribuye a la construcción del conocimiento en el área lógico matemático y mejorará el intelecto en los niños y se convertirá en un aprendizaje significativo.

La investigación generará un **aporte** práctico de acuerdo con los objetivos de la misma, una vez obtenidos los resultados permitirán la formulación de líneas de acción para el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje aplicando el juego didáctico para el área lógico matemático.

La **originalidad** de la investigación radica en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje que servirá como modelo para los docentes del primer año de Educación Básica motivando a que el niño se sienta seguro de la adquisición de nuevos conocimiento mediante el juego didáctico, es decir; una pedagogía del amor, con libertad y autonomía para que el niño adquiera desde los primeros años una formación escolar de calidad, eficiencia y efectividad mediante aprendizajes significativos.ACEBEDO IBAÑEZ. Aprender jugando 3. Editorial Limusa. México.

# Objetivos

1.4.1 Objetivo General

* Analizar que la aplicación de los juegos didáctico aporta al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, del Área Lógico Matemático del primer año de Educación Básica del Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán”; San Gerardo, Guano, Chimborazo.

1.4.2 Objetivos Específicos

* Fundamentar científicamente la relación existente entre la aplicación de los juegos didácticos y el proceso de enseñanza aprendizaje.
* Determinar el nivel de aplicación de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje
* Proponer alternativas de solución al problema planteado

# CAPÍTULO II

# MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

**Tema:**

**“**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EDUCATIVOS PARA POTENCIALIZAR LA MOTIVACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO ALBERT EISTEIN DEL CANTÓN PÍLLARO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, PERÍODO JUNIO- OCTUBRE DE 2010”

**Autor:** RamosJarrín, Sandi Marisa

**Resumen: Los** maestros deben ser los primeros en aceptar el uso de la tecnología y los impulsores de su uso en la comunidad que nos rodea, debemos ser guías, concejeros, asesores y guardianes del buen uso de la información en la formación de nuestros estudiantes.

Al detectar el problema de la falta motivación de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica hay que aceptar la responsabilidad.

Previo a eso se investiga el problema llegando a la conclusión de que a parte de la información que poseen los estudiantes sobre las asignaturas, existe poca estimulación y una comunidad de las clases tradicionales, a ello, entonces, se atribuye la falta de motivación del aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Albert Einstein del cantón Píllaro.

**Conclusiones:**

En la presente investigación se ha tomado en cuenta que el estudio investigativo en cuanto a los juegos se ha convertido en un desarrollo Tecnológico avanzado, no deja de sentir el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación, incorporarla a la educación se convierte casi en una necesidad, donde la discusión, más allá de referirse a su incorporación o no, debe orientarse al cómo elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje con las mismas y cómo integrarlas de manera tal que lo educativo trascienda.

**Tema:** “MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “ 2 DE AGOSTO”, EN LA PARROQUIA CUTUGLAGUA, CANTÓN MEJÍA”

**Autor:** ROCHA CAJAS, ELENA PAULINA

**Resumen:** Las ventajas de utilizar el Material Didáctico Interactivo es que el mismo permite que el estudiante aprenda de una manera que pueda ser más útil y práctica a la vez se le pueda evaluar permanentemente. Los roles de profesor y estudiante cambian considerablemente con el desarrollo de las Tic, hoy los docentes deben leer y estudiar más e inmigrar al uso de lo digital y diseñar su propio material didáctico interactivo para todas las áreas de estudio. Con las respuestas que el estudiante da con el uso de este material permitirá hacer, sugerencia, reflexiones, ayudas cognitivas, proponer actividades de refuerzo, siendo muy prácticos en la actividad tutorial sobre el estudiante lo que incidirá en el rendimiento académico y pueda mejorar durante el proceso enseñanza aprendizaje.

**Conclusiones:**

Al revisar este proyecto de investigación me he podido dar cuenta se quiere tomar en cuenta las nuevas tecnologías, en donde se dice que tienen categorías que permite visualizar la ayuda de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje, además nos ofrecen, aunque de manera indirecta el modo de hacer uso de ellas en clase de manera efectiva, donde no se puede suplir al maestro en la enseñanza, es imprescindible de parte del Estado y en forma personal, incrementar el nivel académico del docente previamente antes de ejercer esa actividad, para que pueda de manera eficiente impartir, guiar, en el manejo del Material Didáctico Interactivo.

**Tema:** “LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO-MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS /AS DEL JARDÍN DE INFANTES “PEQUEÑOS AMIGOS” DE LA CIUDAD SANTIAGO DE PÍLLARO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL QUIMESTRE NOVIEMBRE 2009 MARZO 2010”

**Autor:** Rogel Días, Mónica Del Cisne

**Resumen:**

Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria s procede a la construcción del marco teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, e internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirve para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a continuación a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

En función de los resultados de la investigación se procede a plantear la propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en aplicación de juegos educativos que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras puedan emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos.

**Conclusiones:**

El trabajo de investigación hace un análisis de la metodología aplicada por los maestros y su influencia en el aprendizaje Lógico Matemático de los niños /as considerando las estrategias metodológicas que actualmente se utilizan en el Jardín de Infantes en lo que concierne a su aplicación, eficacia, y a los niveles e aprendizaje alcanzados por los estudiantes.

**Tema:** “UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MARISCAL SUCRE” DEL CANTÓN PÍLLARO”

**Autor:** Lourdes Maribel, Tobón Saquinga

**Resumen:**

Este problema se detectó en el aula de clases, en donde el docente impartió sus clases con los mismos recursos didácticos en todas las áreas, lo que provocaba que sus estudiantes no capten los nuevos conocimientos que les impartía en cada clase Considero que este problema se puede solucionar, mediante la utilización adecuada de recursos didácticos que servirán de ayuda para mejorar el proceso educativo de los estudiantes.

Conversé con las autoridades para obtener la información necesaria del problema y así poder dar una alternativa de solución para que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y apliqué la ficha de observación al docente, encuesta a los estudiantes y la entrevista al docente.

Mediante la información obtenida se pudo conocer el criterio del docente y de los estudiantes, se tabuló y se obtuvo los resultados estadísticos permitiendo obtener las conclusiones y recomendaciones. Con estos antecedentes propongo la aplicación de la propuesta que consiste en la utilización de la guía instruccional de recursos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes-

**Conclusiones:**

En este trabajo de investigación se toma en cuenta la aplicación de la propuesta que consiste en la utilización de la guía instrucciones de recursos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes XVI Esta propuesta fue efectuada en la escuela “Mariscal Sucre” en presencia de las autoridades docentes y estudiantes, la cual si dio resultados positivos en el proceso enseñanza aprendizaje.

2.2 Fundamentación Filosófica

La historia humana de ayer y hoy depende del desarrollo histórico de las fuerzas productivas y de relaciones sociales que el hombre mantiene con la naturaleza y su vida social, las mismas Nos permitirán visualizar las respuestas que dará al problema del conocimiento.

“El hombre no está completo, sino cuando juega y se distrae” (SCHILLER, en la obra de BLÁZQUEZ Domingo y ORTEGA Emilio2009, p.17)

Se ha escogido esta cita porque el niño a través de la técnica de la dáctilo pintura se divierte jugando ya que el mismo, para ellos es vida, por cuanto le permite desarrollar sus potencialidades para integrarse a la sociedad.

La filosofía como tal estudia al individuo en su comportamiento, los cuales están regidos por leyes y principios establecidos dentro de sociedad.

2.2.1. Fundamentación Ontológico

“La construcción del individuo como un proceso de desarrollo, maduración y aprendizaje” (Piaget 2008 P. 28)

Para que el aprendizaje se lleve a cabo satisfactoriamente será preciso que todos los factores motrices, psicológicos y afectivos que intervienen en dicho aprendizaje hayan alcanzado una madurez adecuada.

Toda edificación se construye en las bases sólidas y al hablar del niño con más razón se debe fortalecer en él el desarrollo, maduración y aprendizaje, tomando en cuenta la edad para así conseguir una cimentación de una personalidad intelectual.

2.2.2 Fundamentación Epistemológicos

El conocimiento no es una simple información, tiene sentido cuando forma parte de un cambio o transformación de las personas y por lo mismo la educación busca el desarrollo del ser humano y es allí donde se debe generar ese cambio para alcanzar las metas.

“El Nivel Inicial no debe agotar a los niños, más dentro de límites adecuados puede requerir esfuerzos de ellos y proponerles tareas que exijan empeño, pero cultivando al mismo tiempo con mucho amor, una atmósfera de alegría”.(H.R. LUCKERT, 2008, p.65)

El Nivel Inicial debe proporcionar a los niños un ambiente acogedor, cómodo, y agradable en donde los niños se sientan bien motivados y estimulados para que sean capaces de crear, hablar, escuchar, tomar decisiones y todo ello dentro de un clima de alegría, confianza y de amor.

No debemos olvidar que los grandes pedagogos como: JEAN PIAGET, PESTALOZZI, FROEBEL, MARIA MONTESSORI, CELESTIN FREINET y otros han dejado contenidos científicos que hasta ahora la educación se basa en esas conceptualizaciones para dar el valor a la educación, en la verdadera forma de aprender donde el niño debe consagrarse con todo interés y entusiasmo al trabajo transformándole en juego lo que le provoca satisfacción y placer.

2.2.3. Fundamentación Sociológica

La investigación a la luz de la teoría del conflicto asume el hecho de que el problema de la limitada aplicación de los juegos educativos tiene como una de las causas fundamentales, la desigualdad social, en vista de que unos tienen muchas oportunidades para acceder a mejores condiciones educativas de desarrollo, materiales y otros en cambio sufren diferentes grados de marginación cultural, educativa entre otros.

2.2.4. Fundamentación Axiológico

**Antonio Balerca** manifiesta sobre la indagación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica

El ser humano en sus actividades y acciones debe tener una apreciación de valor positivo o negativa, de esto se deduce que nuestras acciones en el ambiente de vivencia tienen un valor que debe ser considerado, practicado dentro de nuestras normas sociales, culturales y democráticas que rigen el presente y futuro de nuestra sociedad.

2.3. Fundamentación Legal

Entre los artículos de la Constitución Política del Ecuador 2008 que consideran a la educación tenemos los siguientes.

**Artículo 26.** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. PAUL TIHICH, **A 2008 en la obra Educación y sociedad HINOJAL,**

**Artículo 27.** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco de los derechos humanos, el medio ambiente sustentable y a la democracia, incluyendo y diversas; de calidez y calidad; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencia y capacidades para crear y trabajar.

**TITULO VII**

Régimen del buen vivir, capítulo I Inclusión y equidad.

**En los Arts. 338, 339, 340 y 341** que establecen el Régimen del Buen Vivir, disponen la creación de un Sistema Nacional de Inclusión y Equidad Social que asegure el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos que priorizará sus acciones en los grupos excluidos, discriminados. Es parte de este sistema la educación y en conformidad con lo señalado, el Estado asegurará de manera prioritaria y equitativa los recursos suficientes, oportunos y permanentes para el funcionamiento y gestión del sistema.

El Estado Nacional por medio del buen vivir plantea que los educandos una educación de inclusión y equidad social sin discriminación de grupos.

**LEY DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

**Nivel de Educación Inicial.-** El nivel de Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La Educación Inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

**PLAN DECENAL POLITICA 1**

**UNIVERSALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN INICIAL DE 0 a 5 AÑOS**

**BASE LEGAL**

MEDIANTE ACUERDO MINISTERIAL Nº 1947 publicado en el REGISTRO OFICIAL Nº 62 del 15 de Abril de 2003, se creó el Programa de Educación Inicial, responsable de brindar educación a niñas y niños de 0 a 5 años de edad.

2.4 Categorías Fundamentales

**Gráfico No. 2 Categorías Fundamentales**

**Variable Independiente Variable Dependiente**

Elaborado Por: María Isabel Vallejo

**Gráfico No. 3 Constelación de ideas variable independiente**

**Elaborado por: María Isabel Vallejo Lucero**

**Grafico No. 4 Constelaciones de ideas de variable dependiente**

Elaborado por: María Isabel Vallejo Lucero

2.5 Marco Investigativo

***VARIABLE INDEPENDEINTE***

**El Juego Didáctico**

El JUEGO DIDÁCTICO es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes 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.

Las Etapas y momentos más significativos del niño Tradicionalmente se ha descrito el proceso evolutivo del individuo a través de unos estadios que venían marcados por unos hitos evolutivos que señalaban y caracterizaban los principios y finales de esas etapas o estadios.

Hay que tomar en cuenta que los niños y las niñas antes de ingresar a Primer Año han tenido diferentes experiencias dadas por los ambientes en los que han desarrollado lo que ha influido en su desarrollo y madurez emocional, psicológica y social, aspectos que la docente debe tomar en cuenta para iniciar su labor. Es conveniente, incentivar, la autonomía de las niñas y los niños. **IBARRA**, Luz María. 2006 Gimnasia Cerebral. Garnik Ediciones. México.

Para ello, las maestras deben crear situaciones en las que sus alumnos se sientan seguros para dar sus opiniones, resolver problemas, adquirir hábitos, trabajar solos. Maestras son guías permanentes, del proceso que se desarrolla acompañando y brindando las herramientas necesarias para que los niños y niñas sean capaces de alcanzar la autonomía por sí mismos. (PALACIOS J ,2008)

**Tipos de Juegos Didácticos**

**Juegos de Construcción**

Los juegos de construcción Se tratan de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Lego, pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características.

Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los cinco o seis años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de montar y encastrar. En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos de bloques y cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo, derribarlos. Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí.

**Juego simbólico**

El juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real. En ese proceso utilizan al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida.

Las actividades lúdicas en las que los niños aprenden a simbolizar comienzan a partir de los dos años cuando tienen el nivel de comprensión que les permite imitar situaciones reales como jugar al papá y a la mamá, a hacer la comida, jugar a que van a la tienda a por comida, cuidar al bebé, por nombrar algunos de los juegos preferidos de mi niña de tres años.**(ANDREU** Andrés, Mª Ángeles y García Casas, Miguel. (2006) Jugar y Aprender Español para Extranjeros. Consulta: 3 de diciembre de 2012. http://www.upv.es/jugaryaprender/espanol/)

**Juegos de reglas**

Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos.

Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, entre otros. **ANDREU** Andrés, Mª Ángeles y García Casas, Miguel. (2006) Jugar y Aprender Español para Extranjeros. Consulta: 3 de diciembre de 2008.

http://www.upv.es/jugaryaprender/espanol/

**Juegos de ejercicios**

Los juegos de ejercicio. Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos.

Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos. Arnold, Jane. (2000) La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas. Cambridge University Press.

**Juego de entrega**

Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega.

Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, entre otros.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, entre otros.

**El juego reglado**

Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo.

La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acata fácilmente.  
Arnold, Jane. (2000) La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas. Cambridge University Press.

Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

**Didáctica**

Es aquí donde entra en juego la didáctica aplicada por la maestra que no es más que los métodos prácticos de enseñanza aplicados para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

* El docente o profesor
* El docente o estudiante
* El contexto social del aprendizaje
* El curriculum

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos) Arnold, Jane. (2000) La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas. Cambridge University Press.

La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto).

Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano. Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación.

Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional). Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico).

Si bien la didáctica es el método de enseñanza, para que esta funcione adecuadamente debe existir una estrategia metodológica ajustada de manera ordenada y calculada para alcanzar los objetivos previsto, o lo que es igual, dirigir nuestra actividad hacia un fin previsto siguiendo un orden y disposición determinados.

**Didáctica ordinaria o del sentido Común**

Esquema práctico de pensamiento y acción con afirmaciones categóricas y tendencias a las generalizaciones. Tiene la presentación de Verdad que presenta el conocimiento del sentido común. Encierra teorías del enseñar y del aprender Usa un lenguaje cotidiano.

**Didáctica Pseudoerudita**

Conduce a que mucho de lo viejo se pierda y a que mucho de lo nuevo resulte ineficaz. Afectada por las modas pedagógicas. Una corriente de pensamiento es súbitamente sustituida por otra, adoptándola acríticamente. Se encuentra en discursos docentes, programas de enseñanza discurso y documentos oficiales y en libros. Se adopta a lo nuevo a las palabras, de los nuevos expertos.

**Didáctica Erudita**

No es autónoma ni desinteresada, está comprometida con proyectos sociales y relacionada con otras disciplinas. Es descriptiva y explicativa. Hermenéutica, normativa, verificable, científica. Policía con carácter proyectual.

Se apoya en fuentes serias y rigurosas. Es una teoría de la acción Pedagógica, cuenta con bases científicas y sólidas. Se ubica en el campo de las ciencias sociales porque tiene como objeto de estudio la enseñanza ***(Reflexión PROCESO DE INTER ACCION COMUNICA- TIVA 2008)***

**Técnicas Didácticas**

Cuando nos referimos a una técnica, pensamos siempre en un sentido de eficacia, de logro, de conseguir lo propuesto por medios más adecuados a los específicamente naturales. La palabra técnica deriva de la palabra griega *technikos* y de la latina *technicus* y significa relativo al arte o conjunto de procesos de un arte o de una fabricación. Es decir, significa cómo hacer algo.

Existe una gran cantidad de técnicas didácticas, al igual que existen diferentes formas de clasificarlas. La técnica incide por lo general en una fase o tema del curso que se imparte pero puede ser también adoptada como estrategia si su diseño impacta al curso en general.

Dentro del proceso de una técnica puede haber diferentes actividades necesarias para la consecución de los resultados que se esperan. Estas actividades son aún más parciales y específicas que la técnica y pueden variar según el tipo de técnica o el tipo de grupo con el que se trabaja.

El concepto de técnica didáctica suele también aplicarse mediante términos tales como *estrategia didáctica* o *método de enseñanza*, por lo que es importante establecer algunos marcos de referencia que permitan esclarecerlos.

***Técnica de Enseñanza.*** Finalmente, con relación al concepto de técnica, ésta es considerada como un procedimiento didáctico que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia. Mientras que la estrategia abarca aspectos más generales del curso o de un proceso de formación completo, la técnica se enfoca a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso.

Dicho de otra manera, la técnica didáctica es el recurso particular de que se vale el docente para llevar a efecto los propósitos planeados desde la estrategia.

Las técnicas son, en general, procedimientos que buscan obtener eficazmente, a través de una secuencia determinada de pasos o comportamientos, uno o varios productos precisos. Las técnicas determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo un proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos.

Aplicando ese enfoque al ámbito educativo, diremos que una técnica didáctica es el procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del alumno.

Como ya se ha mencionado, a diferencia de la estrategia lo puntual de la técnica es que ésta incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que se imparte, como la presentación al inicio del curso, el análisis de contenidos, la síntesis o la crítica del mismo.

Dentro del proceso de una técnica, puede haber diferentes actividades necesarias para la consecución de los resultados pretendidos por la técnica. Estas actividades son aún más parciales y específicas que la técnica y pueden variar según el tipo de técnica o el tipo de grupo con el que se trabaja.

Las actividades pueden ser aisladas y estar definidas por las necesidades de aprendizaje del grupo.***(http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas\_didacticas/quesontd.htm)***

**Tipos de Técnicas Didácticas**

**Discusión en grupo**

Utilizamos este método cuando el grupo comparte opiniones, ideas, información o actitudes sobre un tema.

La discusión busca explorar el tema en forma organizada por medio de la interacción de los miembros del grupo. Para estructurar la discusión, el grupo puede usar un moderador o una moderadora. También puede discutir el tema a viva voz.

**Sesión de preguntas y respuestas**

Este método explora el tema por medio de una serie de preguntas, planteadas por el maestro o la maestra y contestadas por uno o más estudiantes. Es el método inductivo por excelencia, ya que conduce al grupo por medio de preguntas guías y preguntas de seguimiento.

**Trabajo en grupos pequeños**

Esta técnica divide el trabajo en pequeños grupos. Así las tareas educativas se asignan a unidades compuestas de una o más personas, de manera tal que cada estudiante pertenezca a un grupo. El trabajo en grupo no es un método «puro», ya que cada grupo va a emplear algún otro método educativo—como la discusión o la preparación de informes—para elaborar el tema.

**La conferencia**

La conferencia es una charla corta ofrecida por una persona calificada. Es una presentación oral, formal y organizada, presentada por una persona bien preparada para hablar del tema.

**La Entrevista**

Se trata de una breve sesión de preguntas planteadas a una o más personas con el propósito de recibir información. La entrevista busca conocer las ideas, opiniones, creencias y reacciones de la persona entrevistada. Las preguntas pueden ser formuladas por una persona, un panel o el grupo en pleno. Una interesante modalidad de esta técnica consiste en entrevistar a una persona que se prepare para representar un personaje bíblico (por ejemplo, Juan el Bautista).

**La Lectura Dirigida**

Es una lectura que tiene un propósito específico en mente. Puede ser una lectura corta a la cual se le asigna al grupo una tarea (tal como encontrar algo, contestar preguntas o analizar un punto de vista).

**Juegos de Rol**

El juego de rol es una técnica de aprendizaje activo en la cual se simula una situación que representa la vida real. Los alumnos pueden aprender conceptos difíciles mediante la simulación de un escenario donde deben aplicar dichos conceptos.

El supervisor proporciona la información que necesita cada estudiante sobre los distintos personajes que actúan en la representación. Durante el juego de rol los alumnos interactúan entre sí, asumiendo el papel y las perspectivas de los personajes para comprender sus motivaciones, intereses y responsabilidades.

**Lluvia de ideas**

La lluvia de ideas o brainstorming es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de ideas sobre un tema o problema determinado. El resultado deseable en una sesión de brainstorming es que se creen un gran número de soluciones o ideas, sean estás posibles o imposibles de aplicar en la realidad.

Para conseguirlo, es necesario establecer una serie de normas de conducta: todas las ideas son aceptables y nadie puede someter a crítica las ideas de otros. Los participantes exponen sus ideas a medida que las van pensando y todas son anotadas.

El proceso de lluvia de ideas finaliza cuando no se generan nuevas soluciones. Es entonces cuando se inicia la discusión crítica, analizando el valor de cada una de las aportaciones realizadas así como la reflexión y argumentación en cuanto a su viabilidad y pertinencia en cuanto a la aplicabilidad a la situación y/o caso concreto planteado.

***VARIABLE DEPENDIENTE***

**PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad.***(Reflexión PROCESO DE INTER ACCION COMUNICA- TIVA 2008)***

**Enseñanza**

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

**Aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

***(Castellanos S D. Enseñar y aprender en la escuela. La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 2008)***

**Estrategias de Enseñanza**

Las acciones las realiza el maestro, con el objetivo consciente que el alumno aprenda de la manera más eficaz, son acciones secuenciadas que son controladas por el docente. Tienen un alto grado de complejidad. Incluyen medios de enseñanza para su puesta en práctica, el control y evaluación de los propósitos.

Las acciones que se planifiquen dependen del objetivo derivado del objetivo general de la enseñanza, las [características psicológicas] de los alumnos y del contenido a enseñar, entre otras. Son acciones externas, observables.

**Estrategias de Aprendizaje**

Las acciones las realiza el alumno, con el objetivo siempre consciente de apoyar y mejorar su aprendizaje, son acciones secuenciadas que son controladas por el estudiante. Tienen un alto grado de complejidad.

Las acciones que ejecuta el estudiante dependen de su elección, de acuerdo a los procedimientos y conocimientos asimilados, a sus motivos y a la orientación que haya recibido, por tanto media la decisión del alumno. Forma parte del aprendizaje estratégico.

Se consideran como una guía de las acciones que hay que seguir. Son procedimientos internos fundamentalmente de carácter cognitivo.

**Clasificación de las Estrategias de Aprendizaje**

La más común que contempla tres tipos de estrategias y tiene en cuenta los aspectos motivacionales; por la importancia que revisten los aspectos afectivos, en la adquisición y uso de una estrategia específica en los educandos. Son las estrategias meta cognitivas, estrategias cognitivas y estrategias de apoyo motivacionales.

**Estrategias Meta Cognitivas**

Relaciona con aprender y "meta" hace referencia a la capacidad de conocer conscientemente; es decir, de saber lo que sé, de explicar cómo lo aprendí e incluso de saber cómo puedo seguir aprendiendo.

Entonces, además de una serie de pasos y procedimientos que nos permiten acceder, procesar e interiorizar conocimientos, las estrategias meta cognitivas son acciones concretas que realizamos conscientemente para mejorar o facilitar el aprendizaje.

Cuando aprendemos desarrollamos, de manera natural y muchas veces inconscientemente, acciones que nos permiten aprender. Algunas veces, por ejemplo, clasificamos la información, otras veces tomamos apuntes de lo más importante, en otras ocasiones hacemos esquemas o tratamos de asociar los nuevos conocimientos con algo que ya sabemos para que así no se nos olvide. Todos hemos desarrollado estos procesos más de alguna vez, pero no siempre lo hacemos sistemáticamente ni intencionalmente lo que afecta la efectividad de nuestro aprendizaje.

Inferimos pues que las estrategias meta cognitivas son procedimientos que desarrollamos sistemática y conscientemente para influir en las actividades de procesamiento de información como buscar y evaluar información, almacenarla en nuestra memoria y recuperarla para resolver problemas y auto-regular nuestro aprendizaje.

***(http://www.xtec.es/~cdorado/cdora1/esp/metaco.htm)***

**Estrategia Cognitivas**

Las estrategias son conductas u operaciones mentales.

· Es lo que el alumno realiza en el momento de aprender y que está relacionado con una meta.

* Son conductas observables (directa o indirectamente) durante el aprendizaje.

Los procesos que mejor representan los sucesos internos presentes en el acto de [aprender](http://www.definicion.org/aprender) son:

· Sensibilización: motivación, emoción y actitudes.

· Atención.

· Adquisición: comprensión, retención y transformación.

· Personalización y control.

· Recuperación.

· Transfer : generalización.

· Evaluación

La sensibilización

El proceso de sensibilización representa la puerta inicial del aprendizaje.

Está configurado por tres grandes procesos de carácter afectivo-motivacional que son:

1. La motivación

2. La emoción.

3. Las actitudes.

El punto de partido de todo aprendizaje es la motivación.

El aprendizaje escolar es un tipo de aprendizaje propositivo orientado a una meta.

El niño al comenzar un aprendizaje tiene expectativas sobre lo que va a conseguir mediante las actividades correspondientes del aprendizaje.

Si el sujeto no está motivado, hay que presentarle expectativas sugerentes, realistas y sensatas para que el niño pueda realizar las actividades del aprendizaje propuesto, potenciando el auto-concepto, surgiendo sentimientos positivos.

En lo que se refiere a la emoción conviene destacar la influencia de la ansiedad que, en su vertiente activadora dinamiza los mecanismos del aprendizaje para recoger y procesar la información entrante. **PALACIOS** J ,2008 juegos y dinámicas en los aprendizajes.

En [cuanto](http://www.definicion.org/cuanto) a las actitudes, las hay cognitivas, afectivas y conductuales.

Una vez motivado el niño, comienza la actividad propiamente dicha del aprendizaje con su nivel atencional.

La atención es un proceso fundamental porque de él depende todo el procesamiento de la información.

La información al inicio se deposita en uno de los almacenes de la memoria, el registro sensorial, donde permanece unos segundos.

Como al registro sensorial llega sin limitación toda la información y el canal de procesamiento de la memoria es limitado y sólo puede presentar los contenidos informativos de a uno, necesariamente tiene que haber algún mecanismo mental que preservará la integridad del canal de procesamiento y seleccionará la parte del “input” informativo que desea procesar.

Las estrategias de atención utilizadas determinan no sólo, cuánta información llegará a la memoria, sino sobre todo, qué clase de información va a llegar.

**Relación entre estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje**

Es muy estrecha la relación entre estrategia de aprendizaje y estrategia de enseñanza porque el educador debe dirigir los procesos cognitivos, procesos afectivos y procesos volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de aprendizaje.

Para que esta dirección sea efectiva la enseñanza debe organizarse según la naturaleza, características y condiciones del aprendizaje, que la condicionan*.* ***(Rico P E, Santos M, Viaña M. Proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador. La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 2008)***

**Metodología del proceso enseñanza-aprendizaje**

El proceso como sistema integrado, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como personalidad.

Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje. **PALACIOS** J ,2008 juegos y dinámicas en los aprendizajes.

**Dimensiones Esenciales**

En este proceso de formación se identifican tres dimensiones esenciales, que en su integración expresan la nueva cualidad a formar: Preparar al profesional para su desempeño exitoso en la sociedad. Ellas son:

* La dimensión instructiva. Es el proceso y el resultado cuya función es la formación del individuo en una rama del saber.
* La dimensión desarrolladora. Es el proceso de crecimiento progresivo de las facultades innatas y potencialidades funcionales de cada individuo.
* La dimensión educativa. Es la formación del hombre para la vida

**Componentes Personales**

Está incluido el Profesor que actúa como un encargo social y es sujeto del proceso pedagógico que enseña y el alumno que aprende, como objeto de la enseñanza y sujeto de su propio aprendizaje que necesita actuar para poder asimilar.

**Componentes no Personales**

* Objetivo: Es la categoría rectora que debe expresar las aspiraciones educativas del mismo, en función del desarrollo de la personalidad de los estudiantes, expresa la transformación que deseamos lograr en el estudiante.
* Contenido: Es la parte de la cultura de la humanidad que se expresa en una asignatura.
* Método: Los métodos de enseñanza se definen como los modos de organizar la actividad cognitiva de los estudiantes que aseguran el dominio de los conocimientos, método de conocimiento y actividad práctica, así como el proceso formativo en general.
* Medio: Es el soporte material del método. Se señala que loe medios de enseñanza, es todo lo que sirve al profesor para objetivizar la enseñanza y evitar el verbalismo, existen una gran variedad de ellos, que van desde el más antiguo hasta los más modernos.
* Formas organizativa de la enseñanza: Es la organización externa que adopta el proceso de acuerdo al contenido.
* Evaluación: Es la comprobación del grado de cumplimiento de los objetivos y además la comprobación de si fueron utilizados adecuadamente el resto de los objetivos.

2.6. Hipótesis

Juegos didácticos inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje del Área Lógico Matemático.

2.7. Señalamiento de variables de la hipótesis

**Variable independiente** juegos didácticos.

**Variable dependiente** Y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje Área Lógico Matemático.

# CAPITULO III

# METODOLOGÌA

3.1 Enfoque

La investigación tiene un enfoque cuali-**cuantitativo; cualitativa** porque analiza una realizad socio- educativa con la ayuda del marco teórico. Cuantitativa porque se obtuvieron datos numéricos que fueron tabulados estadísticamente.

3.2 Modalidad básica de la Investigación

**Investigación de Campo.**

Porque dicha información será aplicada en el lugar de los hechos, la investigación se realizó en el lugar de los hechos esto es en el Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán” de la Parroquia San Gerardo, Cantón Guano, Provincia Chimborazo.

**Investigación Bibliográfica Documental**

Porque tiene el propósito de detectar ampliar y profundizar diferentes enfoques teóricos conceptualizaciones y criterios de diversos autores, basándose en documentos de fuentes primarias como libros, revistas, periódicos y otras publicaciones como fuentes secundarias, las mismas que permitieron la elaboración del marco teórico de forma estructurada.

**Investigación Experimental**

Porque es el estudio que se manipula ciertas variables para observar los efectos entre las dos variables para precisar la causa y efecto.

3.3 Nivel o tipo de Investigación

**Métodos de Investigación Explicativa**

Se buscó encontrar las razones o causas que ocasionan el presente estudio. En mis objetivos explica por qué ocurre este fenómeno y en qué condiciones se da éste.

Está orientada a la comprobación de hipótesis causales de tercer grado; esto es,  
identificación y análisis de las causales (variables independientes) y sus resultados,  
los que se expresan en hechos verificables (variables dependientes). Los estudios de este tipo implican esfuerzos por parte de nosotros y una gran capacidad de análisis, síntesis e interpretación. Asimismo, señalé las razones por las cuales el estudio puede considerarse explicativo.

**Investigación Descriptiva**

Con este tipo de investigación describiremos los datos para luego causar un impacto positivo a las personas relacionadas en el proyecto. Mi objetivo de la investigación fue llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas de la institución. En donde nuestra meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre mis variables.

**Investigación exploratoria.**

Con esta investigación no intenté dar una explicación respecto del problema, sino sólo recoger e identificar antecedentes generales, números y cuantificaciones, temas y tópicos respecto del problema investigado, sugerencias de aspectos relacionados que deberían examinarse en profundidad en futuras investigaciones.

Mi objetivo es documentar ciertas experiencias, examinar temas o problemas poco estudiados o que no han sido abordadas antes.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

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

Tabla No. 1 Matriz Personal docente y dicente del Establecimiento

|  |  |
| --- | --- |
| **Descripción** | **Cantidad** |
| Niños/os | 25 |
| Padres de familia | 25 |
| Docentes | 2 |
| TOTAL | 52 |

Elaborado por: María Isabel Vallejo

3.4.2 Muestra

Se tomará en cuenta como técnica La entrevista con su instrumento Guía de preguntas. También se aplicará la técnica de observación utilizando como instrumento una ficha de observación.

3.5 Operacionalización de las Variables

**Variable independiente:**

Cuadro No. 2 Matriz Variable Independiente :Juego Didáctico

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DESCRIPCIÓN** | **DIMENSIONES** | **INDICADORES** | **ITEMS PARA LOS INDICADORES** | **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS** |
| Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado. | Técnica  Participativa  Enseñanza  Métodos  Conducta  Estimulado | Motivación  Autocritica  Habilidades  Destrezas  Creativa  Recursos didácticos | ¿Expresa motivación y expresión en el juego didáctico matemático?  ¿Desarrollan un espíritu crítico y autocrítico con los juegos didácticos?  ¿Establece habilidades y destrezas a través del juego didáctico?  ¿Ejercita aprendizajes auténticos en los temas planteados?  ¿Juega creativamente para lograr competencias de aprendizaje?  ¿Reconoce los tipos de juego que aplican las maestras para el área lógico matemático?  ¿Manipula otros recursos didácticos de acuerdo a su creatividad para el aprendizaje de las matemáticas? | Entrevista  Guía de Entrevista  Ficha de Observación |

Elaborado por: María Isabel Vallejo Lucero

**VARIABLE DEPENDIENTE:**

Cuadro No. 3 Matriz Variable Dependiente: Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el área de matemáticas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DESCRIPCIÓN** | **DIMENSIONES** | **INDICADORES** | **ITEMS PARA LOS INDICADORES** | **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS** |
| Es un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia social intelectiva  . | Procesos  Enseñanza  Capacidades  Dialectico | Didácticos  Métodos  Atención  Creadora  Planteados | ¿Elabora trabajos de reconocimiento mediante el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje?  ¿Activa la observación, la atención, las capacidades lógicas, para el desarrollo de su personalidad?  ¿Desarrollasu capacidad creadora en los aprendizajes y enseñanzas?  ¿Compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados?  ¿Compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados?  ¿Coordina movimientos motrices piernas y manos?  ¿Juega libremente utilizando sus manos y piernas como parte de su aprendizaje?  ¿Disfrutan del juego didáctico para el proceso enseñanza aprendizaje? | **TÉCNICA**  Entrevista  Observación  I**NSTRUMENTO**  Guía de Entrevista  Ficha de Observación |

Elaborado por: María Isabel Vallejo Lucero

3.6 Plan de Recolección de Información

Revisión Crítica de la información recogida; es decir limpieza de la información defectuosa, incompleta, etc. Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales para corregir faltas de contestación. Tabulación de la información recogida.

3.7 Plan de Procesamiento de Información

* Análisis de los resultados estadísticos destacando las tendencias con los objetivos e hipótesis.
* Interpretación de los resultados.
* Comprobación de la hipótesis.
* Observación
* Indicadores.

# CAPÍTULO IV

# ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis de resultados de la ficha de observación realizada a los niños del Primer año Básica del Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán”.

**4.1 Análisis de los Resultados**

**1.- ¿Expresa motivación y expresión en el juego didáctico matemático?**

Cuadro No 4

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 5 | 20% |
| Nunca | 18 | 72% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 5

Los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico, la mayor parte de los niños expresan movimientos voluntarios e involuntarios porque los maestros utilizan un juegos tradicionales que no permiten al educando a ser constructor de su propio aprendizaje. Mientras que la minoría manifiesta que no expresa motivación y expresión en el juego didáctico.

**2.- ¿Desarrollan un espíritu crítico y autocrítico con los juegos didácticos?**

Cuadro No 5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 3 | 12% |
| Rara Vez | 7 | 28% |
| Nunca | 15 | 60% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 6

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico se demuestra que la mayoría de los niños nunca ejecutan habilidades y destrezas a través del juego siendo pertinente que las maestras tomen en cuenta esta actividad como la más importante para lograr aprendizaje significativos mientras que la minoría manifiesta que no.

**3.- ¿Establece habilidades y destrezas a través del juego didáctico?**

Cuadro No 6

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 4 | 16% |
| Rara Vez | 9 | 36% |
| Nunca | 12 | 48% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 7

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico la mayoría de los niños nunca ejercitan aprendizajes auténticos, mientras que la minoría manifiesta que considerando que es necesaria la aplicación de juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**4- ¿Ejercita aprendizajes auténticos en los temas planteados?**

Cuadro No7

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 10 | 40% |
| Nunca | 13 | 52% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No 8

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico la mayoría de los niños rara vez elaborar trabajos de reconocimiento mediante el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje donde el maestro debe promover mayor cantidad de trabajos pertinente para esta área para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

**5.- ¿Juega creativamente para lograr competencias de aprendizaje?**

Cuadro No 8

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 3 | 12% |
| Rara Vez | 8 | 32% |
| Nunca | 14 | 56% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 9

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico demuestran que la mayoría de los niños nunca expresan motivación y expresión en su trabajo, porque no existe una incitación que despierte el interés por potenciar el juego.

**6.- ¿Reconoce los tipos de juego que aplican las maestras para el área lógico matemático?**

Cuadro No 9

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 9 | 36% |
| Nunca | 15 | 60% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 10

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infante

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico la mayor parte de los niños nunca juegan libremente en juegos didácticos que ayude a desarrollar la motricidad gruesa, porque las maestras a un siguen utilizando actividades escolarizadas que no ayudan a su desarrollo.

**7.- ¿Manipula otros recursos didácticos de acuerdo a su creatividad para el aprendizaje de las matemáticas?**

Cuadro No10

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 4 | 16% |
| Nunca | 20 | 80% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 11

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los resultados permiten determinar que la mayor parte de los niños nunca desarrollan su capacidad creadora en el juego didáctico considerando que es necesario que los maestros incentiven en los niños el desarrollo de la creatividad e imaginación.

**8.- ¿Elabora trabajos de reconocimiento mediante el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

Cuadro No11

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 6 | 24% |
| Nunca | 17 | 68% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 12

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Estudiantes del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Con los resultados obtenidos antes de aplicar la guía metodológica la mayor parte de los niños nunca manipulan otros materiales para para el aprendizaje de las matemáticas por falta de iniciativa del docente en buscar otras alternativas para lograr producciones cognitivas.

**9.- ¿Activa la observación, la atención, las capacidades lógicas, para el desarrollo de su personalidad?**

Cuadro No12

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 8 | 32% |
| Nunca | 15 | 60% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 13

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los resultados obtenidos antes de la aplicación de la guía metodológica la mayor parte de los niños nunca ejecutan ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados porque no ha existido un buen proceso de adaptación utilizando técnicas de estudio que permiten el desarrollo del conocimiento ni la imaginación.

**10.-¿Desarrolla su capacidad creadora en los aprendizajes y enseñanzas?**

Cuadro No13

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 9 | 36% |
| Nunca | 15 | 60% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 14

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico la mayor parte de los niños nunca establece diferencias entre los temas planteados de acuerdo lo estipulado por el docente debido a que no se han ejecutado actividades de en donde se pueda diferenciar con claridad los temas planteados.

**11.- ¿Compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados?**

Cuadro No 14

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 7 | 28% |
| Nunca | 16 | 64% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 15

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infante

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico la mayoría de los niños nunca coordinan movimientos motrices piernas manos, porque no existe un proceso que contribuya a desarrollar esta actividad que es una de las más fundamentales para la motricidad gruesa.

**12.- ¿Coordina movimientos motrices piernas y manos?**

Cuadro No15

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 9 | 36% |
| Nunca | 15 | 60% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 16

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico, la mayor parte de los niños no desarrollan un espíritu crítico y autocrítico en su personalidad porque los maestros utilizan una metodología tradicional que no permiten al educando a ser constructor de su propio aprendizaje y su propia personalidad.

**13.- ¿Juega libremente utilizando sus manos y piernas como parte de su aprendizaje?**

Cuadro No16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 6 | 24% |
| Nunca | 17 | 68% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 17

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Con los resultados obtenidos antes de aplicar el juego didáctico demuestran que la mayor parte de los niños juegan libremente utilizando sus manos y piernas en los juegos que utilizan para el área lógico matemático para el desarrollo de su personalidad.

**14.- ¿Disfrutan del juego didáctico mientras aprende?**

Cuadro No17

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 7 | 28% |
| Nunca | 17 | 68% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 18

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** estudiantes del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los resultados obtenidos antes del juego didáctico la mayoría de los niños no disfrutan de los juegos utilizados para el área lógico matemático porque los maestros no descubren el talento para desarrollar esta técnica.

**Análisis e interpretación a los padres de familia**

**1.- ¿Su niño expresa motivación y expresión en el juego didáctico matemático?**

Cuadro No 18

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 4 | 16% |
| Rara Vez | 5 | 20% |
| Nunca | 16 | 64% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 19

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Ante la primera pregunta realizada a los padres manifiesta que la aplicación del juego didáctico, la mayor parte de los niños expresan movimientos voluntarios e involuntarios porque los maestros utilizan un juegos tradicionales que no permiten al educando a ser constructor de su propio aprendizaje. Mientras que la minoría manifiesta que no expresa motivación y expresión en el juego didáctico.

**2.- ¿Cree usted que sus hijos desarrollan un espíritu crítico y autocrítico con los juegos didácticos?**

Cuadro No 19

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 5 | 20% |
| Rara Vez | 6 | 24% |
| Nunca | 14 | 56% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 20

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Según las encuestas aplicadas la mayoría de los padres de familia responden que sus hijos si desarrollan un espíritu de juego, mientras que la minoría creen que sus hijos no desarrollan un espíritu crítico y autocrítico con los juegos didácticos.

**3.- ¿Su Hijo Establece habilidades y destrezas a través del juego didáctico?**

Cuadro No 20

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 7 | 28% |
| Nunca | 16 | 64% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 21

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

La mayoría de los padres de familia responden que su Hijo Establece habilidades y destrezas a través del juego didáctico, mientras que la minoría responden que no. Establecen habilidades o destrezas a través de los juegos didácticos.

**4- ¿Ejercita aprendizajes auténticos en los temas planteados?**

Cuadro No 21

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 8 | 32% |
| Nunca | 16 | 64% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 22

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Según los resultados obtenidos sobre si su hijo ejercita los aprendizajes auténticos en los temas planteados, la mayoría responde que no ejercitan aprendizajes auténticos en los temas planteados.

**5.- ¿Su hijo Juega creativamente para lograr competencias de aprendizaje?**

Cuadro No 22

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 10 | 40% |
| Nunca | 13 | 52% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 23

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Mediante la encuesta a los padres de familia la mayoría responden que sus hijos juegan creativamente para lograr competencia de aprendizajes, mientras que la minoría responden que no.

**6.- ¿Su hijo reconoce los tipos de juego que aplican las maestras para el área lógico matemático?**

Cuadro No 23

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 3 | 12% |
| Nunca | 20 | 80% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 24

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico de su hijo la mayor parte de los padres respondieron que nunca juegan libremente en juegos didácticos que ayude a desarrollar la motricidad gruesa, porque las maestras a un siguen utilizando actividades escolarizadas que no ayudan a su desarrollo, mientras que la minoría responden que sí.

**7.- ¿Sus hijos manipula otros recursos didácticos de acuerdo a su creatividad para el aprendizaje de las matemáticas?**

Cuadro No 25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 4 | 16% |
| Nunca | 20 | 80% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 26

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

La mayor parte de los niños nunca desarrollan su capacidad creadora en el juego didáctico considerando que es necesario que los maestros incentiven en los niños el desarrollo de la creatividad e imaginación.

**8.- ¿Sus hijos elabora trabajos de reconocimiento mediante el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

Cuadro No 27

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 5 | 20% |
| Rara Vez | 5 | 20% |
| Nunca | 20 | 60% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 28

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los padres de familia la mayoría responden en los resultados obtenidos antes de aplicar la guía metodológica no se manifiestan juegos didácticos en el proceso de enseñanza de los aprendizajes. Mientras que la minoría responde que la parte de los niños nunca manipulan otros materiales para para el aprendizaje de las matemáticas por falta de iniciativa del docente en buscar otras alternativas para lograr producciones cognitivas.

**9.- ¿Su niño aplica la observación, la atención, las capacidades lógicas, para el desarrollo de su personalidad?**

Cuadro No 29

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 2 | 8% |
| Rara Vez | 8 | 32% |
| Nunca | 15 | 60% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 30

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los padres la mayoría responde que su niño no aplica la observación, la atención, las capacidades lógicas, para el desarrollo de su personalidad, mientras que la minoría responde que si

**10.-¿Desarrolla su hijo sus capacidades creadoras en los aprendizajes y enseñanzas?**

Cuadro No 30

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 9 | 36% |
| Nunca | 15 | 60% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del Jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 31

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la encuesta a los padres de familia responden que la mayoría manifiestan que no de los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico la mayor parte de los niños nunca establece diferencias entre los temas planteados de acuerdo lo estipulado por el docente debido a que no se han ejecutado actividades de en donde se pueda diferenciar con claridad los temas planteados.

**11.- ¿Su hijo compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados?**

Cuadro No 31

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 12 | 48% |
| Nunca | 12 | 48% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 32

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De los padres encuestados responden que sus hijos no compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados manifiestan que nunca coordinan movimientos motrices piernas manos, porque no existe un proceso que contribuya a desarrollar esta actividad que es una de las más fundamentales para la motricidad gruesa, mientras que la minoría dice que si.

**12.- ¿Su hijo coordina movimientos motrices piernas y manos?**

Cuadro No 32

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 1 | 4% |
| Rara Vez | 9 | 36% |
| Nunca | 15 | 60% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 33

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Según la encuesta a los padres la mayoría responde que no coordina los movimientos sus hijos mientras que los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego didáctico, la minoría de los padres responden que si existe una parte de los niños que si coordinan los movimientos motrices, y desarrollan un espíritu crítico y autocrítico en su personalidad porque los maestros utilizan una metodología tradicional que no permiten al educando a ser constructor de su propio aprendizaje y su propia personalidad.

**13.- ¿Sus hijos Juega libremente utilizando sus manos y piernas como parte de su aprendizaje?**

Cuadro No 33

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 7 | 28% |
| Rara Vez | 7 | 28% |
| Nunca | 11 | 44% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 34

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Según la aplicación de las encuestas a los padres de familia con los resultados obtenidos antes de aplicar el juego didáctico manifiestan que la mayor parte de los niños no juegan libremente utilizando sus manos y piernas en los juegos que utilizan para el área lógico matemático para el desarrollo de su personalidad, mientras que la mayoría manifiesta que si juegan libremente utilizando las manos y piernas como parte de su aprendizaje.

**14.- ¿Su hijo Disfrutan del juego didáctico mientras aprende?**

Cuadro No 34

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Frecuencia** | **Número** | **Porcentaje** |
| Siempre | 8 | 32% |
| Rara Vez | 8 | 32% |
| Nunca | 9 | 36% |
| Total | 25 | 100% |

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

Gráfico No. 35

**Elaborado por:** María Isabel Vallejo Lucero

**Fuente:** Padres de familia del jardín de Infantes

“Rosario Jaramillo de Alemán”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De los resultados obtenidos a los padres manifiestan que sus hijo no disfrutan del juego didáctico mientras aprende y antes del juego didáctico la mayoría de los niños no disfrutan de los juegos utilizados para el área lógico matemático porque los maestros no descubren el talento para desarrollar esta técnica.

4.2 Análisis e Interpretación de Resultados

Cada una de estas etapas para la interpretación de resultados exige la elaboración y selección de técnicas e instrumentos apropiados, que nos permitan recoger información en forma sistematizada. Luego se hará un análisis, es decir, **interpretar** los datos obtenidos para poder tomar decisiones pertinentes y oportunas con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Ficha de Observación**

La ficha de observación permitió obtener información relacionada con el medio en que se desenvuelve el niño o la niña (familiar, escolar, ambiente) que influyen directamente en la acción educativa, en el desarrollo y los comportamientos que podemos usar la ficha de observación el educando. Se realiza antes de iniciar la acción formal de enseñanza y aprendizaje.

Permite al docente conocer expectativas, intereses, experiencias, salud, nutrición y saberes o conocimientos previos que tienen los niños y niñas. Permitirá al docente adecuar sus estrategias metodológicas.

**REGISTRO DE SITUACIONES OBSERVADAS EN EL AULA CON LOS NIÑOS/AS DEL JARDIN DE INFNTES “ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN” DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA**

Cuadro No. 35 Matriz **REGISTRO DE SITUACIONES OBSERVADAS EN EL AULA CON LOS NIÑOS/AS DEL JARDIN DE INFNTES “ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN” DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **INDICADORES CUALITATIVOS** | **INDICADORES CUANTITATIVOS** | | | | | | **TOTAL** | |
|  |  | **SIEMPRE RAVEZ NUNCA** | | | | | |  | |
|  |  | **F** | **P** | **F** | **P** | **F** | **P** | **F** | **P** |
| 1 | Juega creativamente para lograr competencias de aprendizaje. | 11,00 | 44% | 8,00 | 32% | 6,00 | 24% | 25 | 100% |
| 3 | Establece habilidades y destrezas a través del juego didáctico. | 9,00 | 36% | 9,00 | 36% | 7,00 | 28% | 25 | 100% |
| 5 | Ejercita aprendizajes auténticos en los temas planteados. | 11,00 | 44% | 6,00 | 24% | 8,00 | 32% | 25 | 100% |
| 6 | Elabora trabajos de reconocimiento mediante  el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje. | 11,00 | 44% | 7,00 | 28% | 7,00 | 28% | 25 | 100% |
| 7 | Expresa motivación y expresión en el juego didáctico. | 10,00 | 40% | 9,00 | 36% | 6,00 | 24% | 25 | 100% |
| 8 | Juega libremente utilizando sus manos y piernas. | 11,00 | 44% | 7,00 | 28% | 7,00 | 28% | 25 | 100% |
| 9 | Desarrolla su capacidad creadora en el juego didáctico | 15,00 | 60% | 4,00 | 16% | 6,00 | 24% | 25 | 100% |
| 10 | Manipula otros recursos didácticos de acuerdo a su creatividad para el aprendizaje de las matemáticas | 12,00 | 48% | 7,00 | 28% | 6,00 | 24% | 25 | 100% |
| 11 | Compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados | 10,00 | 40% | 10,00 | 40% | 5,00 | 20% | 25 | 100% |
| 12 | Establece diferencias entre los temas planteados de acuerdo lo estipulado por el docente. | 7,00 | 28% | 11,00 | 44% | 7,00 | 28% | 25 | 100% |
|  | Coordina movimientos motrices piernas y manos | 13,00 | 52% | 6,00 | 24% | 6,00 | 24% | 25 | 100% |
|  | Desarrollan un espíritu crítico y autocrítico en su personalidad | 13,00 | 52% | 7,00 | 28% | 5,00 | 20% | 25 | 100% |
|  | Activa la [observación](http://www.monografias.com/trabajos11/metcien/metcien.shtml#OBSERV), la [atención](http://www.monografias.com/trabajos14/deficitsuperavit/deficitsuperavit.shtml), las capacidades lógicas, para el desarrollo de su personalidad | 11,00 | 44% | 7,00 | 28% | 7,00 | 28% | 25 | 100% |
|  | Disfrutan del juego didáctico mientras aprende | 11,00 | 44% | 6,00 | 24% | 5,00 | 20% | 22 | 100% |
|  |  | 155,00 |  | 104,00 |  | 88,00 |  | 350 | 100% |
|  |  |  | 44.6% |  | 29.8% |  | 25.6% |  | 100% |

Elaborado por: María Isabel Vallejo Lucero

**Entrevista**

Esta técnica metodológica Se realiza durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Nos proporcionó información referencial que se va anotando en el registro auxiliar del docente lo cual permite:

* Identificar los avances, las dificultades, los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, facilitando la retroalimentación en el momento adecuado.
* Realizar los ajustes necesarios en nuestra práctica educativa.

**4.3 Verificación de Hipótesis**

**Ho:** La limitada aplicación de los juegos educativos no incide negativamente en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas del Jardín de Infantes ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN de la Provincia Chimborazo.

**H1:** La limitada aplicación de los juegos educativos si incide negativamente en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas del Jardín de Infantes ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN de la Provincia Chimborazo.

**Modelo Matemático:**

H0: O = E

Ha: O ≠ E

**Modelo Estadístico**

**Prueba de Hipótesis:**

**Nivel de Significación:**

α = 0.05

95% de Confiabilidad

Grado de libertad (gl)

gl = (c -1)(f - 1) gl = (3 - 1)(2 -1)

gl = 2 x 1

gl = 2

= 5,99

Regla de decisión: R(H0) si X2c > X2t es decir X2c > 5,99

**Prueba de Hipótesis: Chi Cuadrado**

**Frecuencias Observadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **VARIABLES** | Siempre | Ocasional. | Nunca | TOTAL |
| **Juegos Educativos** | 5,99 | 13,0 | 9,0 | 27,0 |
| **Aprendizaje** | 27,0 | 104,0 | 219,0 | 350,0 |
| **Total** | **33,0** | **117,0** | **228,0** | **377,0** |

**Frecuencias Esperadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| VARIABLES | Siempre | Ocasional. | Nunca | TOTAL |
| Juegos Didácticos | 325 | 286 | 123.5 | 735 |
| Aprendizaje | 325 | 256 | 123.5 | 735 |
| **Total** | 651 | 572 | 247 | 1470 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 0 | E | ( |
| 6,0 | 325 | 313,11 |
| 27,0 | 325 | 273,24 |
| 13,0 | 286 | 260,59 |
| 104,0 | 256 | 90,25 |
| 9,0 | 123.5 | 105,23 |
| 219,0 | 123.5 | 74,62 |
| 27,0 | 735 | 681,99 |
| 350,0 | 735 | 201,67 |
| TOTAL |  | 2000,70 |

1. **Decisión Estadística** Con 2 grados de libertad y 95% de confiabilidad la X2c es de 2000,70 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (Ho) por ser superior a X2t que es de 2,77; por lo tanto de acepta la hipótesis alterna que dice: “La limitada aplicación de los juegos educativos si inciden negativamente en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas del Jardín de Infantes ROSARIO JARAMILLO DE ALEMÁN de la Provincia Chimborazo

# CAPÍTULO V

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Una vez analizada la situación problemática presentada en el primer año de educación básica del jardín de infantes Rosario Jaramillo de Alemán; San Gerardo, Guano, Chimborazo, donde se evidencio que el personal docente no aplica a los niños y niñas, técnicas modernas de juegos matemático para el razonamiento y se pudo concluir:

* La gran mayoría de maestros aplican de manera limitada los juegos educativos en sus actividades diarias.
* La mitad de los niños no han desarrollado en su totalidad las destrezas lógico matemáticas.
* Los maestros no cuentan con un conocimiento actualizado de acerca de los juegos educativos para desarrollar las destrezas lógico-matemáticas.
* Es importante comprender que al diseñar el proyecto se debe tener en cuenta el objetivo de la educación que es la formación de un niño/a de manera integral, esto con el fin de que la construcción tenga en cuenta el desarrollo de las dimensiones del ser y la posibilidad de poder evaluar el avance en cada una de ellas.

5.2 Recomendaciones

* Que la institución educativa promueva la utilización de los juegos educativos en las jornadas diarias con los niños.
* Que los maestros incentiven el desarrollo de destrezas lógico matemáticas en los niños.
* Capacitar a los maestros en juegos educativos adecuados para desarrollar el nivel de aprendizaje lógico matemático en los niños.
* La integración curricular permite el que se pueda motivar al niño/a partiendo de áreas del currículo que muestran un mayor interés para él y permite una visión más global del conocimiento, de su importancia y aplicación a problemas reales que el niño enfrenta diariamente.

# CAPÍTULO VI

# PROPUESTAS

6.1 Título

“Construcción de un juego didáctico para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje del área lógico matemático del Primer año de Educación Básica del Jardín de Infantes Rosario Jaramillo de Alemán de la Provincia Chimborazo”.

6.2 Datos Informativos

Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán”

**Beneficiarios**

Institución, maestras, estudiantes y padres de familia

**Ubicación**

Parroquia San Gerardo, Cantón Guano, Provincia Chimborazo

**Tiempo estimado de ejecución**

8 meses

**Equipo Técnico responsable**

Investigadora, Maestra

6.3 Antecedentes de la Propuesta

La investigación ha revelado que los maestros no utilizan los juegos educativos como un método como una estrategia metodológica para impartir conocimientos esto conlleva a que los niños no desarrollan las destrezas lógico matemáticas que a su edad deberían estar consolidadas. Advirtiéndose además que los maestros no están informados sobre los beneficios que los juegos educativos sus utilidades y aplicaciones

La aspiración de la institución es que cuente con un ambiente agradable con excelente clima organizacional trabajando en equipo sin conflictos, con líderes responsables y comprometidos con el adelanto institucional; logrando que el niño desarrolle integral de los niños.

Se concluye manifestando que la motricidad gruesa se refiere al conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y las matemáticas.

A los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, y que No tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión, además cabe señalar que el grado de globalización (percepción del todo) y su sincretismo (percepción de los números) guardan relación con el esquema mental que tiene el niño o niña de su cuerpo. Es necesario que el niño tome conciencia de la existencia de todos sus miembros y sentidos con su utilidad y funcionamiento.

6.4 Justificación

La propuesta es necesaria por cuanto se requiere que los maestros se actualicen en los juegos educativos porque los niños necesitan consolidar las destrezas lógico matemáticas que vayan acorde a su edad mediante la utilización de técnicas y materiales didácticos por lo tanto se demanda la aplicación de una capacitación para elevar el nivel de las maestras en la aplicación de los juegos educativos.

El trabajo de investigación hace un análisis de la metodología aplicada por los maestros y su influencia en el aprendizaje lógico matemático de los niños /as considerando las estrategias metodológicas que actualmente se utilizan en el Jardín de Infantes en lo que concierne a su aplicación, eficacia, y a los niveles de aprendizaje alcanzados por los niños.

Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del marco teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, e internet.

Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirve para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a continuación a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

En función de los resultados de la investigación se procede a plantear la propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en aplicación de juegos educativos que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras puedan emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos.

6.5 Objetivos

6.5.1 Objetivo General

“Construir el juego didáctico para que que niños y niñas aprendan a ser críticos y reflexivos, apoyados por las estrategias, para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje del área lógico matemático del Primer año de Educación Básica del Jardín de infantes Rosario Jaramillo de Alemán de la Provincia Chimborazo”.

6.5.2 Objetivos Específicos

* Socializar la importancia de la aplicación de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje lógico matemático del primer año de educación básica
* Ejecutar la capacitación a los maestros en Juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje lógico matemático del primer año de educación básica
* Evaluar la capacitación impartida a las maestras en Juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje lógico matemático.

**6.6 Análisis de Factibilidad**

6.6.1 Factibilidad Operativa

La institución educativa con un esquema organizacional adecuado para implementar la capacitación facilitando tanto las instalaciones físicas logística necesaria, y la concurrencia de los maestras a este evento. La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto la capacitación beneficiara tanto a maestros como a maestras y a niños y niñas.

6.6.2 Factibilidad Técnica

La factibilidad socio cultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez profesores más capacitados por cuanto eso tiene una influencia directo en la educación de los niños y niñas.

6.6.3 Factibilidad Económica Financiera

La propuesta tiene finalidad económica financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora.

6.6.4 Factibilidad Política

La propuesta es factible políticamente por cuanto la institución educativa tiene con eje central la capacitación permanente del personal docente para que esté en mejores condiciones el proceso de enseñanza aprendizaje para el beneficio de los niños. Por lo tanto la propuesta es factible de implementarse ya que cuenta con el respaldo de las autoridades de la respectiva institución.

6.7 Fundamentación

6.7.1 Fundamentación Científica

**Juegos**

Esperamos que los encuentres entretenidos, interesantes, curiosos, ... y aunque alguno sea un poco difícil, confiamos en tu perseverancia.

Trata de una serie de entretenimientos, retos y problemas curiosos que podrán ser resueltos con la ayuda de una sencilla calculadora de bolsillo. Son ocurrencias graciosas e ingeniosas que esperamos os hagan pasar un rato distraído.

**Conjunto de Actividades**

La gran mayoría experimentadas en el aula- pretenden enseñar, desde un enfoque lúdico, conceptos y procedimientos matemáticos básicos tratados en la escuela, intentando cambiar su actitud hacia éstas.

Estructuradas por niveles educativos y bloques temáticos - *Números, Geometría.*

**Resolución de Problemas**

Son utilizadas en sesiones cortas de 10 o 15 minutos –muy indicado para los más pequeños- donde podremos realizar una o dos actividades o dedicar una o varias clases completas para la realización de todas las actividades de su nivel. Los profesores conocen mejor que nadie a los niños y niñas y serán los que decidan esta cuestión. *2000 Año Mundial de las Matemáticas.*

Además, no debemos fijarnos sólo en las actividades de nuestro nivel; seguro que podremos utilizar algunas de los niveles contiguos al nuestro. Conocerlas todas mejorará nuestra elección.

El trabajar concentrados en una semana aspectos matemáticos de forma lúdica es parte de nuestro trabajo, pero no debería acabar ahí. Si el profesorado quiere llevar a la práctica esta metodología no debemos quedarnos tan sólo en el juego. Los conceptos y procedimientos trabajados deben formalizarse.

El juego nos sirve para introducirlos, pero perderíamos una gran oportunidad de intentar formalizarlos si no continuamos la labor en el futuro. Como ejemplo, el juego de Caer al Agua I se plantea para niños y niñas de Primer Ciclo de Primaria para que realicen sumas y entiendan el concepto de probabilidad; sin embargo, si queremos calcular cuál es la probabilidad de cada uno de los números estaríamos ante un objetivo de Segundo Ciclo de Secundaria. **PALACIOS** J ,2008 juegos y dinámicas en los aprendizajes.

Esperemos que las actividades aquí propuestas sean útiles,muchas de ellas las conoceréis y otras sugerirán algunas conocidas y que se deberían utilizar.

**Juegos Pedagógicos**

Se trata de juegos destinados a mejorar la atención, el desarrollo, la concentración y varios aspectos más relacionados con este tema.

**[Aprender Jugando](http://juegospedagogicosuned.blogspot.com/2012/01/aprender-jugando.html)**

**El** juego es una parte muy importante en la vida del niño/a. Tanto es así, que para ellos es una ocupación no un pasatiempo. Nosotros vemos esa faceta de deleite del niño, y tratamos de convertirla en algo provechoso didácticamente. Si el chico cree que está jugando solamente, se volcará totalmente a esa actividad, sin reservas, y cuando le damos la aplicación a la vida cotidiana, la entenderá más fácilmente. Le quedará “grabado” en su mente con más fuerza si el conocimiento lo obtuvo a través de una actividad placentera Publicado por [Lorena](http://www.blogger.com/profile/14615738679605735912) en [08:34](http://juegospedagogicosuned.blogspot.com/2012/01/aprender-jugando.html)[No hay comentarios: Juegos pedagógicos uned.blogspot](http://juegospedagogicosuned.blogspot.com/2012/01/aprender-jugando.html#comment-form)[http://img2.blogblog.com/img/icon18_edit_allbkg.gif](http://www.blogger.com/post-edit.g?blogID=4789001759166394415&postID=5677966218707665411&from=pencil)

**El juego como Terapia**

[Enlace sobre ejercicios para mejorar la falta de atención](http://juegospedagogicosuned.blogspot.com/2012/01/enlace-sobre-ejercicios-para-mejorar-la.html), solo mediante juegos los aprendizajes serán divertidos y provechosos, sin tener que agotar a. estudiante

**[Juegos Tradicionales](http://juegospedagogicosuned.blogspot.com/2011/12/juegos-tradicionales.html)**

Hay juegos que ayudan a trabajar diferentes habilidades de aprendizaje. Permite potenciar habilidades y estimular las capacidades de los niños.

Los siguientes juegos son juegos tradicionales con verdadero valor.

A partir de las cuales se pueden realizar multitud de figuras de características diversas: animales, personas, barcos, figuras abstractas, ... A parte de tratarse de un juego más bien divertido, emplearse en su práctica facilita la estimulación de:

* + - Orientación espacial
    - Estructuración espacial
    - Coordinación viso motora
    - Atención
    - Razonamiento lógico espacial
    - Percepción visual
    - Memoria visual
    - Percepción de figura y fondo

**Juegos para mejorar la Atención del Niño**

La capacidad de atención es diferente entre un niño y un adulto saludable. Una peculiaridad del proceso cognoscitivo infantil es la capacidad de atención activa.

Esta capacidad permite prestar atención a la información necesaria ignorando las distracciones.

La capacidad de atención activa se amplía entre los cuatro y siete años. Es por esto, que si bien la atención puede ser ejercitada y potenciada en todas las edades, ese sería el mejor período para hacerlo.

La única manera de potenciar y ejercitar la atención de una forma entretenida es por medio, de nuestro querido e imprescindible amigo: el juego.

Les mostraremos juegos que permiten trabajar y entrenar de una manera bien específica esa capacidad.

**6.7.2 Fundamentación Operativa**

**Nombre del juego**

**“LA RUTA MATEMÁTICA”**

**Presentación**

Esta propuesta está dirigida al mejoramiento del ejercicio pedagógico del área de la matemática como un objetivo planteado en la Reforma Curricular vigente. Estas exigencias obligan a una actualización que no se pueden eludir.

La propuesta planteada tiene la finalidad de evitar el memorismo, el enciclopedismo, el discurso por acciones prácticas, concretas, requerimientos de los resultados obtenidos en las necesidades docentes, institucionales y de la sociedad misma.

Se ha hecho uso de un lenguaje claro, preciso, no forzado de fácil comprensión y de manejo de los docentes, como también de los estudiantes.

La utilización lo planteamos como un eje transversal en el proceso de inter-aprendizaje de la matemática, creemos que es una alternativa válida ya que encontraremos satisfacción en todos quienes intervinieron en esta investigación, como en una ayuda pedagógica a los educadores.

**Importancia**

Los recursos didácticos en el área de matemáticas nos permiten salir del memorismo, del subjetivismo, del enciclopedismo por un nuevo modelo pedagógico donde el niño sea el elemento activo del proceso.

Mi trabajo de investigación será de gran utilidad para docentes, padres de familia y todos, quienes tienen que ver con el proceso de inter aprendizaje.

Se tomó los recursos didácticos como material novedoso, de fácil utilización tanto para docentes como para los estudiantes, pretendiendo disminuir el teorismo, la incomprensión, por un proceso recreativo, que lleva a los estudiantes a la reflexión y el desarrollo de la creatividad que sin lugar a duda mejorara la calidad de la educación.

Se refiere a los recursos necesarios como herramientas, conocimientos, habilidades, experiencia, etc., que son necesarios para efectuar las actividades o procesos que requiere el proyecto. Generalmente nos referimos a elementos tangibles (medibles). El proyecto debe considerar si los recursos técnicos actuales son suficientes o deben complementarse.

**Características de Juego**

* Mediante el juego los niños aprende de una forma interactiva sobre los números.
* Mediante el juego se ejecuta operaciones básicas como sumas y restas, números ordinales, figuras geométricas.
* Enseña al niño mediante el juego la matemática.
* Mediante el juego el niño mira la importancia de las operaciones.
* Se Interactúa con el alumno mediante el juego y la dinámica.
* El juego hace que el niño se divierta aprendiendo

**Materiales utilizados para Elaborar el juego**

* Un pedazo de tela de 20 x 20m; para el juego
* Pintura; para diseñar el juego
* Figuras de personajes; personajes encargados de dar órdenes a los participantes
* Cartón reciclable fomi; para la elaboración de los dados.
* Goma, silicón
* Spray de colores, para remarcar la silueta

**¿Qué es la ruta matemática?**

Es un nuevo e innovador método que consiste en un pequeño monopolio diseñado para que los niños aprendan de forma interactiva a conocer los números y a realizar pequeñas sumas, restas, reconozcan los números ordinales, figuras geométricas en si muchos temas que intervienen en esta área.

**¿En qué consiste?**

Los niños se colocan en el punto de partida del juego, lanzarán cada uno un dado por turno, el resultado del dado será el número de casilleros que el participante avance en este caso el niño.

Si el niño se encuentra en una caída el personaje de dicha caída le pedirá al niño que realice una actividad (una suma, resta, reconocimiento de números ordinales, figuras geométricas entre otros.) de acuerdo al tema a tratar en clase con lo que si contesta acertadamente seguirá avanzando hasta llegar al final del camino, en caso de que no lo haga retrocederá los casilleros que el personaje lo indique.(De Santiago Guervós, Javier y Fernández González, Jesús. (2007). Aprender español jugando. Juegos y actividades para la enseñanza y aprendizaje del español. Madrid, Huerga& Fierro Editores).

El participante que llegue primero a la meta recibirá un premio como motivación por haber llegado en primer lugar y haber contestado correctamente todos los problemas planteados por los personajes.

A través de canciones y juegos libres se permite que el pequeño aprenda a contar. Al juego es la metodología principal para llamar la atención de los niños y sobre todo aprendan de una forma divertida.

**El Juego Didáctico**

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes 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. De Santiago Guervós, Javier y Fernández González, Jesús. (2007). Aprender español jugando. Juegos y actividades para la enseñanza y aprendizaje del español. Madrid, Huerga& Fierro Editores.

Las Etapas y momentos más significativos del niño Tradicionalmente se ha descrito el proceso evolutivo del individuo a través de unos estadios que venían marcados por unos hitos evolutivos que señalaban y caracterizaban los principios y finales de esas etapas o estadios. De Santiago Guervós, Javier y Fernández González, Jesús. (2007). Aprender español jugando. Juegos y actividades para la enseñanza y aprendizaje del español. Madrid, Huerga& Fierro Editores.

Las etapas se establecen en función de algún acontecimiento específico que marque un avance en el desarrollo a una determinada edad. Variaran en su clasificación según el autor que estudiemos.

No debemos de olvidar que el desarrollo se produce en cuatro áreas íntimamente relacionadas: cognitiva, motora, afectiva y social.

**Infancia**

En los primeros años de vida el niño es un ser indefenso y heterónomo. Hasta llegar a la autonomía total será necesario un largo proceso, no sólo madurativo a nivel biológico y psicológico sino también de aprendizaje social y emocional.

0 a 2 años:

**Desarrollo Cognitivo**

Según Piaget nos encontraríamos en la etapa sensorio motora que abarca desde los 0 hasta los 2 años. Conocemos el mundo a través de nuestros sentidos (primeros en desarrollar) y la motricidad. El niño va tras la conquista del objeto.

El desarrollo cognitivo implica un proceso de descentración progresiva y de conocimiento objetivo de la realidad. Poco a poco el niño irá construyendo la noción de objeto.

**Desarrollo Motor:**

Según Piaget “la acción es la génesis de todo conocimiento”.

En esta etapa son muy importantes los movimientos reflejos o respuestas condicionadas a determinados estímulos (si no hay respuestas podría ser un síntoma de una lesión del sistema nervioso).

Algunos tipos de movimientos reflejos son: reptación, rotación, succión, de prensión o palmar, de moro, de Dabinsky (si se golpea la palma del pie los dedos del pie se contraen), entre otros.

La comunicación del niño con el ambiente se inicia a través del lenguaje del cuerpo, antes que el lenguaje de la palabra aparezca. Tiene gran importancia la relajación y la tensión en el tono muscular y en la función tónica-gestual. El movimiento del cuerpo es fuente de conocimiento y de experiencia. Gracias a la estimulación externa el niño tendrá una motricidad más intencional. Moreno García, Concha. (2004). El componente lúdico y la creatividad en la enseñanza de la gramática. Revista red ELE, nº0. Consulta: 5 de diciembre de 2012. <http://www.mepsyd.es/redele/revista/moreno.shtml>

Alrededor de los 15 meses el niño comenzará a andar y sobre los 20 meses comenzará a correr y el movimiento será más coordinado y diferenciado. Todo ello le permitirá ampliar su conocimiento del mundo.

**Desarrollo Afectivo:**

El bebé desde dentro del vientre materno vive una simbiosis con la madre, que después del nacimiento precisará para desarrollarse con normalidad. Tras el parto el bebé tendrá un bombardeo de estímulos y comenzará a tener necesidades fisiológicas, afectivas, necesidad de seguridad, entre otros.

De todas las teorías clásicas sobre el desarrollo de la personalidad la que más seguidores ha conseguido han sido las teorías psicoanalíticas, cuyo precursor fue Sigmud Freud.

Este autor une el desarrollo de la personalidad al desarrollo de la sexualidad. Entre los 0 y los 2 años estaríamos hablando de la etapa oral. Se trata de la una estimulación de la zona bucal, las actividades serán las de chupar, masticar y morder, etc. y a través de ello conoce el mundo que le rodea. El placer es producido por la alimentación y el objeto de deseo es el pecho de la madre.

Un aspecto muy importante en el desarrollo afectivo del niño es la instauración del apego (Bolby) alrededor de los dos años. Se trata de sentimientos que unen al niño con los padres o personas que le cuidan. Es un vínculo emocional que implica el deseo de mantenerse en contacto por medio de la cercanía física.

Los niños necesitan formar un vínculo afectivo seguro hacia alguien. Este vínculo desarrolla un conjunto de respuestas complementarias a las conductas del bebé y estas conductas son:

- Preferencia sensorial a distintos niveles:

1. Auditivo: prefiere la voz humana y distingue la voz de la madre o padre, música, sonidos familiares, entre otros.

2. Visual: reconoce el rostro humano y fijo la mirada en los ojos.

3. Atención diferencial: dirige su atención hacia los estímulos que proceden de sus congéneres con preferencia (PALACIOS J ,2008)

El desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; 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.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.(PALACIOS J ,2008)

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

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, entre otros.

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, entre otros.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes (PÉREZ José‚ Martí 2009)

En cada juego didáctico se destacan tres elementos: El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, entre otros. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

**¿Qué objetivos persigue un juego didáctico?**

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.

Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.

Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.

Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2008).

**¿Qué debe hacer el docente al crear un juego didáctico?**

El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños.

Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón. (PALACIOS J ,2008)

Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y porqué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje (Tirapegui, s/f).

También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guión didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos.

**Proceso del aprendizaje y los procesos asociados**

1. **Definición de Aprendizaje**

Como resultado: Cambio en la disposición del sujeto con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible, al simple proceso de desarrollo(maduración)

Como proceso: variable interviniente (no observable en todos los casos) entre condiciones, antecedentes y resultados

**2. Proceso de aprendizaje**

Control ejecutivo: Aprendizajes anteriores, realimentación, estudio de necesidades, entre otros.

Los estímulos afectan a los receptores entrando en el Sistema nervioso a través del Registro sensorial. A partir de ahí se produce:

Primera codificación: Codificación simple es una mera Representación.

Segunda codificación. Conceptualización al entrar en Memoria a corto plazo.

Almacenamiento en la Memoria a largo plazo.

Recuperación: por parte de la Memoria a corto plazo

Conductas: Paso al Generador de respuestas

**3. Etapas del proceso**

3.1. Motivación: Expectativa establecida previamente al aprendizaje.

3.2. Atención o percepción selectiva: Selección de los estímulos recibidos.

3.3. Repaso: Permanencia por más tiempo en la Memoria a corto plazo. Sirve para relacionar una información con la precedente y posterior.

3.4. Codificación: Paso a la Memoria a largo plazo.

a)   Relacionar la nueva información con cuerpos informativos más amplios.

b)  Transformar la información en imágenes.

c)   Transformar las imágenes en conceptos.

3.5. Búsqueda y recuperación. El material almacenado se hace accesible volviendo a la Memoria a corto plazo.

3.6. Transferencia del aprendizaje a nuevas situaciones.

3.7. Generación de respuestas. Los contenidos se transforman en actuaciones del que aprende.

3.8. Retroalimentación: El que aprende recibe información sobre su actuación. Si es positiva, sirve de refuerzo,(Martínez-Salanova Sánchez 2005)

**Habilidades de pensamiento y matemática**

Al igual que Piaget, Sánchez sostiene que los procesos que propician el desarrollo de diferentes estructuras cognitivas, van desde razonamientos simples a complejos, y su propuesta surge a partir de un análisis paso a paso de información basada en novedosas investigaciones en el campo de las ciencias psicológicas y pedagógicas.

Aquí se recurre a presentar a manera de recomendación los pasos secuenciales que un docente de matemática podría utilizar para presentar contenidos y saberes a objeto de fortalecer, las habilidades de pensamientos conceptúales, operacionales, lógicos, geométricos, analíticos y algebraicos que desde el aula de la disciplina numérica necesita el adolescente educando para garantizar su éxito futuro, como estudiante, trabajador o ciudadano.

“La observación es un proceso mental que implica la identificación de las características de los estímulos (objetos o situaciones) y la integración de estas características en un todo que represente la imagen mental del objeto o situación”. Es decir, que si se habla de estímulo, se debería pensar que la observación se realiza con todos los sentidos y no sólo con la vista como equivocadamente se piensa. Según Sánchez (2008),

La observación es entonces, el proceso básico del pensamiento a través del cual en presencia de un estímulo, se activan todos los sentidos del hombre a fin de asignar características a dicho estímulo, que le permitan luego crear una imagen mental que le servirá como patrón comparativo frente a estímulos similares. Igualmente, la autora plantea que existe una secuencia de pasos para realizar este proceso.

Consecuentemente, para que se dé con efectividad el proceso de mejoramiento de la observación, se deben atender con suma atención el cumplimiento de las cuatro fases por parte del aprendiz: primero inducir a que establezcan un propósito que guíe las acciones a seguir, para que luego caractericen al evento y finalmente conminarlos a verificar que no se haya escapado ninguna característica sin enumerar.

La observación puede realizarse de dos maneras: Directa, cuando el proceso se da en forma personal o Indirecta, cuando se da por lectura de textos, conversación con otras personas o informaciones difundidas en medios de comunicación.

Otra de las habilidades esenciales de pensamiento es la descripción, la, cual consiste en la capacidad de transmitir en forma ordenada los datos o características que se han obtenido luego de observar con eficiencia un objeto, evento o situación.

La descripción es el proceso detallado y sistemático que consiste en dar las características de lo observado y su importancia radica en que justo permite evaluar los resultados de la observación, además de que su aplicación consciente incrementa otras competencias y habilidades de pensamiento superior.

Este proceso de descripción es similar en varios aspectos al de observación, sin embargo, para describir deben plantearse preguntas que al ser respondidas dan forma al producto final. Por ejemplo, para describir un objeto cualquiera podrían plantearse preguntas como ¿qué es?, ¿qué forma tiene?, ¿para qué sirve?, ¿a qué se parece?..., luego se organizan las respuestas a dichas preguntas y se procede a redactar en forma de texto el resultado de la descripción.

Posteriormente, Sánchez (ob. cit.) señala que “identificar diferencias consiste extraer la características en que difieren dos o más objetos o situaciones”. Por el contrario entonces, se debería pensar que el proceso de identificar semejanzas se refiere a la extracción de características en las que se parecen dos o más objetos. Ambos procesos sientan sus bases en las variables, concibiendo la definición de variable como un tipo de característica que permite la discriminación entre un objeto y otro. Por ejemplo si se desea establecer la diferencia o semejanza de dos personas según la variable estatura, se podrían ubicar las personas en estudio como altos o bajos según sea el caso.

Los procesos de diferencias y semejanzas constituyen un eslabón más de la escalera que permitirá llevar el procesamiento de información hasta la etapa del análisis, punto culminante de los procesos básicos del pensamiento y los pasos a ser considerados por el docente promotor del desarrollo del razonamiento son:

“(a) Definir el propósito. (b) Identificar variables. (c) Identificar las características diferentes o semejantes según cada variable. (d) Elaborar la lista de diferencias y/o semejanzas. (e) Verificar el proceso” (Sánchez, ob. cit. p. 57)

En consecuencia, el proceso a seguir luego de haber desarrollado las competencias para observar y describir, se centra básicamente en lograr identificar qué variables son de interés para comparar los objetos en estudio, ya sea basándose en experiencias previas, o en presencia de los objetos en cuestión. Por ejemplo, si se deben establecer las diferencias entre las embarcaciones utilizadas siglos atrás, y las actuales, difícilmente se podrá estar frente a ambas para señalarlas; sin embargo, se tienen referencias históricas que permiten realizar dicho proceso. Luego que se establecen las variables necesarias, se procede a enumerar cada una de las diferencias halladas para luego asegurar que el compendio de características sea realmente representativo a través del proceso de verificación de los resultados. Sánchez (2008),

En estas competencias esenciales están inmersas la comparación y la relación, que son procesos que van de la mano y por ello pueden estudiarse paralelamente. La comparación es un proceso básico que consiste en confrontar las características tanto semejantes como diferentes entre dos o más objetos para luego enunciarlas en un conjunto de ideas conectadas entre sí, a las cuales se les da el nombre de relación.

Si se observa con detenimiento, el proceso de clasificación viene a complementar todos los procesos que hasta ahora se han estudiado, y su diferencia fundamental con los restantes es que incluye a agrupación en clases de grupos de objetos que comparten de acuerdo a un criterio establecido, un conjunto de características.

Luego de estudiar los procesos de observación, descripción, diferencias y semejanzas, comparación y relación, características esenciales y clasificación; es momento de estudiar uno de los procesos básicos más importantes a la hora de estudiar un objeto, evento o situación. Se trata de la definición o elaboración de conceptos. Definir o conceptuar significa enlazar el resultado de todos los procesos anteriores en un todo abstracto que permita al individuo realizar una representación mental del objeto de estudio. Por ello es la importancia de verificar los resultados en cada proceso que se realice, lo cual evitará desembocar en definiciones vagas, erróneas o subjetivas.

**¿Para qué usar materiales educativos en el área de Matemática?**

El aprendizaje de la Matemática es un proceso que parte de la vivencia de situaciones concretas, cuyo contenido debe ser significativo para el estudiante.

La adecuación de los contenidos a las estructuras lógicas del niño contribuye al desarrollo de su pensamiento lógico. En los primeros años de Educación Básica es necesario utilizar material concreto, el mismo que, manejado adecuadamente en el aula, favorecerá el desarrollo del pensamiento lógico y la adquisición de las nociones básicas que la Actualización y Fortalecimiento de la Educación General Básica propone.

La fase concreta en el proceso de aprendizaje de la matemática da al estudiante la oportunidad de manipular objetos que le permiten formar nuevos esquemas pues conoce mejor cada objeto, lo relaciona con otros y establece las primeras relaciones entre objetos; luego pasa a la fase gráfica o semi concreta, en la cual representará lo sucedido, para pasar a la fase simbólica que implica la abstracción de los conceptos, los cuales deberán ser utilizados en procedimientos ordenados que podrán aplicarse para resolver problemas cotidianos.

La realización de una serie de actividades específicas con materiales concretos es, pues, el punto de partida para la adquisición de determinados conceptos matemáticos. Así, los diversos beneficios del uso de materiales concretos:

Estimulan el desarrollo de la motricidad fina.

Permiten el desarrollo de las nociones lógicas y las funciones básicas.

Promueven el trabajo ordenado.

Estimulan los sentidos y la creatividad durante su utilización.

Motivan al estudiante a crear caminos propios para la resolución de problemas.

**Promueven el trabajo sistematizado.**

Uno de los problemas fundamentales en el proceso del aprendizaje de la matemática es la carencia de preparación en las estrategias de enseñanza y aprendizaje del profesor, existe un limitado conocimiento de métodos y técnicas de enseñanza de la matemática que promuevan el desarrollo de capacidades, habilidades y actitudes que conlleven a la formación integral del estudiante.

La docente desarrolla clases tradicionales, teóricas y expositivas, generando aprendizajes mecánicos y memorísticos. En la Institución Educativa incluso en los Centro Preuniversitarios a la mayoría de los estudiantes no les agrada la matemática, sus rendimientos académicos están por debajo del normal rendimiento, debido a diversos factores: factor maestro, alumno, padres de familia, situación de la institución educativa y gestión administrativa, falta de equipamiento de materiales y equipos de laboratorio según los avances científicos y tecnológicos.

Pero he aquí la innovación de los recursos normalizados y uniformes que presentamos ya que al utilizar los materiales de la naturaleza nos puede resultar más práctico, sencillo y muy divertido y con aquello también aprenderemos a valorar más la naturaleza y sus recursos.

Por consiguiente debemos tomar en cuenta los siguientes aspectos pedagógicos en cada proceso de enseñanza te esta ciencia.

Los fundamentos pedagógicos en los que se asienta esta forma de trabajo son los siguientes:

La enseñanza por descubrimiento (Jerome Brunner)

El aprendizaje significativo (Ausubel)

El desarrollo individual hacia las operaciones lógicas y formales (Piaget)

El constructivismo en el lenguaje (Vygotsky)

La evaluación procesual.

**Aspectos Principales:**

1- El aprendizaje se apoya en la acción.- El término acción en matemáticas se trata de anticipar la acción concreta. El alumnado de Educación Infantil iniciará la construcción del conocimiento matemático a través de acciones concretas y efectivas sobre objetos y probará la validez o invalidez de sus procedimientos manipulando dichos objetos. Será en este nivel donde se comenzará a anticipar resultados matemáticos relativos a situaciones ausentes, pero de las que disponen de cierta información.

2-La adquisición, organización e integración de los conocimientos del alumnado.- Pasa por estados transitorios de equilibrio y desequilibrio, en el curso de los cuales los conocimientos anteriores se ponen en duda.

3 Se conoce en contra de los conocimientos anteriores. Los aprendizajes previos del alumnado se deben tener en cuenta para construir nuevos conocimientos, ya que estos no se producen a partir de la nada, su elaboración está sometida a adaptaciones, rupturas y reestructuraciones a veces radiales, de los conocimientos anteriores.

**Objetivos de los fundamentos mencionados:**

a) Construir su propia identidad e ir formándose una imagen positiva ya justada de sí mismo, tomando gradualmente conciencia de sus emociones y sentimientos a través del conocimiento y valoración de las características propias, sus posibilidades y límites.

b) Adquirir autonomía en la realización de sus actividades habituales y en la práctica de hábitos básicos de salud y bienestar y desarrollar su capacidad de iniciativa.

c) Establecer relaciones sociales satisfactorias en ámbitos cada vez más amplios, teniendo en cuenta las emociones, sentimientos y puntos de vista de los demás, así como adquirir gradualmente pautas de convivencia y estrategias en la resolución pacífica de conflictos.

d) Observar y explorar su entorno físico, natural, social y cultural, generando interpretaciones de algunos fenómenos y hechos significativos para conocer y comprender la realidad y participar en ella de forma crítica.

e) Comprender y representar algunas nociones y relaciones lógicas y matemáticas referidas a situaciones de la vida cotidiana, acercándose estrategias de resolución de problemas.

f) Representar aspectos de la realidad vivida o imaginada de forma cada vez más personal y ajustada a los distintos contextos y situaciones, desarrollando competencias comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

g) Utilizar el lenguaje oral de forma cada vez más adecuada a las diferentes situaciones de comunicación para comprender y ser comprendido por los otros.Aprende a identificar su yo personal consigo mismo y con otros y con la naturaleza. Por ejemplo: identifique cuando un niño este cerca y lejos es decir se trabaja con los mismos niños se trabaja con acontecimientos por ejemplo: que aprendan a diferenciar cuando es el día del padre, navidad carnaval, día del niño, entre otros. Que animales tienen 2 patas, 4 patas, entre otros.

Se enseña a contar a los niños en base animales, el entorno que les rodea es decir su realidad, por ejemplo: si se trae una lámina de un gallo inmediatamente se hace la relación sobre cuantas patas tiene, de esta manera se enseña a identificar el número.

Se cuenta con bloques de trébol didáctico los cuales enseñan la noción de los colore, forma tamaño.

También el material de agrupación en donde se puede terminar lo mucho o poco.

En la lógica matemática se destaca la motricidad para fomentar el amor a las matemáticas y escritura.

Material de construcción tenemos cuadros, símbolos, triángulos, aquí se deja que el niño libremente armen las figuras.

Clavijeros consiste en un conjunto de botones y rosetas de colores con diferentes formas y tamaños.

**Principios de la Didáctica de la Matemática**

Muchas veces tenemos la mejor intención para hacer el trabajo docente, pero simplemente no contamos con determinados lineamientos que sirvan de guía para todo el proceso.

Es muy común cometer errores graves por desconocimiento de las formas de enseñanza más adecuadas, esos errores se pagan muy caros, y quienes los pagan son los y las estudiantes. Por eso he considerado de vital importancia tener en cuenta siempre, los siguientes principios que ayudarán a desarrollar un aprendizaje más adecuado.

1. El aprendizaje en general incluido el de la matemática debe ser coherente con el desarrollo del pensamiento lógico del niño o niña.

Para esto, recordemos la teórico de Piaget. No podemos ignorar que permanentemente el pensamiento del niño está desarrollándose, por eso, la educación no puede quedarse estática. Es necesario tener en cuenta las características principales de cada una de las etapas del desarrollo lógico, según esa base debe estar organizado el programa de estudios de matemática en cada año de educación básica.

Recordemos rápidamente que en la edad de la educación preprimaria y primaria, el niño o niña no ha llegado a desarrollar su pensamiento abstracto como el concreto, por lo tanto, tiene grandes dificultades para atender a los planteamientos que requieren de abstracciones, necesita que todo sea en concreto, por medio de objetos. Por ejemplo:

Sumar, es una palabra que no tiene ningún significado para él. Hacer varias sumas, por más que se repitan, tampoco tiene ningún sentido. Lo que esto quiere decir es que para el aprendizaje de la matemática en estos niveles, es necesario recurrir a lo concreto, a lo que el niño o niña pueda tocar, mover, sentir, lo que él o ella conozca y lo que para él o ella tenga también un sentido porque su pensamiento se encuentra en una fase de desarrollo que requiere de ese tipo de actividades para su comprensión.

Veámoslo de esta manera: Sumar es un concepto; tener una piña y agregarle otra es una operación mental. Lo que el niño o la niña puede comprender es la actividad, porque conoce las piñas y porque las puede observar, tocar, juntar, separar, etc. Mientras que el concepto es un vacío, lo comprenderá más adelante.

2. El aprendizaje de la matemática debe ir de lo más sencillo a lo más complejo.

Sin duda, se debe iniciar con lo que es conocido y con lo que requiere sólo de una actividad mental a la vez:

agregar, quitar, señalar, separar, etc., en vez de iniciar como lo hace esta maestra tradicional:

"La profesora Guillermina tiene más de veinte años de trabajar en una escuela. Este año está a cargo de tercer grado. Siempre ha presumido de ser muy estricta y de poner a sus alumnos a trabajar bastante para que aprendan, especialmente la clase de matemática que es tan difícil, según ella.

Al inicio del año, el primer día de clases se dice a sí misma: Mm... estos patojos se pasaron las vacaciones sólo jugando y ahora necesito que vuelvan a aprender la matemática del año pasado. Bueno les voy a poner por lo menos unos cincuenta problemas para que los resuelvan aquí y en la casa. Sólo así se van a poner listos…"

Como vemos, la profesora se equivoca pues aunque se trata de recordar (suponiendo que realmente aprendieron lo del año anterior) no es correcto iniciar con problemas que suponen un mayor grado de dificultad. Lo que puede provocar en el o la estudiante una gran confusión y hasta fracaso anticipadamente.

Con ello quiero hacer notar que siempre debe iniciarse con lo más sencillo, si se comprueba que lo sencillo ya es dominado por las y los estudiantes, se va hacia lo más complejo para que el o la estudiante lleve toda la secuencia de los contenidos y de los procesos de desarrollo que se estimulan.

3. La matemática se enseña primero en la práctica y luego en la teoría, es decir, primero se utilizan objetos para realizar las operaciones, luego se estudian los símbolos y por último se pasa a representar las operaciones con símbolos.

La matemática es una ciencia que se aplica a cosas reales, así debemos hacerlo saber a los niños y la niñas. Los números, las operaciones, etc. no son inventos del profesor o profesora sino ejemplos de la vida real. Para ensañar la matemática debemos principiar por poner al niño o niña en contacto con objetos manipulables (piedras, palos, frutas, hojas, lápices, entre otros.).

El primer paso, es entonces, utilizar objetos para realizar las operaciones en lo concreto. Cuando se ha practicado suficientemente cada operación se puede pasar al segundo paso que es explicar la necesidad de utilizar símbolos. Previamente se da a conocer lo que es un símbolo y porqué se utiliza. Los símbolos son lo que conocemos como: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7...; +, -, x, =, { }, etc. El tercer paso es el de comenzar a hacer las operaciones sólo con símbolos, que es lo que comúnmente hacemos: 2 + 4 = 6 ó bien: 2+4/6

4. La memoria no basta para la matemática, es necesaria la comprensión. La repetición de ejercicios es buena sólo si las y los y las estudiantes saben lo que están haciendo.

Muchos maestros y maestras nos hemos equivocado pensando que para la matemática basta con tener mucha práctica. ¡Cuidado! la simple práctica es mecánica y la matemática no. La memoria puede volverse mecánica si no se llega a la comprensión de lo que se está haciendo. La memoria es indispensable pero no es lo único, sola no es suficiente.

Si enseñamos matemáticas sólo en base a la memoria, haremos más mal que bien. Así como muchos maestros y maestras que piensan que para aprender las tablas de multiplicar es necesario que los y las estudiantes las copien de principio a fin unas cien veces ¡Qué aburrido! ¡Qué absurdo!.

5. Las y los estudiantes deben saber con claridad qué significan las operaciones (sumar, restar, multiplicar, dividir, unir, intersecar, entre otros.) y no sólo resolverlas mecánicamente.

Lo que se debe tener en cuenta de este principio, es que no importa la operación matemática que se esté realizando, las y los estudiantes deben saber con claridad de lo que se trata y sobre todo el para qué sirve y dónde se puede aplicar.

Resolver mecánicamente es sólo aplicar recetas y la matemática es razonamiento y que mejor que hacerlo mediante el juego. "Jaime, un añejo profesor después de dedicar muchos días a la enseñanza de los conjuntos, según él de buena manera; unos días después del examen, el profesor le preguntó a uno de sus mejores alumnos: Pedro, ¿Qué es un conjunto? Y el niño con toda espontaneidad respondió:

¡Claro Profe!, eso es fácil y muy fácil. Es una rueda que tiene unas figuritas adentro…"

Evidentemente el niño no sabía lo que era un conjunto y por tanta repetición, asociaba los conjuntos con los tradicionales círculos llenos de elementos, eso es simplemente una forma de representar conjuntos.

6. Los problemas matemáticos no se resuelven con recetas: paso # 1, sume; paso # 2 baje el otro número; paso # 3... entre otros

Como ya se ha dicho, la matemática se basa en el razonamiento. Nunca se debe dar recetas ordenando paso a paso la manera de realizar una operación pues ello impide el razonamiento y por lo tanto las y los estudiantes no aprenderán más que a seguir instrucciones y ese no es el objetivo.

Existen otros campos del conocimiento donde sí se utilizan las instrucciones a seguir, pero no en el aprendizaje de la matemática.

¿Qué capacidades debe lograr un niño de 3 a 5 años en el área lógico-matemático?  
El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan:

* Identificar conceptos “adelante-atrás”
* Identificar “arriba-abajo”
* Ubicar objetos: dentro-fuera
* Ubicar objetos: cerca-lejos
* Ubicar objetos: junto-separado
* Reproducir figuras geométricas y nombrarlas.
* Clasificar objetos de acuerdo a su propio criterio.
* Realizar conteos hasta diez
* Comprar conjuntos muchos-pocos
* Reconocer tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño

**Utilización Didáctica de Materiales y Recursos**

Cada vez más, la comprensión de los conceptos se empareja a la manipulación de materiales capaces de generar ideas válidas sin desnaturalizar el contenido matemático.

A este afán de comprensión hay que añadir la necesidad de extensión de los conceptos adquiridos al entorno inmediato en el que el niño se desenvuelve, con el claro objetivo de aplicar correctamente las relaciones descubiertas, y descubrir otras nuevas que aporten al conocimiento amplitud intelectual.

El planteamiento didáctico se dirige a utilizar el contenido como medio para obtener conocimiento (Fernández Bravo, 2008ª).

Por eso, aprender no consiste en repetir las informaciones escuchadas o leídas, sino en comprender las relaciones básicas mediante la contratación de las ideas: Adquirir hábitos de pensamiento, desarrollar la capacidad creativa, descubrir relaciones, transferir ideas a otras nuevas situaciones, observar hechos, intuir conceptos, imaginar situaciones o, buscar nuevas formas de hacer donde, aparentemente, siempre había una y sólo una.

La utilización de materiales y recursos es consecuente en su hacer didáctico con la interpretación que se tenga de la matemática cualitativamente.

Que los materiales “didácticos” se apliquen para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, no significa que cubran los altos desafíos educativos para la intelectualización y aplicación de los conceptos y relaciones. Es la didáctica utilizada la que nos conducirá, o no, al cumplimiento de tales objetivos.

El empleo del material es sin duda más que necesario. Pero si ha de ser fructífero y no perturbador debe llevar implícito un fuerte conocimiento de los fenómenos intelectuales que se pueden conseguir y de cómo se consiguen.

El material no debe ser mostrado, sino utilizado. Lo que se debe mostrar a la consciencia del niño es el conjunto de ideas que, de su manipulación, se generan en la mente, y canalizarlas, en tanto que han sido descubiertas por el niño, en el procedimiento matemático.

Una cosa es "enseñar" una situación matemática y que el niño aprenda, y otra, muy distinta, es permitir que el niño manipule, observe, descubra y llegue a elaborar su propio pensamiento. No debemos imponer ningún modo particular para la realización de las distintas actividades.

Saber sugerir para que el educando intuya, es lo propio. Como el trabajo activo va dirigido al niño es él quien debe realizar la experiencia y él, quien llegue al descubrimiento por sus propios medios: concediéndole la posibilidad de jugar con las respuestas antes de escoger una de ellas; y, eliminando los condicionantes que sujetan la opción de argumentar sus libres decisiones en la elaboración de estrategias para la resolución de los conflictos cognitivos que se le puedan plantear en relación con el material.

Así, la matemática se presenta como algo de lo que se disfruta al mismo tiempo que se hace uso de ella.

**Etapas del Acto Didáctico.**

Existen cuatro etapas fundamentales en el acto didáctico (Fernández Bravo, 1995b):

Elaboración, Enunciación, Concretización y Transferencia o Abstracción. Este orden de presentación de las etapas es irreemplazable.

Etapa de Elaboración. En esta etapa se debe conseguir la intelectualización de la/s estrategia/s, concepto/s, procedimiento/s que hayan sido propuestos como tema de estudio.

El profesor/a, respetando el trabajo del educando y el vocabulario por él empleado, creará, a partir de las ideas observadas, desafíos precisos que sirvan para canalizarlas dentro de la investigación que esté realizando en su camino de búsqueda. Tal planteamiento, supone evitar la información verbal, así como las palabras correctivas: "bien" o "mal"; utilizando, en todo momento, ejemplos y contraejemplos que aporten continuidad a la pluralidad de respuestas que escuchemos.

Estas respuestas, ya correctas o incorrectas, se forman a través de un diálogo entre todos y de un diálogo interior, y deben ser recogidas, como hipótesis, desde la motivación de comprobarlas por sus propios medios para establecer conclusiones válidas. La curiosidad por las cosas surge por la actualización de las necesidades de nuestros alumnos; necesidades, no solamente físicas o intelectuales sino también operativas en el pensamiento para buscar soluciones a las dudas que se reflejan en focos concretos de las situaciones propuestas.

**Esta etapa subraya el carácter cualitativo del aprendizaje.** El respeto al niño es obligación permanente para que su originalidad y creatividad tome forma en las estrategias de construcción del concepto o relación. Y es en esta etapa, más que en ninguna otra, donde el educador pondrá a prueba el dominio que tiene sobre el tema. Un domino sin el cual se perderá fácilmente.

**Etapa de Enunciación.** El lenguaje, que desempeña un papel fundamental en la formación del conocimiento lógico-matemático, se convierte muchas veces en obstáculo para el aprendizaje.

Los niños no comprenden nuestro lenguaje. Si partimos de nuestras expresiones les obligaremos a repetir sonidos no ligados a su experiencia. Estas expresiones darán lugar a confusión y se verá aumentada la complejidad para la comprensión de los conceptos y la adquisición de otros nuevos.

Por esto, llegados al punto en que el niño ha comprendido a partir de la generación mental de una serie de ideas expresadas libremente con su particular vocabulario, se hace necesario enunciar o simbolizar lo que ha comprendido, respecto a la nomenclatura o simbología correctas: los convencionalismos.

Este es el objetivo de esta etapa: poner nombre o enunciar con una correcta nomenclatura y simbología. Por ello, la etapa anterior es de exagerada importancia y debe tener su particular evaluación para no considerar intelectualizado todo lo que en ella se ha visto, sino todo lo que en ella, ciertamente, se ha intelectualizado. En esta etapa, se puede orientar al sujeto de esta forma: “Eso que tú dices .. se dice...", "Eso que tú escribes como... se escribe...", "Lo que tú llamas... se llama...", "Lo que tú expresas de la forma... se expresa...", "Lo que tú indicas con... se indica..." (...)

**Etapa de Concretización**. Es la etapa en la que el educando aplica, a situaciones conocidas y ejemplos claros ligados a su experiencia, la estrategia, el concepto o la relación comprendida con su nomenclatura y simbología correctas. Se proponen actividades similares a las realizadas para que el alumno aplique el conocimiento adquirido, y evaluar en qué medida ha disminuido el desafío presentado en la situación propuesta en la etapa de Elaboración.

**Etapa de Transferencia o Abstracción**. Etapa en la que el niño aplica los conocimientos adquiridos a cualquier situación u objeto independiente de su experiencia. Es capaz de generalizar la identificación de una operación o concepto y aplicarlo correctamente a una situación novedosa, tanto en la adquisición de nuevos contenidos, como en la interrelación con el mundo que le rodea.

En muchas ocasiones, no se puede estudiar después de la etapa de Concretización; se confundiría con ella y su independencia como etapa no sería significativa. Existen niños que reproducen, sin dificultad alguna, formas de figuras inmediatamente después de haberlas trabajado, y, sin embargo, muchos de ellos no reconocen esas formas en los objetos del entorno en el que desenvuelven su actividad cotidiana, unos días más tarde.

Se puede decir, que estos alumnos no han asimilado la relación o conjunto de relaciones trabajadas con anterioridad sobre el concepto. Si esto ocurre, el educador revisará la preparación de las etapas anteriores y su actuación en ellas, desde una investigación-acción.

La etapa más difícil para el educador es la etapa de Elaboración y, sin embargo, debe ser la que le resulte más fácil al educando. Las etapas presentadas no se pueden ver como cuatro pasos distintos sino como un todo ligado en el

**Proceso didáctico.**

Las características de la actuación del educador y su incidencia en la actuación del niño de estas edades se pueden resumir de la siguiente manera:

**El/la profesor/a tiene que...**

* Observar las respuestas de los niños sin esperar la respuesta deseada.
* Permitir, mediante y ejemplos y contraejemplos, que el niño corrija sus errores.
* Evitar la información verbal y las palabras correctivas: "Bien", "Mal", o formulaciones con la misma finalidad.
* Respetar las respuestas, conduciendo, mediante preguntas, el camino de investigación que ha propuesto el sujeto.
* Enunciar y/o simbolizar la relación, estrategia, estructura lingüística o procedimiento que se estén trabajando con la nomenclatura correcta, después, y sólo después, de su comprensión.

**El/la niño/a tiene que...**

* Ver su trabajo como un juego.
* Dudar sobre lo que está aprendiendo.
* Jugar con las respuestas antes de escoger una de ellas.
* Tener la completa seguridad de que no importa equivocarse.
* Conquistar el concepto; luchar por su comprensión.
* Dar explicaciones razonadas.
* Trabajar lógica y matemáticamente.
* Transferir los conocimientos adquiridos a otras nuevas situaciones.

La fiabilidad de lo que el profesor/a enseña se corresponde con la validez de lo que el alumno/a es capaz de crear. Por eso, llamaremos avance didáctico a lo que consiga obtener un mayor rendimiento con un menor esfuerzo.

**personajes del Juego**

* **Ratón** en la imaginación de los niños , por ser amigable y pequeño



* **Lobo feroz** conocido entre el mundo infantil como el malo



* **Conejo** conocido en el mundo infantil como juguetón, saltarín



* **Payaso** encargado de alegrar a los niños



* **Brujita** personaje conocido en el mundo infantil como mala



* **Pirata,** personaje conocido en el mundo infantil como navegante sin licencia y que se dedica a asaltar los barcos en alta mar o en las costas para robar



* **Caperucita Roja** personaje muy popular dentro del mundo de los niños



**Dominó**

El juego completo de fichas de dominó consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles.

En este juego se ejercita:

• Asociación visual

• Agudeza visual

• Discriminación visual

Nos ayuda en la atención y memoria.

**Simón**

**Estaremos potenciando:**

* Memoria auditiva
* Memoria visual
* Atención

**SIMON online**

**Tres en raya**

**En el juego de Tres en Raya o Cuatro en Raya se potencia:**

* Atención
* Razonamiento
* Reflexividad

**TRES en RAYA Online.**

**DAMAS**

Con estos juegos se potencia:

* Razonamiento
* Atención
* Reflexividad

**• Cubo de Rubik o mágico**

Se trata de un conocido rompecabezas cuyas caras están divididas en cuadros de un mismo color sólido cada una, los cuales se pueden mover. El objetivo del juego consiste en desarmar la configuración inicial en orden y volverla a armar.

Con este juego se está trabajando la parte de discriminación y agudeza visual.

**• Familia de cartas o parejas del mundo**

Se juega con un mazo de cartas, las cuales se reparten según la cantidad de participantes y se tratan de hacer parejas con cartas que estén relacionadas por su contenido (casi siempre imágenes).

Parejas del Mundo, un clásico de los juegos de naipes infantiles. Este juego de cartas apareció a mediados o finales de los años 60 y pronto se haría muy popular entre los niños de la época. El juego consistía en juntar el mayor número de parejas completas; la colección se componía de 32 cartas y estaba indicado para 2 o más jugadores.

Este juego era habitual en los recreos de los colegios, en las casas junto a familiares o amigos.

A esta baraja tuvo una gran competidora, "Familias del Mundo" otro juego que llegaría a convertirse en otro clásico del entretenimiento infantil.²

En este juego se trabaja con la asociación visual.

**• DOMINÓ**

El dominó es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de uno a seis puntos, o no lleva ninguno. El juego completo de fichas de dominó consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles. Hay otras variantes de juegos de dominó, en el que hay 81 piezas, o lo que es lo mismo 9 palos en lugar de 6.

En este juego se ejercita también la asociación visual, la agudeza y la discriminación visual.

**• Lotería**

Consiste en un grupo de barajas con figuras determinadas y varios cartones que contienen un número determinado de éstas figuras ordenadas al azar (ej. 9, 12, 16). Los jugadores toman cartones y uno de ellos además, previo a haber revuelto perfectamente el mazo, va sacando una a una las barajas y dando su nombre, a esto se le llama en México, "cantar las barajas" o "echar la baraja" o simplemente "cantarlas" o "echarlas".

A medida que se van "cantando" las barajas los jugadores apuntan en sus cartones las que van teniendo.

Gana el primero que llene un cartón, es decir que todas las figuras de éste hayan salido y obviamente el jugador se haya dado cuenta, pues si no se dice que "se le pasaron" y el juego continúa hasta que se dé cuenta o alguien más llene su cartón.

Es común que existan metas intermedias como el primero que logra una figura al centro del cartón (en caso de que éste tenga una figura central ej. cartones de 3x3 o 5x5 figuras), a esto se le llama "Bolazo" y otras metas intermedias pueden ser para el primero en lograr "cuatro esquinas" o "raya" en un cartón particular.

Se practica la agudeza y discriminación visual.

**• Puzzle**

Un juego de piezas planas cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de ésta, que se encuentran en distintos pedazos.

Aquí se está trabajando con la asociación e integración visual.

**• SUPER CANICA**

Lleva una dos y tres canicas por el camino sin caer, contando puntos por cada turno. Edad: 7 a 8 años.

En este juego se trabaja con el seguimiento visual.

**• CONTRASTES**

Es un juego en el cual hay que buscar las diferencias entre dos imágenes.

Se ejercita la percepción de diferencias.

**Formato Juegos didácticos**

**Juego 1 Material didáctico (utilización de la ruta matemática)**

**Título del Juego:** LA RUTA MATEMÁTICA

**Área de Conocimiento:** Lógico Matemático.

**Objetivos:** enseñar a los participantes acerca de la suma y resta.

**Contenidos:** la suma, y la resta.

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** E juego trata que el niño por medio de la motivación aprenda a sumar y restar, y saber el porqué de 1 + 1 es 2.

**Audiencia a la cual va dirigido:** Dirigido a niños de 5 años

**Número de jugadores:** en el juego participarán como mínimo dos integrantes y como máximo cinco integrantes

**Materiales utilizados**. Si utilizó un pedazo de tela, pinturas, spary, fómi, cartón.

**INSTRUCCIONES:**

Se colocan los participantes en el punto de partida del juego, lanzarán cada uno un dado por turno, el resultado del dado será el número de casilleros que el participante avance en este caso el niño. Si el niño se encuentra en una caída el personaje de dicha caída le pedirá al niño que realice una actividad que a continuación encontramos.

**1era CAIDA: RATON:** Sumar 2 bolitas verdes más 3 bolitas azules

GANA: Avanza 2 casillas

PIERDE: Retrocede al principio.

**2da CAIDA: LOBO FEROZ:** Realice la siguiente resta: 6 bolitas blancas menos 4 bolitas azules.

GANA: Avanza a la siguiente casilla.

PIERDE: Retrocede a la casilla número 2.

**3era CAIDA: CONEJO:** Sumar 2 bolitas blancas más 5 bolitas azules

GANA: Avanza a la casilla número 11.

PIERDE: Retrocede 5 casillas.

**4ta CAIDA: PAYASITO:** Sumar 5 bolitas azules más 4 bolitas blancas.

GANA: Avanza 2 casillas más.

PIERDE: Retrocede a la casilla número 7.

**5ta CAIDA: PIRATA:** Restar 6 bolitas azules de 4 bolitas blancas.

GANA: avanza 3 casillas más.

PIERDE: retrocede a la casilla 10.

**6ta CAIDA: CAPERUCITA ROJA:** Restar 6 bolitas verdes de 3 bolitas azules.

GANA: avanza a la casilla número 16.

PIERDE: retrocede a la casilla 13.

**7ma CAIDA: BRUJA:** Sumar 3 bolitas azules más 4 bolitas verdes.

GANA: Avanza a la siguiente casilla.

PIERDE: Retrocede a la casilla 5.

**Juego 2 Material didáctico (utilización de la ruta matemática)**

**Formato del Juego Didáctico**

**Título del Juego:** LA RUTA MATEMÁTICA

**Área de Conocimiento:** Lógico Matemático.

**Objetivos:** enseñar a los participantes acerca de los números ordinales.

**Contenidos:** Números Ordinales del primero al quinto.

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** E juego trata que el niño por medio de la motivación aprenda a reconocer los números ordinales, y saber el porqué de este.

**Audiencia a la cual va dirigido:** Dirigido a niños de 5 años

**Número de jugadores:** en el juego participarán como mínimo dos integrantes y como máximo cinco integrantes

**Materiales utilizados**. Si utilizó un pedazo de tela, pinturas, spary, fómi, cartón.

**INSTRUCCIONES:**

Se colocan los participantes en el punto de partida del juego, lanzarán cada uno un dado por turno, el resultado del dado será el número de casilleros que el participante avance en este caso el niño. Si el niño se encuentra en una caída el personaje de dicha caída le pedirá al niño que realice una actividad que a continuación encontramos.

**1era CAIDA: RATON:** formar un número ordinal (segundo) con el material que se le presentará al niño

GANA: Avanza 2 casillas

PIERDE: Retrocede al principio.

**2da CAIDA: LOBO FEROZ:** buscar en los número ordinales el numeral primero

GANA: Avanza a la siguiente casilla.

PIERDE: Retrocede a la casilla número 2.

**3era CAIDA: CONEJO:** mediante un salto alcanzar el numeral tercero que se encuentran pegados en la pared.

GANA: Avanza a la casilla número 11.

PIERDE: Retrocede 5 casillas.

**4ta CAIDA: PAYASITO:** formar el numeral quinto con el material que se le presente.

GANA: Avanza 2 casillas más.

PIERDE: Retrocede a la casilla número 7.

**5ta CAIDA: PIRATA:** dibujar el numeral cuarto en el aire.

GANA: avanza 3 casillas más.

PIERDE: retrocede a la casilla 10.

**6ta CAIDA: CAPERUCITA ROJA** identificar el numeral primero y el quinto, y luego pegar en la pared.

GANA: avanza a la casilla número 16.

PIERDE: retrocede a la casilla 13.

**7ma CAIDA: BRUJA:** forme el numeral segundo con el material proporcionado por el maestro.

GANA: Avanza a la siguiente casilla.

PIERDE: Retrocede a la casilla 5.

**Juego 3 Material didáctico (utilización de la ruta matemática)**

**Formato del Juego Didáctico**

**Título del Juego:** LA RUTA MATEMÁTICA

**Área de Conocimiento:** Lógico Matemático.

**Objetivos:** enseñar a los participantes acerca de las figuras geométricas.

**Contenidos:** Figuras Geométricas Básicas

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** E juego trata que el niño por medio de la motivación aprenda a reconocer y formar figuras geométricas, y saber el porqué.

**Audiencia a la cual va dirigido:** Dirigido a niños de 5 años

**Número de jugadores:** en el juego participarán como mínimo dos integrantes y como máximo cinco integrantes

**Materiales utilizados**. Si utilizó un pedazo de tela, pinturas, spary, fómi, cartón.

**INSTRUCCIONES:**

Se colocan los participantes en el punto de partida del juego, lanzarán cada uno un dado por turno, el resultado del dado será el número de casilleros que el participante avance en este caso el niño. Si el niño se encuentra en una caída el personaje de dicha caída le pedirá al niño que realice una actividad que a continuación encontramos.

**1era CAIDA: RATON:** forme con palos de helado el cuadrado

GANA: Avanza 2 casillas

PIERDE: Retrocede al principio.

**2da CAIDA: LOBO FEROZ:** reconozca entre estas figuras cuál es el óvalo

GANA: Avanza a la siguiente casilla.

PIERDE: Retrocede a la casilla número 2.

**3era CAIDA: CONEJO** forme con bolitas de colores el círculo.

GANA: Avanza a la casilla número 11.

PIERDE: Retrocede 5 casillas.

**4ta CAIDA: PAYASITO:** pegue en la pared el triángulo.

GANA: Avanza 2 casillas más.

PIERDE: Retrocede a la casilla número 7.

**5ta CAIDA: PIRATA:** con palos de helados formar el cuadrado

GANA: avanza 3 casillas más.

PIERDE: retrocede a la casilla 10.

**6ta CAIDA: CAPERUCITA ROJA:** reconocer y formar un rectángulo con palos de helados.

GANA: avanza a la casilla número 16.

PIERDE: retrocede a la casilla 13.

**7ma CAIDA: BRUJA:** reconocer tres figuras geométricas y decir los nombres.

GANA: Avanza a la siguiente casilla.

PIERDE: Retrocede a la casilla 5.

**Cuadro No. 36 Estructura del Juego Didáctico**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Título del Juego** | **Área de Conocimiento** | **Objetivos** | **Contenido** | **Nivel de Captación Alcanzado en el juego** | **Audiencia la cual va dirigida** | **Número de Jugadores** | **Materiales utilizados** |
| La Ruta Matemática | Lógico Matemático | Enseñar a los participantes acerca de los números ordinales. | NÚMEROS ORDINALES DEL PRIMERO AL QUINTO | El niño por medio del juego, desarrollará, su nivel cognitivo, creatividad, personalidad , motricidad gruesa, entro otros, en el área lógico matemático | Dirigido a niños de 5 años del Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán” | El juego será grupal, participarán como mínimo dos integrantes y como máximo 8 estudiantes. | Se utilizó un pedazo de tela, pinturas, spray, pintura, fomi, cartón espuma flex. |
| La Ruta Matemática | Lógico Matemático | Enseñar a los participantes acerca de las figuras geométricas. | FIGURAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS | El niño por medio del juego, desarrollará, su nivel cognitivo, creatividad, personalidad , motricidad gruesa, entro otros, en el área lógico matemático | Dirigido a niños de 5 años del Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán” | El juego será grupal, participarán como mínimo dos integrantes y como máximo 8 estudiantes. | Se utilizó un pedazo de tela, pinturas, spray, pintura, fomi, cartón espuma flex. |
| La Ruta Matemática | Lógico Matemático | Enseñar a los participantes acerca de la suma y resta | SUMA Y RESTA | El niño por medio del juego, desarrollará, su nivel cognitivo, creatividad, personalidad , motricidad gruesa, entro otros, en el área lógico matemático | Dirigido a niños de 5 años del Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán” | El juego será grupal, participarán como mínimo dos integrantes y como máximo 8 estudiantes . | Se utilizó un pedazo de tela, pinturas, spray, pintura, fomix, cartón espuma flex. |

Elaborado por: María Isabel Vallejo Lucero

6.7 Metodología Modelo Operativo

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tema**  Cuadro No. 37 Modelo Operativo | **Metas** | **Actividades** | **Recursos** | **Responsables** | **Tiempo** | **Evaluación** |
| Socialización  Planificación  Ejecución  Evaluación | Una vez implementado y diseñadas las estrategias para la óptima del juego matemático los maestros de la institución deben socializar con la institución ya que los beneficiarios directos van a ser los niños  Cada docente de Educación Inicial es responsable de la tarea evaluativa en su aula y fuera de ella, y debe recordar que el proceso de enseñanza - aprendizaje es una actividad que se valora cualitativamente. Asimismo, en el momento de evaluar a los  niños y niñas se debe tener presente que las dificultades o necesidades que puedan  tener son parte del proceso de aprendizaje  Define aprendizajes esperados que se establecen previamente (capacidades previstas) y que deben lograr los niños y niñas.  A partir de ello formula procesos y  resultados a través de la formulación  de indicadores claros y precisos  que permitan evaluar los procesos y  resultados de aprendizaje.  Esta implementación del juego didáctico ha sido elaborada para los docentes de  Educación Inicial, que trabajan con niños de 3 a 5 años, con el propósito de brindarles un material que le sirva de orientación y apoyo en su práctica pedagógica. Se consideran aquí los procesos personales y los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje que cada niño o niña posee. Se busca lograr un proceso evaluativo flexible,  dinámico y coherente con los procesos personales  mencionados y con las actividades propuestas | **Formativa** sirve para orientar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, Gbuscando siempre el desarrollo integral de los niños.  **Criterial:** Define aprendizajes esperados que se establecen  Previamente (capacidades previstas)y que deben lograr los niños y niñas.  **A partir** de ello formula procesos y resultados a través de la formulación de indicadores claros y precisos que permitan evaluar los procesos y resultados de aprendizaje.  **Involucra** a todos los agentes que participan del proceso educativo de los niños/as.  **Integral:** Se evalúa el progreso y desarrollo  de todos los aspectos  (motor, social, afectivo,  cognitivo) de los niños y niñas, considerando todos los elementos y procesos relacionados son la evaluación. | Infocus, computadora Portátil  Recursos Logísticos, Bibliográficos  Tecnológicos  Juego Didáctico  Grabadora  Medidores Cualitativos y Cuantitativos | Maestra Investigadora  Maestra Investigadora  Estudiantes  Maestra Investigadora  Estudiantes  Maestra Investigadora  Estudiantes | Marzo 2010 | Observación |

Elaborado por: María Isabel Vallejo Lucero

**Desarrollo de Clase**

**Cuadro No. 38 Matriz Desarrollo de Clase**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONTENIDO** | **PROCESO DIDÀCTICO** | **ESTRATEGIA NETODOLÒGICA** | **RECURSOS DIDÁCTICOS** | **EVALUACIÓN** |
| **Figuras Geométricas** | **1.- Experiencia Concreta:**  Aprendizaje Iconográfico | **Motivación:** Canción-Escuchar la canción y realizar movimientos.  -Dialogar sobre la canción  -¿Qué figuras geométricas se fueron a pasear?, ¿A dónde se fue el triángulo? | **Canción:** Figuras Geométricas | **Evaluación Diagnóstica**  -Responde a las preguntas formuladas |
| **2.- Observación Reflexiva**  Aprendizaje Inductivo | **Exploración del Conocimiento:**  **-**Presentación del juego didáctico  -Observación de los Objetos que existen para la aplicación del juego.  -Conversar acerca de las reglas del juego. | **-Patio**  - Juego didáctico  LA RUTA MATEMÁTICA  -Material con figuras Geométricas | **Evaluación Procesal:**  -Observar como los niños desarrollan la motricidad gruesa, y reconocen las figuras geométricas |
| **3.Conceptualizaciones Abstracción y Generalización**  Aprendizaje Hipotético Deductivo | **Definición:**  -¿Qué es una figura Geométrica?  -¿Cuáles son las figuras geométricas elementales? | Aula Audiovisual | **Evaluación Procesal:**  Participación de los niños con la maestra. |
| **4.- Experimentación Activa- Aplicación Práctica**  Aprendizaje Representativo | **-**Colócate en la posición inicial  -Lanza los dados  -Brinca hasta el numeral obtenido en los dados. | **.** Juego didáctico  .Dados  .Figuras elaboradas con Fómix | **Evaluación Final:**  Participación en el juego con los niños |

Elaborado por: María Isabel Vallejo Lucero

6.8 Administración

**Cuadro No. 39 Administración**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Institución | Responsables | Actividades | Presupuesto | Financiamiento |
| Jardín de Infantes “Rosario Jaramillo de Alemán” | Directora Maestras Investigadora | Organizativa Participativa Operativa | $800.00 | Autofinanciado por la investigadora |

Elaborado por: María Isabel Vallejo Lucero

6.9 Previsión de Evaluación

**Cuadro No. 40 Evaluación**

|  |  |
| --- | --- |
| **Preguntas básica** | **Explicación** |
| 1. ¿Qué evaluar? | 1. los Juegos Didácticos |
| 2. ¿Por qué evaluar? | 2. determinar la eficacia de la propuesta |
| 3. ¿Para qué evaluar? | 3. Verificar el logro de los objetivos |
| 4. ¿Con que criterios? | 4. Pertinencia, Coherencia, efectividad |
| 5. indicadores | 5. Cuantitativos y cualitativos |
| 6. ¿Quién evalúa? | 6. Investigadora |
| 7. ¿Cuándo evaluar? | 7. concluida la aplicación de la propuesta |
| 8. ¿Cómo evaluar? | Observación |
| 9. fuentes de Información | Maestras |
| 10. ¿Con que evaluar? | Ficha de observación. |

Elaborado por: María Isabel Vallejo

**PRODUCTOS O RESULTADOS**

La aplicación del juego didáctico para mejor el proceso de enseñanza aprendizaje en el área lógico matemático, en los niños demuestra resultados positivos para lograr el desarrollo de la motricidad gruesa, y desarrollar el conocimiento haciendo en ellos personas críticas y reflexivas, con un aprendizaje significativo basado en experiencias y sobre todo motivando al estudiante, porque se ha realizado una evaluación de los resultados antes de poner en ejecución el guía y después de haber socializad

**MATRIZ DE EVIDENCIAS INVESTIGATIVAS**

Cuadro No 41Matriz de Evidencias Investigativas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **VARIABLE INDEPENDIENTE**  Juego didáctico | **RESULTADOS**  **EX ANTE** | **ESTRATEGIAS DE CAMBIO** | **RESULTADOS**  **EX POST** | **IMPACTO** |
| No se utilizaba adecuadamente la los juegos didácticos para el Área Lógico Matemático | Taller sobre estrategias activas para aplicar el juego didáctico. | Manejo y aplicación de estrategias activas de aplicación en el juego didáctico. | Mediante la aplicación de estrategias activas de aplicación del juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje los niños desarrollaron la creatividad y la fantasía. |
| **VARIABLE DEPENDIANTE**  Proceso de Enseñanza aprendizaje | No se desarrolla la [Personalidad](http://www.ecured.cu/index.php/Personalidad) de los estudiantes, no se expresa la transformación que deseamos lograr en el estudiante. | Taller de estrategias de aplicación en papelotes.  Taller de estrategias de aplicación en el patio con el juego utilizando canciones referentes al área | Participación de las maestros y niños en la ejecución de las estrategias activas en papelotes.  Intervención de los niños en la aplicación de las estrategias activas. | Los niños potencian sus sentimientos y emociones a través del juego.  Los niños y las niñas delimitan espacios demostrando creatividad y desarrollando la Motricidad gruesa. |
| **VARIABLE INTERVINIENTE**  Juego Didáctico Denominado “LA RUTA MATEMÀTICA” | Ausencia de un modelo metodológico un juego didáctico en la deficiente coordinación motriz gruesa y en el desarrollo de enseñanza aprendizaje de los niños. | Seminarios talleres para la aplicación correcta de la estrategia de cambio del juego didáctico “LA RUTA MATEMÀTICA | Predisposición de las maestras para la aplicación del juego | Niños y niñas capacitados para el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje potenciando la capacidad intelectual y psicomotriz. |

Elaborado por: María Isabel Vallejo

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA

* **ANDREU** Andrés, Mª Ángeles y García Casas, Miguel. (2006) Jugar y Aprender Español para Extranjeros. Consulta: 3 de diciembre de 2008. <http://www.upv.es/jugaryaprender/espanol/>
* **ARNOLD,** Jane. (2000) La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas. Cambridge UniversityPress.
* **ACEBEDO** IBAÑEZ. 2008Aprender Jugando 3. Editorial Limusa. México.
* **CRUZ** RAMAREZ, 2008 José. Química del Pensamiento. Editorial Colección Nueva Ciencia. México.
* **FERNÁNDEZ** Bravo, 2008ª). El planteamiento didáctico se dirige a utilizar el contenido como medio para obtener conocimiento
* **IBARRA**,Luz María. 2006 Gimnasia Cerebral.Garnik Ediciones. México.
* MARTÍNEZ-Salanova Sánchez 2005
* **MORENO** García, Concha. (2004). El componente lúdico y la creatividad en la enseñanza de la gramática. Revista redELE, nº0. Consulta: 5 de diciembre de 20012. http://www.mepsyd.es/redele/revista/moreno.shtml
* **PALACIOS** J ,2008 juegos y didamicas en los aprendizajes.
* Reflexión PROCESO DE INTER ACCION COMUNICA- TIVA 2008
* **SCHILLER**, en la obra de BLÁZQUEZ Domingo y ORTEGA Emilio2012, p.17
* SÁNCHEZ Fernando juegos y aprendizajes (2008)

**ANEXOS**

**ENCUESTA**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**



**Por favor le regamos responder con toda sinceridad las siguientes preguntas**

1. ¿Expresa motivación y expresión en el juego didáctico matemático?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Desarrollan un espíritu crítico y autocrítico con los juegos didácticos?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Establece habilidades y destrezas a través del juego didáctico?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Ejercita aprendizajes auténticos en los temas planteados?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Juega creativamente para lograr competencias de aprendizaje?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Reconoce los tipos de juego que aplican las maestras para el área lógico matemático?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Manipula otros recursos didácticos de acuerdo a su creatividad para el aprendizaje de las matemáticas?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Elabora trabajos de reconocimiento mediante el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Activa la observación, la atención, las capacidades lógicas, para el desarrollo de su personalidad?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Desarrollasu capacidad creadora en los aprendizajes y enseñanzas?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Coordina movimientos motrices piernas y manos?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Juega libremente utilizando sus manos y piernas como parte de su aprendizaje?

Siempre Rara vez Nunca

1. ¿Disfrutan del juego didáctico para el proceso enseñanza aprendizaje?

Siempre Rara vez Nunca

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**



Nombre del Estudiante:

Fecha: Hora:

Investigador:

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS NIÑOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | Juega creativamente para lograr competencias de aprendizaje. |
| **3** | Establece habilidades y destrezas a través del juego didáctico. |
| **5** | Ejercita aprendizajes auténticos en los temas planteados. |
| **6** | Elabora trabajos de reconocimiento mediante el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje. |
| **7** | Expresa motivación y expresión en el juego didáctico. |
| **8** | Juega libremente utilizando sus manos y piernas. |
| **9** | Desarrolla su capacidad creadora en el juego didáctico |
| **10** | Manipula otros recursos didácticos de acuerdo a su creatividad para el aprendizaje de las matemáticas |
| **11** | Compone ejercicios matemáticos de acuerdo a los temas planteados |
| **12** | Establece diferencias entre los temas planteados de acuerdo lo estipulado por el docente. |
| **13** | Coordina movimientos motrices piernas y manos |
| **14** | Desarrollan un espíritu crítico y autocrítico en su personalidad |
| **15** | Activa la [observación](http://www.monografias.com/trabajos11/metcien/metcien.shtml#OBSERV), la [atención](http://www.monografias.com/trabajos14/deficitsuperavit/deficitsuperavit.shtml), las capacidades lógicas, para el desarrollo de su personalidad |
| **16** | Disfrutan del juego didáctico mientras aprende |

Observaciones: