

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

CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

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

TEMA

***“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE
LÓGICO MATEMÁTICO, EN LOS NIÑOS/AS DE 4 – 5 AÑOS DEL CENTRO
INFANTIL DE EDUCACIÓN INICIAL MUÑEQUITOS DE CHOCOLATE,
PARROQUIA DE PUEMBO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”***

AUTORA: María Mónica Sagba Sisalema

TUTOR: Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

Ambato – Ecuador

2013

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Ing. Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova C.I. 180270106-8 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO, EN LOS NIÑOS/AS DE 4 – 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DE EDUCACIÓN INICIAL MUÑEQUITOS DE CHOCOLATE, PARROQUIA DE PUEMBO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA” desarrollado por la egresada MARÍA MÓNICA SAGBA SISALEMA, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....

TUTOR

Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

.....
MARIA MONICA SAGBA SISALEMA

C.C: 171107487-0

AUTORA

CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO, EN LOS NIÑOS/AS DE 4 – 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DE EDUCACIÓN INICIAL MUÑEQUITOS DE CHOCOLATE, PARROQUIA DE PUEMBO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....
MARÍA MÓNICA SAGBA SISALEMA

C.C: 171107487-0

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:**

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “*ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO, EN LOS NIÑOS/AS DE 4 – 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DE EDUCACIÓN INICIAL MUÑEQUITOS DE CHOCOLATE, PARROQUIA DE PUEMBO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA*”, presentada por la Srta. María Mónica Sagba Sisalema egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Septiembre– febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, 24 de Octubre de 2013

LA COMISIÓN

.....
LCDA. MG NORA LUZARDO URDANETA

C.I:1802308310

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
ING. MG. DIEGO FERNANDO MELO FIALLOS
C.I: 1803017365
MIEMBRO

.....
LCDA. CARMEN ISABEL VACA VACA
C.I: 1803381423
MIEMBRO

DEDICATORIA:

La presente tesis dedicó con todo mi amor a mi esposo Armando Flores que me ha dado todo su amor y paciencia, por darme la oportunidad de terminar mi carrera, confiar en mí, y el haber estado incentivándome, motivándome y brindándome su apoyo incondicional.

A mis hijos Sonia y Steven que me han comprendido y me han dado la fuerza necesaria para poder lograr mi meta, por ser ellos que son el motor de inspiración y de ser cada día mejor.

Dedico y agradezco con todo mi cariño a toda mi familia, que de una u otra forma han estado apoyándome y compartiendo los buenos y malos momentos los que me hicieron valorar cuán importante son para mí.

AGRADECIMIENTO:

Agradezco a mí Dios que ha dado la vida y la oportunidad de haber logrado mis sueños y de tener una familia hermosa.

A la Universidad Técnica de Ambato por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

A mis amigas y compañeras, porque juntas unimos fuerzas para culminar esta carrera, porque estuvieron en los momentos que más las necesite, compartiendo sus experiencias laborales y personales, motivándome a seguir adelante y no dejarme vencer.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida., sin importar en donde estén quiero darles las gracias por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PAGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CESION DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:.....	v
DEDICATORIA:	vi
AGRADECIMIENTO:.....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	viii
CAPÍTULO 1	
1.1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.2.2- Análisis crítico.....	3
1.2.3. Prognosis	4
1.2.4 Formulación del problema	5
1.2.5. Preguntas directrices	5
DELIMITACIÓN DE INVESTIGACIÓN.....	5
1.7 Delimitación espacial.....	5
1.3.- Justificación.....	6
1.4 Objetivos	7
CAPÍTULO 2	
MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes	8
2.2. Fundamentación Filosófica.	9
2.3 Fundamentación Legal.....	11
Código de la niñez y adolescencia.....	11
Derechos y Obligaciones de los Estudiantes	12
2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES	14
2.4.1.-DESARROLLO DE LA VARIABLE INDIRECTA	17
2.4. Señalamiento de variables de las hipótesis	53
CAPITULO 3	
3.1 Enfoque	54
3.2 MODALIDAD BASICA DE LA INVESTIGACIÓN	54
3.2.1. Modalidad de Campo.....	54
3.2.2. Modalidad Bibliográfica	54
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	55
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	55
3.5. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	56
3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	58
3.7 PROCEDIMIENTO PARA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	58

CAPITULO 4	
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS.....	60
CAPITULO 5	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
5.1. Conclusiones	74
5.2. Recomendaciones	74
CAPITULO 6	
6. PROPUESTA	75
6.1 Datos informativos	75
6.2 Antecedentes de la propuesta	76
6.4 Objetivos	77
6.4.2. Objetivos Específicos	77
6.5 Análisis de la factibilidad.....	77
6.6. Fundamentación científico técnica	79
Manual.....	79
6.7.-Descripción de la propuesta	82
6.9. Administración	148
6.10.- Plan de monitoreo y evaluación explicación	148
FOTOS.....	154
BIBLIOGRAFÍA.....	155

INDICE DE CUADRO DE ILUSTRACIONES

GRAFICOS

Gráfico: N°1	3
Gráfico N° 2	14
Grafico N°3	15
Grafico N° 4	16
Grafico N°5	60
Gráfico N° 6	61
Gráfico N° 7	62
Gráfico N° 8	63
Grafico N° 9	64
Grafico N° 10	65
Grafico N° 11.....	66
Grafico N° 12	67
Grafico N° 13	68
Grafico N° 14	69

CUADROS

Cuadro N° 1	55
Cuadro N° 2	56
Cuadro N ° 3.....	57
Cuadro N °4	60
Cuadro N° 5	61
Cuadro N° 6	62
Cuadro N ° 7.....	63
Cuadro N ° 8.....	64
Cuadro N° 9	65
Cuadro N° 10.....	66
Cuadro N° 11.....	67
Cuadro N ° 12.....	68
Cuadro N° 13.....	69
Cuadro N° 14.....	72
Cuadro N° 15.....	72
Cuadro N° 16	73
Cuadro N° 17.....	78
Cuadro N°18	147
Cuadro N° 19.....	148

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA:

“Estrategias didácticas y su incidencia en el aprendizaje lógico matemático, en los niños/as de 4 – 5 años del centro infantil de educación inicial Muñequitos de Chocolate, Parroquia de Puembo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”

AUTORA: María Mónica Sagba Sisalema

TUTOR: Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

Resumen

La presente investigación se centra en la importancia de las estrategias didácticas en la educación inicial, el objetivo es establecer de qué manera influyen en el aprendizaje lógico-matemático en el Centro de Educación Inicial “Muñequitos de Chocolate”. Para el logro de esta investigación se analizaron contenidos referentes a la utilización de material didáctico, que son fundamentadas con amplia información consultada en textos de investigación, se ha utilizado una metodología, basada en el estudio de campo, observando, analizando, comprobando directamente y llegando a la investigación posibles para favorecer un mejor aprendizaje.

Se pudo concluir que el mundo de los niños gira alrededor del juego, los mismos que desarrollan: fantasía, imaginación, iniciativa, conocimientos, habilidades, hábitos de valores como el respeto, honradez, lealtad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás, por sus ideas, tolerancia, audacia, puntualidad, compañerismo, sobre todo la seguridad en sí mismo, con la aplicación de las actividades en clase, se rompe con el formalismo entre maestra-alumnos, dándole una participación activa al niño/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que los maestros debemos aprovechar esta metodología para facilitar el aprendizaje lógico matemático.

Palabras claves: Actividades lúdicas, desarrollo motor, enseñanza - aprendizaje, conocimiento matemático, pensamiento lógico, estimulación, estrategias.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación realizado en el centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate” lugar en el cual se ha detectado el problema de la falta de estrategias didácticas en el aprendizaje lógico matemático en los niños/as, el trabajo de investigación consta de 6 capítulos:

Capítulo 1.- El trabajo contempla el planteamiento del problema seleccionado para su estudio y su formulación, los objetivos general y específicos que orientaron la investigación y las razones que justifican el objeto de investigación.

Capítulo 2.- Constituye el marco teórico de la investigación realizada en el cual se resumen los aspectos relacionados con los antecedentes de la investigación, las fundamentaciones teóricas que sustentan el estudio la hipótesis y el señalamiento de variables

Capítulo 3.- Está referido al marco metodológico y abarca la descripción del diseño de la investigación, participantes de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, y las técnicas e instrumentos de análisis de resultados.

Capítulo 4.- Describe el análisis e interpretación de los resultados que arrojó la investigación, verificación de la hipótesis

Capítulo 5.- Se muestran las conclusiones y recomendaciones que se derivan del estudio realizado.

Capítulo 6.- Es la propuesta, datos informativos, antecedentes de la propuesta, descripción de la propuesta, modelo operativo, plan de monitoreo y evaluación.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tema:

“Estrategias didácticas y su incidencia en el aprendizaje lógico matemático, en los niños/as de 4 – 5 años del Centro Infantil de Educación Inicial “Muñequitos de Chocolate”, Parroquia de Puenbo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 contextualización:

En definitiva, en la actualidad el país tiene un bajo nivel de acceso a la educación media, con niveles aún más bajos entre los pobres; y graves problemas de eficiencia interna pues de todos los estudiantes que acceden, un alto porcentaje deserta o repite.

Los datos sobre la evaluación de logros evidencian, por otra parte, que las puntuaciones en tercero de básica no superan el 50% del total en Lenguaje y el 40% en Matemáticas. En séptimo de básica se registra una ligera mejora en Lenguaje a nivel nacional, que se explica por el aumento de 3 puntos en promedio entre los años 2000 y 2007. No ocurre lo mismo en Matemáticas, donde la tendencia observada es inercial, alcanzando apenas el 30% de la puntuación total. En décimo de básica, el comportamiento en las calificaciones de Lenguaje y Matemáticas es decreciente a lo largo de toda la década, llegando al 55% de la nota total en Lenguaje y al 30% en Matemáticas durante el 2007.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia. La Educación Inicial o Preescolar es el proceso de acompañamiento

al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura.

Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse, en la etapa de 0 – 6 años es la etapa más importante en la vida del ser humano y en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las estrategias lúdicas que se utilizan con los materiales concretos y experiencias significativas para el niño/a un clima de enseñanza agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida.

Provincia de Pichincha, arrojan año a año resultados cada vez más bajos. Por otro lado, independientemente de esos factores a los que podríamos llamar externos, porque su desarrollo se da en forma ajena a las escuelas, el atraso educativo deriva también de fallas académicas que se reflejan hasta los estudios superiores. Tantos maestros, como padres de familia, se quejan de la deficiente formación con que los estudiantes van cursando desde los primeros años de educación a nivel básico al bachillerato e incluso, el nivel profesional

Entre las mayores preocupaciones que se vienen presentando se observa la gran dificultad de los estudiantes para, razonar, entender y resolver problemas matemáticos en forma óptima. La adquisición de estas habilidades son necesarias, pudiéndose calificar de indispensable para la asimilación de los conocimientos y el desarrollo de ciertas aptitudes en las diversas asignaturas del currículo escolar.

Las actividades lúdicas dentro del nivel inicial son de gran valor, ya que como todos sabemos, el juego es una actividad fundamental en la infancia. Los niños a partir del juego, se expresan, aprenden, se comunican consigo mismo y con sus padres y otras personas, crea e interactúa en su entorno social.

En el Centro de Educación Inicial Muñequitos de Chocolate ubicado en la Parroquia de Puenbo de Quito, se ha observado que la mayoría de los niños/as presenta dificultades en la asimilación de la pre-matemática, que presume un problema de aprendizaje, una parte del personal docente utiliza en forma limitada las estrategias didácticas en parte se debe a que no se 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/as de esta institución.

1.2.2- Análisis crítico

ÁRBOL DE PROBLEMAS

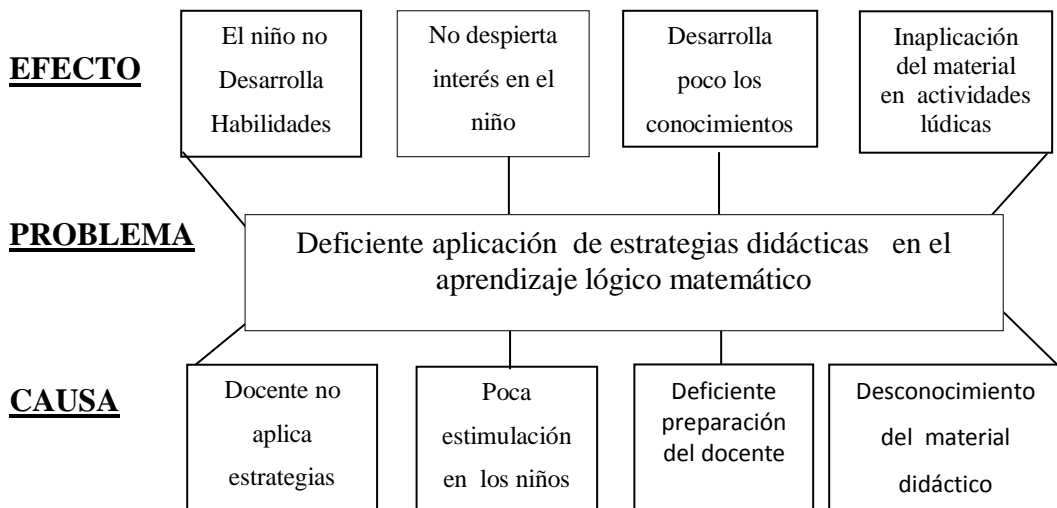


Gráfico: N°1

Elaborado por: Mónica Sagba

Fuente: Centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”.

Las estrategias didácticas están dirigidas a formar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la Educación Inicial,

Las dificultades que los niños/as presentan en el aprendizaje lógico matemático existe un bajo nivel en el desarrollo de las estrategias didácticas. La sobre protección y desconocimiento de las actividades lúdicas en los docentes hace que el niño no desarrolle la motricidad fina y gruesa no estimulan a la enseñanza – aprendizaje. Las educadoras no permiten que cambien de paradigma, haciendo del niño un ente pasivo y receptivo.

Si aplicamos de una manera correcta e idónea las estrategias didácticas, como docentes mejoraremos nuestra práctica profesional, y podremos desplegar las potencialidades de nuestros niños/as. Las estrategias didácticas constituyen formidables herramientas para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños mientras aprenden los contenidos día a día.

1.2.3. Prognosis

Si el niño no es ayudado o estimulado por parte de los docentes para desarrollo continuo, positivo y pedagógicamente seguirá teniendo dificultad en su desarrollo. La misión es desarrollar en la etapa preescolar o educación inicial, se busca que el niño desarrolle diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico.

Es necesario tener en cuenta la influencia social, y la individualidad de cada niño, es decir, respetar su evolución, orientarlo, y no dirigirlo; conocer técnicas y materiales adecuados a cada edad y sobre todo estimular durante esta actividad, motivarlo a crear libremente.

Dar las indicaciones y luego dejar que el niño/a realice las actividades sin necesidad de cohibirlo, no decirles así no, si lo está haciendo de otra manera es que él quiere hacerlo a su manera y como él quiere ver su trabajo y dar rienda suelta a su imaginación, nunca se debe cortar la creatividad en ese momento, lo que el niño/a quiera expresara con seguridad en sí mismo, permitiendo canalizar sentimientos y emociones. Durante esta actividad, los niños/as se independizaran

del adulto, utilizaran los materiales con libertad, y confianza, se expresaran en sus actividades con soltura y originalidad.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo inciden las Estrategias Didácticas en el Aprendizaje lógico Matemático en los niños/as de 4 – 5 años del CENTRO INFANTIL DE EDUCACIÓN INICIAL MUÑEQUITOS DE CHOCOLATE Parroquia de Puenbo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha?

1.2.5. Preguntas directrices

- ¿Cuál es el problema más relevante que presentan los niños y niñas en el aprendizaje lógico matemático en el centro infantil?
- ¿Cómo se desarrollaría la poca creación de actividades lúdicas en los niños/as del centro infantil?
- ¿Están capacitados los maestros para aplicar las estrategias y el material didáctico en el aula de clases?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas que utilizaría para desarrollar las habilidades en los niños /as en el centro infantil?
- ¿La aplicación de las estrategias didácticas mejorará en el proceso enseñanza-aprendizaje de lógico matemático?

DELIMITACIÓN DE INVESTIGACIÓN

1.7 Delimitación espacial

De Contenido

Campo: Educativo

Área: Pedagógica

Aspecto: estrategias didácticas y aprendizaje lógico matemático

De Espacio

Institución: Centro de Educación Inicial “Muñequitos de Chocolate”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Puembo

De Tiempo

La presente investigación se realizara de Enero – Abril del 2013

1.3.- Justificación

Es innovador porque aporta con estrategias didácticas que al conocer la problemática personal de cada niño/a, permitirá mejorar su calidad de vida y serán de utilidad para crear un ambiente de amor confianza y respeto en las labores diarias.

Es importante porque desarrollaran el pensamiento crítico y la capacidad para tomar decisiones, aprendan a manejar y solucionar problemas en el área del aprendizaje lógico matemático, lo cual es necesario aprovechar las actividades que se realizan tanto dentro y fuera del centro infantil, para crear conocimientos y formar bases firmes, que ayudarán en la comprensión y manejo de la realidad en la que vivimos.

Es de impacto pues ayudara en el aprendizaje que además de durar toda la vida, el niño/a establecerá su personalidad, si utilizamos los juegos podremos construir

con mayor facilidad la enseñanza - aprendizaje de la pre-matemática, porque permite explorar, experimentar y ser creativo a lo largo de sus actividades.

Los beneficiarios de este proyecto serán los docentes, padres de familia y los niños del centro infantil “Muñequitos de Chocolate” y la comunidad en general para crear conciencia en los docentes y padres de familia en el proceso enseñanza aprendizaje.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivos generales

Determinar la importancia de las estrategias didácticas en el aprendizaje lógico matemático en los niños/as de 4 – 5 años del Centro de Educación Inicial “Muñequitos de Chocolate” Parroquia de Puembo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Diagnosticar las dificultades de aprendizaje a través estrategias didácticas aplicadas actualmente en los niños de 4- 5 años.
- Analizar el nivel de desarrollo del aprendizaje lógico matemático
- Proponer una alternativa de solución.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

La Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Parvularia con su 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, su AUTORA: Mónica del Cisne Rogel Días. TUTOR: M .Sc. José Ignacio Merino.

Formula una propuesta de solución a la problemática de la limitada aplicación de los juegos educativos en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas.

En la Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica con su TEMA: “Estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los estudiantes del colegio “Técnico Antonio Carrillo Moscoso” del Cantón Pillaro su AUTORA: Liliana Toapanta. TUTOR: Dr.M.Sc. Guillermo Castro. Indica que los docentes no utilizan estrategias didácticas como apoyo para dar sus clases para que se evite el monotonismo y aburrimiento en el aula.

En la Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica con su TEMA: El uso del material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los niños de segundo AEB de la escuela Juan Francisco Montalvo del Cantón Pillaro, año lectivo 2008-2009 AUTOR: Reinoso Ramírez Jose Santiago. TUTOR: Lcda. Cristina Cobo. Es una obra que hace hincapié en la utilización de todo tipo de materiales del medio

como un recurso didáctico que hace del aprendizaje un juego, también introduce al juego multimedia como un recurso de aprendizaje.

Como parte de la motivación el aplicar las estrategias didácticas en el proceso enseñanza aprendizaje, como docentes debemos tomar mayor importancia y poner atención a la creatividad e imaginación que desarrolla el afecto y confianza, donde se expresan con soltura y originalidad, atreves de la experiencia individual o grupal.

2.2. Fundamentación Filosófica.

El presente trabajo de investigación científica está amparado en el paradigma naturalista, porque está dirigido a las estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático para que de esta manera podamos ayudar con el mejoramiento académico de los estudiantes y ellos de esa manera puedan desarrollarse en su vida diaria.

El modelo educativo ha traído consigo un mejoramiento del aprendizaje de los educandos, se ha incluido una participación más dinámica, que sirven como base para un mejor desenvolvimiento dentro del aula de clase por parte de los niños.

Las estrategias didácticas modernas permiten la integración de forma más progresiva de pensamiento, basadas en los contenidos curriculares y a través de la producción y conducción instruccional que sirven para impulsar un aprendizaje significativo, partiendo de la estimulación y de enseñanza que se adecuen a las necesidades y experiencias previas a los educandos en el auto aprendizaje como instrumento de gran utilidad para la solución de los problemas que presentan en el aprendizaje.

(Skemp, 1999) Durante los últimos veinte años, el estudio sobre el aprendizaje de la Matemática alcanzado por el niño, ha sido uno de los tópicos más trabajados en la psicología del desarrollo cognoscitivo. Estas investigaciones han permitido mostrar una conceptualización significativa sobre el desarrollo temprano de la Matemática y cómo se efectúa su aprendizaje en la escuela.

(**Resnick, 1989**), consideraran que el aprendizaje de los números y la aritmética constituye una parte importante del currículum escolar y que los conceptos numéricos representan la base sobre la cual pueden desarrollarse elevadas competencias numéricas. Además, han tenido como teoría de sustentación el trabajo de Piaget, especialmente, la descripción sobre la génesis del número (Brissiaud, 1989). En esta teoría, los conceptos matemáticos primarios son construidos mediante la abstracción reflexiva, en la que el sujeto realiza una lectura de sus propias acciones sobre los objetos, lo que le permite descubrir relaciones entre ellas y luego reflejarlas en la realidad exterior. Por tanto, el desarrollo de la competencia numérica del niño se haya relacionado con el de las nociones lógico-matemáticas (Piaget y Szeminska, 1982).

Vigotsky (1979), el pensamiento lógico-matemático es construido por el niño desde su interior a partir de la interacción con el entorno. La asociación de operaciones mediante la clasificación, seriación e inclusión, posibilitan la movilidad y reversibilidad del pensamiento, necesarias en la construcción del concepto de número”. Este proceso constructivo comienza mucho antes del ingreso a la escuela. En palabras de todo aprendizaje escolar tiene su historia previa. Por lo tanto, el niño en su interacción con el entorno ha construido en forma “natural” nociones y estructuras cognitivas que continúan desarrollándose mediante la enseñanza escolarizada.

No obstante, la concepción y ejecución de las prácticas pedagógicas parecen estar orientadas en dirección opuesta a este proceso constructivo. La práctica pedagógica de la mayoría de nuestros maestros parece no estar construida sobre los conocimientos naturales del niño, por el contrario los suprime deliberadamente, por ser una práctica orientada hacia la ejercitación prematura del cálculo. El maestro de educación inicial, por lo general desconoce los fundamentos teóricos que guían tal proceso constructivo en el niño (Bermejo, 1990; Nunes y Bryant, 1997).

(Flórez, 1999) plantea que el aprendizaje humano es una construcción que logra modificar la estructura mental, en procura de alcanzar mayor nivel de diversidad y de integración. De allí que, el aprendizaje contribuye al desarrollo de la persona. En consecuencia, el desarrollo no debe entenderse como acumulación de conocimientos, datos y experiencias, sino como proceso esencial y global en función del cual se puede explicar y valorar el aprendizaje. En este sentido, se introducen algunos aspectos de la teoría de Piaget en relación a la construcción de esa estructura mental llamada número.

Piaget tomó los planteamientos sobre el desarrollo del pensamiento del niño que hemos visto, básicamente lo que se refiere a que el niño en los primeros años tiene pensamiento concreto y necesita realizar las acciones sobre los objetos para lograr aprendizajes significativos; aún no le es posible aprender a partir de hipótesis.

2.3 Fundamentación Legal.

Código de la niñez y adolescencia

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Se deduce que los niños y niñas tienen derecho a la educación y a recibir una educación digna, ser libres, para expresar sus ideas y sentimientos a formar parte de la sociedad sin discriminación por ser el futuro de nuestra patria.

Plan Nacional del Buen Vivir

La educación, entendida como formación y capacitación en distintos niveles y ciclos, es fundamental para fortalecer y diversificar las capacidades y potencialidades individuales y sociales, y promover una ciudadanía participativa y crítica. Es uno de los medios más apropiados para facilitar la consolidación de regímenes democráticos que contribuyan la erradicación de las desigualdades políticas, sociales, económicas y culturales. La educación contribuye a la construcción, transformación y replanteamiento del sistema de creencias y valores sociales y a la revalorización de las culturas del país, a partir del reconocimiento de la importancia de las prácticas sociales y de la memoria colectiva para el logro de los desafíos comunes de una nación.

Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía. Trabajamos por el desarrollo de los y las ciudadanas, fortaleciendo sus capacidades y potencialidades a través del incentivo a sus sentimientos, imaginación, pensamientos, emociones y conocimientos.

Pese a la prioridad del presidente por mejorar la educación sigue existiendo falencias y nos falta mucho para conseguir una educación de calidad.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

En el art. 12 la potestad de "escoger, con observancia al interés superior del niño, el tipo de institución educativa que considere conveniente para sus representados, acorde a sus creencias, principios, su realidad cultural y lingüística", a la hora de la verdad, es decir, cuando el padre o madre quiere elegir una escuela para sus hijos, ¿no equivale ese enunciado a aquello de yo te ofrezco, busca quién te dé? Y cuando se les obliga a participar en "el gobierno escolar a que pertenezcan", ¿no queda solo como un demagógico enunciado sin concretarse?

Derechos y Obligaciones de los Estudiantes

Art. 7.- Derechos.- Los estudiantes tienen los siguientes derechos:

a) Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez.

- b) Ser tratado con justicia, dignidad, respeto a su diversidad individual, cultural y lingüística; a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas, a sus derechos y libertades fundamentales garantizadas en la Constitución y Convenios internacionales vigentes. sin discriminación alguna.
- c) Intervenir en la evaluación como parte y finalidad de su proceso educativo, sin discriminación de ninguna naturaleza.
- d) Recibir gratuitamente servicios de carácter social, psicológico y de atención integral de salud.
- e) Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades.
- f) A la libertad de organización y expresión garantizadas en la Constitución, a elegir y ser elegidos en el gobierno estudiantil y los demás órganos de representación de la comunidad educativa.
- g) Participar, con voz y voto, en los gobiernos escolares ciudadanos, en aquellas decisiones que no impliquen responsabilidades civiles, administrativas y/o penales.
- h) Expresar libre y respetuosamente su opinión y hacer uso de la objeción de conciencia debidamente fundamentada.
- i) Ser protegido contra todo tipo de violencia, interna y externa a la institución educativa.
- j) Recibir becas y apoyo económico que le permitan acceder en igualdad de condiciones al servicio educativo.
- k) Ser sujeto del debido proceso, con la representación de un adulto, en caso de presuntas faltas a la normativa vigente.
- l) Gozar de la privacidad y el respeto a su intimidad, así como a la confidencialidad de sus registros médicos y psicológicos.
- m) Ser incentivado por sus méritos, logros y aportes relevantes de naturaleza académica, intelectual, deportiva y ciudadana.
- n) Recibir facilidades que le permitan la práctica de actividades deportivas en representación de su centro de estudios, de su comunidad, su provincia o del país, a nivel competitivo.

o) Denunciar los abusos a sus derechos y garantías constitucionales y su respectiva sanción.

2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

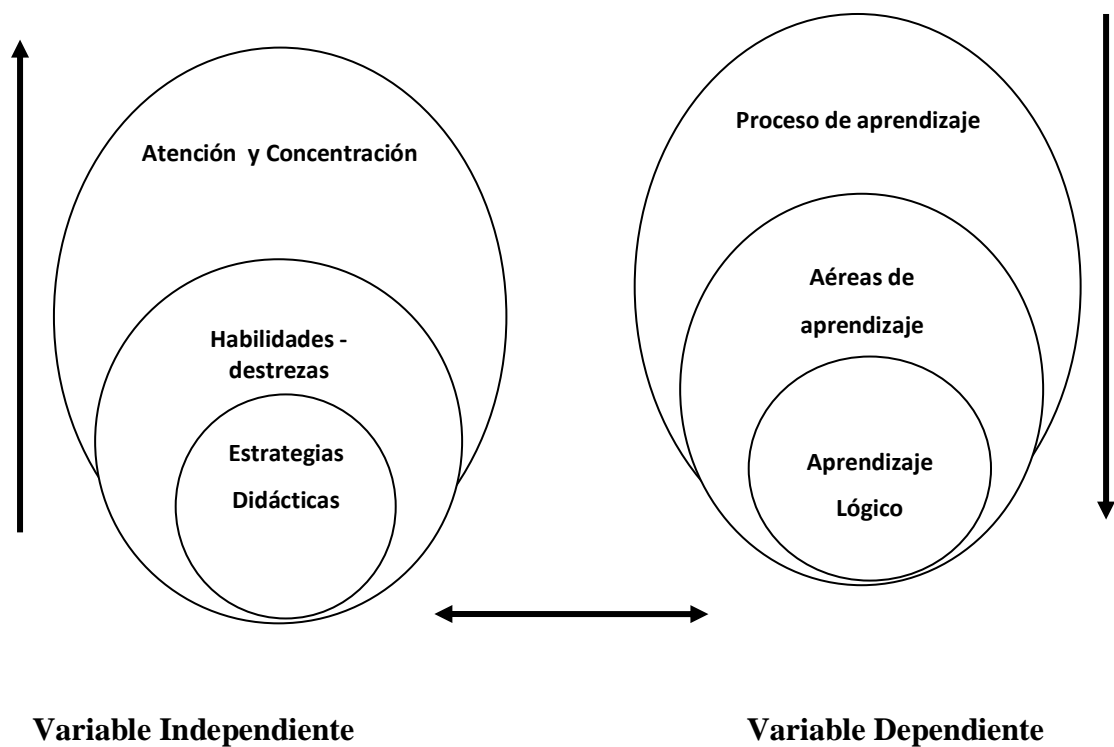


Gráfico N° 2

Elaborado por: Mónica Sagba

Fuente: La educación integral en el preescolar Autor: Giovanni M. Iafrancesco V.
Página 17

CONSTELACION DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

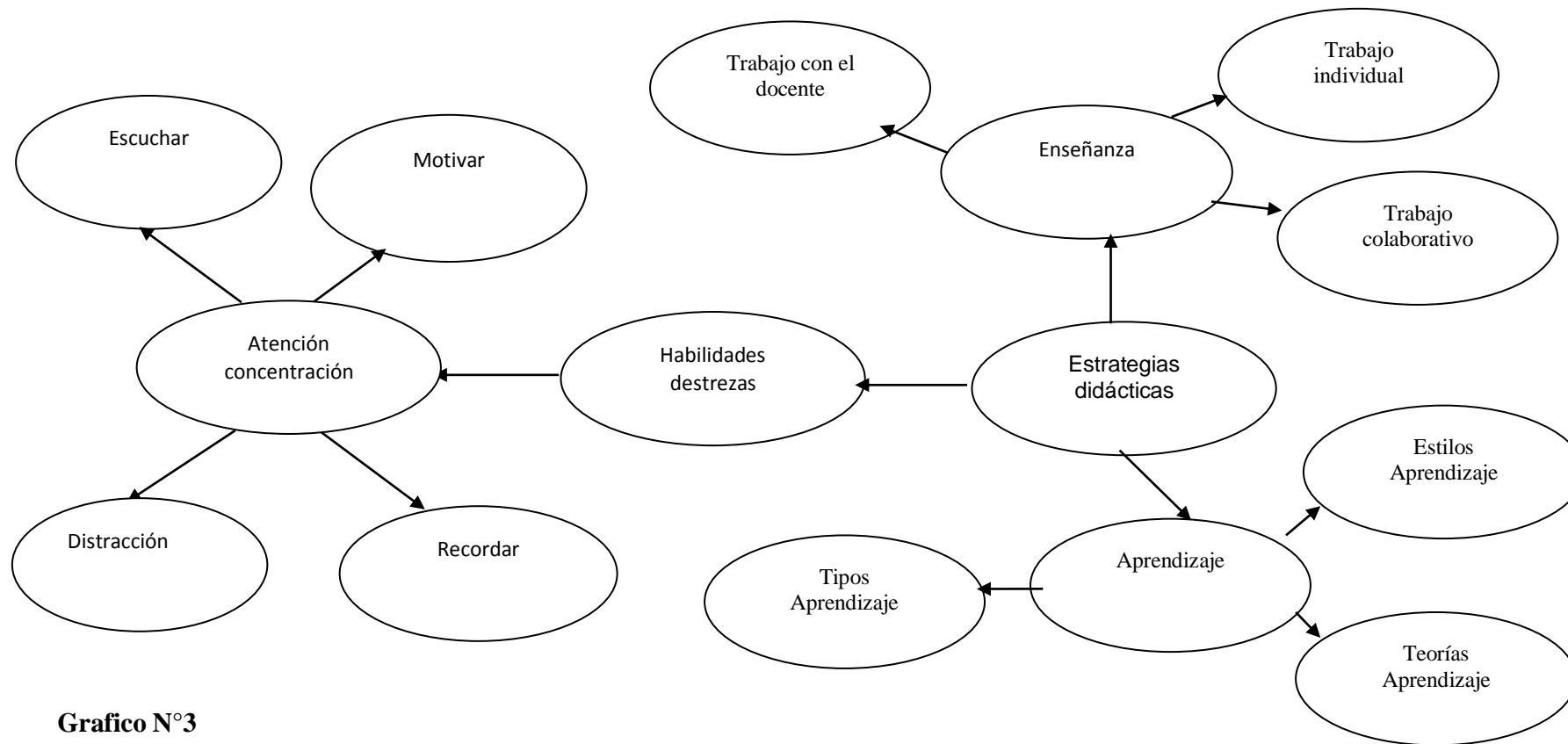


Grafico N°3

Elaborado por: Mónica Sagba

Fuente: <http://es.shvoong.com/humanities/1747742-habilidades-destrezas/#ixzz2EoKEENxI>

CONSTELACION DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

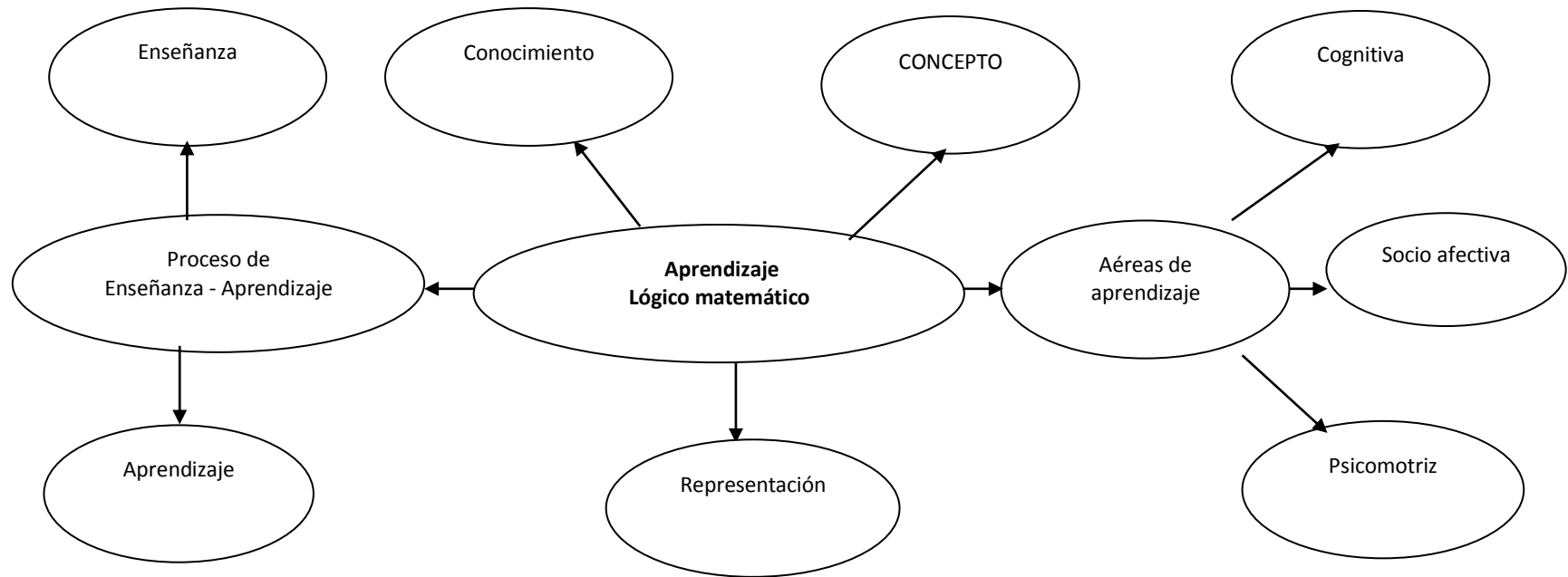


Grafico N° 4

Elaborado por: Mónica Sagba

Fuente: Como desarrollar el razonamiento lógico matemático Alicia Cofre J. Lucila Tapia A. pág. 19

2.4.1.-DESARROLLO DE LA VARIABLE INDIRECTA

Estrategias didácticas.

Incluyen secuenciadas coherentemente tanto las estrategias de con los objetivos y utilizadas aprendizaje (perspectiva del con intención pedagógica, alumno) como las estrategias de mediante un acto creativo y enseñanza (perspectiva del reflexivo docente). Incluye pues, las actividades, se refieren a planes de acción (tareas) o actuaciones de toda que pone en marcha el docente índole que los alumnos deben de forma sistemática para lograr realizar para llegar a alcanzar los unos determinados objetivos de objetivos previstos y dominar aprendizaje en los estudiantes, los contenidos seleccionados.

Estrategias Didácticas: Se conciben como estructuras de actividad en las que se hacen reales los objetivos y contenidos en este sentido, pueden considerarse análogas a las técnicas. Incluyen tanto las estrategias de aprendizaje (perspectiva del alumno) como las estrategias de enseñanza (perspectiva del docente).

Estrategias Didácticas: Se refieren a planes de acción que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr unos determinados objetivos de aprendizaje en los estudiantes. Fuente: Pérez (1995)15/05/2012

Estrategias Didácticas y su relación con otros elementos del planeamiento didáctico Métodos pedagógicos Técnicas Actividades de enseñanza15/05/2012.
Componentes de las Estrategias Didácticas15/05/2012.

Enseñanza y Aprendizaje La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades, basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales.

Estrategias de Enseñanza Dirigidas al discente y adaptadas a sus características, a los recursos y contenidos objetos de estudio. El docente determina el uso de medios y metodologías para promover el aprendizaje significativo de los estudiantes. Median para que el estudiante logre el aprendizaje.

Ejemplos de Estrategias de Enseñanza } Preparar el contexto ambiente del aprendizaje. } Informar sobre los objetivos de aprendizaje. } Centrar en mantener la atención del discente. } Presentar la información } organizar los recursos } Diseñar las relaciones de comunicación.

Estrategias de Aprendizaje Procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Clasificación de las Estrategias de aprendizaje, clasificación, definición hacen referencia a la integración del nuevo Cognitivas material con el conocimiento previo del estudiante. Hacen referencia a la planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición. Conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los meta cognitivas procesos mentales, así como el control y regulación de los mismos con el objetivo de lograr determinadas metas de aprendizaje, socio afectivas serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término, tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto (Beltrán, 1996; Justicia, 1996).

Características de las Estrategias de Aprendizaje Según Cárdenas (2004), algunas características son: Son acciones específicas determinadas por el alumno. ∞ Dirigidas al logro de un objetivo o solución de un problema determinado. ∞ Apoyan el aprendizaje de forma directa e indirecta. ∞ Presuponen la planificación y control de la ejecución. ∞ Involucran a toda la personalidad (no sólo cognitiva). ∞ Son flexibles, a menudo conscientes y no siempre observables. ∞ Pueden

enseñarse y resulta esencial el papel del profesor en este proceso (docente cm mediador)

Estrategias Didácticas (Docentes) para formar competencias, Sensibilización Atención Valoración. Adquisición Actuación Estrategias de información docente para favorecer. Transferencia de información, personalización de la información, recuperación, cooperación de la información, Estrategias Docentes de sensibilización, valores, estado que actitudes emocional refuercen normas. Estrategias Docentes para favorecer la atención Estrategias Pedagógicas Atención Canalicen Objetivos la Pedagógicos Atención Concentración del discente.

Estrategias Docentes para favorecer la adquisición de la información, el docente debe; Promover la activación de los aprendizajes previos de los discentes, ayudar a los discentes a reconocer el valor de dichos aprendizajes previos, presentar la nueva información, construir enlaces de manera coherente, entre los saberes que sistemática y lógica para facilitar poseen los discentes la comprensión a través de y los nuevos saberes, conexiones entre los temas.

Estrategias Docentes para favorecer la personalización de la información tienen cm fin que asuma la formación de los estudiantes componentes de la competencia Sentido personal Actitud crítica y proactiva Proyecto de vida.

Estrategias Docentes para favorecer la cooperación Buscan las siguientes metas confianza entre los estudiantes, comunicación directa y sin ambigüedades, respeto mutuo y tolerancia, valoración mutua del trabajo y de los logros en la construcción de competencias, complementariedad entre las competencias de los diferentes integrantes, amistad y buen trato, liderazgo compartido entre los estudiantes.

Estrategias Docentes para favorecer la transferencia de información dirigidas transferir los componentes de una competencia de una situación a otra con el fin generalizar el aprendizaje.

Estrategias Docentes para favorecer la actuación, tales como Análisis y Simulación de resolución de actividades problemas profesionales Aprendizaje basado Estudio de casos en problemas.

Estrategias Docentes para favorecer la valoración a fin brindar retroalimentación De logros y dificultades del aprendizaje.

Clasificación de las Estrategias Didácticas según el momento en que ocurren Estrategias Didácticas, Apertura, Desarrollo, Culminación o y o inicio Aprendizaje cierre, Detectar Formar, La evaluación conocimientos competencias de los previos. (En los grandes aprendizajes saberes) motivar.

Conclusiones ∞ Las estrategias didácticas son denominaciones empleadas para hacer referencia a las actividades que utilizan los docentes y discentes en el proceso de enseñar y aprender. ∞ Involucran métodos, técnicas, actividades y recursos para el logro de los objetivos de aprendizaje. ∞ Median para que el estudiante logre s aprendizaje, por eso también son conocidas como estrategias para la mediación pedagógica, formas de enseñanza, actividades didácticas.

<http://www.slideshare.net/Yibmoreno/estrategias-didcticas-12941706>

ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN EL AULA

En el proceso de enseñanza se involucran distintos factores que no solamente están relacionados con los contenidos, pues crear un ambiente propicio para el conocimiento es clave a la hora de diseñar currículos educativos.

En ese sentido, tener en cuenta estrategias como el juego permite desarrollar en los estudiantes valores y habilidades que desembocan en un mayor aprendizaje y comprensión de conceptos. Por esta razón, los expertos en psicología y pedagogía aseguran que el juego permite el desarrollo intelectual, emocional y social en el niño.

En los escenarios tradicionales de aprendizaje, el juego es considerado como una forma de "perder el tiempo" y muchos docentes lo prohíben y castigan como una práctica que no contribuye dentro de las clases. De esta manera, dejan de lado todos los beneficios que trae para el desarrollo humano y cognitivo.

No obstante, el juego es una herramienta necesaria para que los niños y adolescentes desarrollen prácticas, conceptos y una relación con el mundo construida desde su propia creatividad. En la medida en que se utiliza para aprender, posibilita excelentes resultados en la actitud comporta mental y mental; los juegos son una forma de recrear la manera como el estudiante adquiere el conocimiento, permiten sentirse libre y son una terapia para descansar.

Por lo anterior, pensar el espacio de clase como un escenario lúdico, permite al docente inventar juegos que se acoplen a las necesidades, intereses, expectativas, edad y ritmo de su grupo de alumnos, puesto que el juego en sí mismo no es suficiente; debe enfocarse en objetivos concretos que permitan plasmar los contenidos de manera óptima.

Una materia donde se involucren destrezas físicas o recreativas generará mayor entusiasmo en el estudiante y disposición para aprender. No necesariamente con juegos complejos o muy estructurados, sino con dinámicas simples de motricidad, competencias y deportes se puede sacar el mejor provecho de una actividad en clase y a la vez incentivar en los jóvenes valores como el respeto, honradez, lealtad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás, por sus ideas, y tolerancia.

El juego permite aprender el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas (toma de decisiones), la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común y todos estos valores facilitan un mejor desenvolvimiento en la vida cotidiana. Asimismo, a aceptar la derrota y el éxito con respeto, a reconocer de los límites y las reglas, lo cual les permite comprender el funcionamiento de la sociedad y adecuarse sin ninguna dificultad.

Pero, no todos los juegos propician de igual manera el aprendizaje, pues como elemento esencial de la vida, el juego afecta de forma diferente cada etapa. Por eso, para los más pequeños es más libre, espontáneo, mientras que para un adolescente, el juego es sistematizado, sin llegar al extremo de estandarizarlo totalmente, ya que ante todo jugar es una actividad que despierta placer.

En esa medida, para los pequeños de preescolar, los juegos de rol son muy efectivos; ellos pueden interpretar un papel libremente y adecuarse al tránsito del juego en casa al juego escolar. Así, van desarrollando relación con el grupo, no en un sentido competitivo, sino de cooperación, para superar metas imaginarias, planteadas en forma de cuento (reto), donde ellos deben interpretar una historia y cada cual asume el papel correspondiente en el juego. Con esto, se fortalece la imaginación, la introspección, la motricidad y la libre expresión.

Los juegos didácticos han sido creados para el ejercicio de funciones mentales de manera personal o grupal. Cada jugador se hace constructor de su propio conocimiento y se va logrando un "aprendizaje significativo", donde el estudiante se concibe como un todo, teniendo en cuenta sus experiencias e intereses, debido a que todo su aprendizaje está determinado por sus vivencias previas. Desde este punto de vista, el juego hace divertido aprender y facilita al docente posicionarse en su labor, a través de la planificación y ejecución de las actividades de una forma amena, responsable y sobretodo que parta de las capacidades iniciales el alumno.

A través del uso de los juegos didácticos se proporcionan también hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por el trabajo en el aula y de socialización, lo cual conlleva a una mejor convivencia y participación.

A la hora de diseñar juegos para su grupo de clase puede tener en cuenta los siguientes aspectos, según su carácter particular:

- La planificación previa.
- El logro de objetivos específicos.

- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

Para diseñar una estrategia es necesario cuestionarse:

1. ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?
2. ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?
3. ¿Con qué recursos se cuenta?
4. ¿Por qué ese aprendizaje? ¿Para qué le sirve?

Definiendo estos parámetros, el docente tiene un punto de partida, para definir cuál dinámica es pertinente para su clase y su público. El juego como medio educativo favorece la comprensión y mejora la calidad de los contenidos aprendidos, además combinado con material teórico supera las expectativas de usar solamente la teoría o solamente el juego, juntos forman el equipo perfecto, para perfeccionar la práctica docente actual.

La reflexión sobre el juego apunta a eliminar las barreras que existe entre aprender y divertirse. No puede haber aprendizaje, sino se disfruta lo que se está aprendiendo, pues para construir conocimiento duradero, hace falta sentir y no solamente pensar.

En conclusión, el juego dentro del aula:

- Es la actividad más agradable para el ser humano.
- Propicia un rato de descanso y esparcimiento, elimina el estrés.
- Desarrolla y fortalece el campo experiencial de los alumnos.
- Se fortalece el aprendizaje significativo
- Suaviza las asperezas y dificultades en la vida.
- Sirve para enlazar a contenidos conceptuales.

- Canaliza las tensiones para saber qué es juego y qué no lo es.
- Se relaciona con los derechos y deberes en la sociedad.
- Permite al maestro cambiar la rutina e iniciar actividades más interesantes, de las cuales van surgiendo otras y la clase se convierte en un escenario diferente.
- Resuelve problemas de aprendizaje.

HABILIDADES Y DESTREZAS

Todos quisiéramos que nuestros hijos desarrollaran infinidad de **destrezas**. Muchas veces no sabemos si es por nuestra propia satisfacción o por esa mágica situación que se produce cuando uno se convierte en padre, queremos que se sientan siempre “los mejores”.

Sin embargo, conviene no olvidar que el mundo del **desarrollo de las destrezas en el niño** y de la competitividad extrema por lograrlas puede suponer un grado de frustración muy complicado, por lo que tomando como hábito el desarrollo de aquellas destrezas que están y forman parte del niño y no imponiéndolas, veamos cómo podemos desarrollar algunas destrezas que, sin duda, incidirán en la formación de nuestro hijo.

Cómo identificar y desarrollar las destrezas de nuestro hijo

Generalmente, y salvo casos excepcionales, las destrezas reales, si bien se manifiestan tempranamente, no es hasta que el niño tiene seis años, que se puede hablar de una destreza excepcional.

Así sea una **facilidad por los idiomas**, una tendencia a la lectura o la cualidad de dibujar bien o tocar un instrumento, lo principal para que el fomento de las destrezas sea un aprendizaje que fomente la autoestima en lugar de dañarla, es que no se impongan.

Si tú sabes que tu hijo tiene facilidad para **desarrollar una habilidad**, pero a él no le gusta o no parece sentirse cómodo, analiza por qué se siente así y si ves alguna oportunidad, intenta atraerlo por algún aspecto positivo de la misma, pero no se la impongas.

1. Que son las competencias Son características permanentes de la persona, Se ponen de manifiesto cuando se ejecuta una tarea o se realiza un trabajo, Están relacionadas con la ejecución exitosa en una actividad, sea laboral o de otra índole. Tienen una relación causal con el rendimiento laboral, es decir, no están solamente asociadas con el éxito, sino que se asume que realmente lo causan.

2. Competencias básicas Habilidades básicas: lectura, redacción, aritmética y matemáticas, expresión y capacidad de escuchar. Aptitudes analíticas: pensar creativamente, tomar decisiones, solucionar problemas, procesar y organizar elementos visuales y otro tipo de información, saber aprender y razonar. Cualidades personales: responsabilidad, autoestima, sociabilidad, integridad y honestidad. Competencias transversales: Gestión de recursos: tiempo, dinero, materiales y distribución, personal. Relaciones interpersonales: trabajo en equipo, enseñar a otros, servicio a clientes, desplegar liderazgo, negociar y trabajar con personas diversas. Gestión de información: buscar y evaluar información, organizar y mantener sistemas de información, interpretar y comunicar, usar computadores. Comprensión sistémica: comprender interrelaciones complejas, entender sistemas, monitorear y corregir desempeño, mejorar o diseñar sistemas. Dominio tecnológico: selección y aplicación de tecnologías en la tarea, dar mantenimiento y reparar equipos. “ Secretary’s Commission on Achieving Necessary Skills” (SCANS)

3. Habilidad: Capacidad, inteligencia para ejecutar una cosa La formación de las habilidades depende de las acciones, de los conocimientos y hábitos.

4. Destreza Es la eficiencia para ejecutar una tarea. Es la economía de esfuerzo efectuada por el sujeto cuando realiza el movimiento. Es el grado de eficiencia en la ejecución de una conducta motriz específica y razonablemente compleja.

Son muy parecidas y en algunos casos pueden ser sinónimos. Pero sí existen diferencias. Capacidad son posibilidades que tiene la persona para realizar una acción, las haya llevado a cabo o no, es como el potencial, es reunir las cualidades para hacer algo.

Habilidad es la astucia para llevar a cabo una actividad, saber cómo.

Destreza es llevar a cabo manualmente o con cualquier parte del cuerpo una actividad para la que se es hábil.

La habilidad es un don innato con el que se nace.

La destreza es la práctica constante de determinado objeto.

La habilidad se posee como algo innato.

La destreza se adquiere con la práctica y el esfuerzo

<http://es.scribd.com/doc/26619563/habilidad-y-destreza>

El juego infantil y el desarrollo de habilidades en los niños

El juego en la infancia es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo de las habilidades intelectuales, emocionales y sociales de los niños. A menudo, los mayores no valoramos la importancia del juego infantil, cuando en realidad, para los niños, representa una oportunidad natural para favorecer su desarrollo y su pensamiento creativo.

Las habilidades son destrezas de pensamiento y de aprendizaje que necesitan los niños a lo largo de su crecimiento para poder conocer el medio que los rodea, un ejemplo de ellas son la memoria, la atención, la lectura o la escritura.

A partir de las habilidades que van adquiriendo con la edad, los niños aprenden los conocimientos que más tarde necesitarán para desenvolverse con éxito en diferentes ambientes, por ejemplo, en la escuela o con los amigos.

Los niños de manera natural aprovechan todos los medios que tienen a su alcance para desarrollar sus habilidades, medios que pueden ser tradicionales, como los libros o los juguetes, o innovadores como las herramientas que les proporcionan las nuevas tecnologías, como los videojuegos, el móvil, Internet, etcétera. Estas herramientas les permiten interactuar, comunicarse y divertirse.

Los niños de hoy, nativos digitales, además de haber adquirido con normalidad nuevas maneras de comunicarse gracias a las nuevas tecnologías, encuentran en ellas un medio que los motiva y les estimula a aprender y entretenerse.

Los padres no deberían quedarse atrás en el proceso de desarrollo de habilidades de los niños, de hecho, son las personas más indicadas para favorecerlo y ayudarlos a estimularlas y lo pueden hacer en cualquier momento y de mil formas distintas aprovechando los distintos contextos del día a día.

De manera tradicional se pueden usar juegos que ayuden a promover el aprendizaje y el crecimiento en todas las áreas, como juegos de cartas, juegos de mesa o incluso juegos sin tablero como el “veo veo”; y también se puede hacer de una manera innovadora a través de algunos videojuegos que han sido diseñados específicamente para estimular el desarrollo de habilidades en los niños.

Es importante que los juegos utilizados, sean tradicionales o videojuegos, estén siempre acorde a las necesidades y capacidades individuales de los niños, sean seguros, y que a su vez, permitan a los padres involucrarse en el juego de su hijo.

Los padres pueden aprovechar las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías, como los videojuegos, para crear un espacio de interrelación con su hijo en un medio que ellos disfrutan y solicitan. Los videojuegos utilizados de manera

apropiada posibilitan nuevos procesos de aprendizaje en los niños y de relación padres-hijos favoreciendo la diversión y la unión de ambos.

<http://www.parabebes.com/revista/el-juego-infantil-y-el-desarrollo-de-habilidades-en-los-ni%C3%B1os>

Atención y concentración

La atención es la habilidad de focalizar la percepción hacia un estímulo interno o externo. Podemos distinguir entre una atención activa, intencional o voluntaria y una atención pasiva o involuntaria. La atención es un concepto que engloba:

La atención se puede definir como un estado de vigilancia y alerta que va de la simple receptividad abierta a una disponibilidad aguda y dirigida sobre un objeto, un ser, una preocupación, un acontecimiento futuro, una acción, etc.

La atención se caracteriza por la disposición en que uno se encuentra o que uno adopta para oír, para ver o para actuar.

La escucha es una función de sostén de la atención. Esta escucha está condicionada por dos factores fundamentales:

1. La intención que uno tenga de **escuchar** y que depende de una decisión personal, de la voluntad, de la idea que uno se hace de un resultado o del provecho que puede obtener.
2. La **motivación** que nos impulsa a escuchar, y que depende de un deseo o del grado de satisfacción que se espera sacar de la situación. Si se está envuelto por una aprensión (temor al fracaso, a no comprender..), nuestra motivación nos impulsa entonces a no escuchar, aun cuando en ese momento hagamos el esfuerzo por estar atentos.

Existen dos grandes grupos de factores que influyen en la atención: los factores internos y los factores externos.

Los factores externos, son factores independientes de nosotros, pero a los que podemos adaptarnos. Son, por ejemplo:

Las actitudes, los comportamientos y el aspecto de los enseñantes. La forma misma del curso que seguimos (carácter más o menos inteligible y atrayente de los conocimientos, pedagogía más o menos activa, soportes visualizados).

El medio, el entorno (reacción a los ruidos, a la luz, a la temperatura).

Los factores internos son nuestras propias motivaciones para perfeccionarnos.

Ejemplos de éstas pueden ser:

Los problemas personales, preocupaciones, conflictos emocionales diversos (en positivo o en negativo).

El interés por la asignatura enseñada. Nuestras mismas capacidades, que influyen sobre la facilidad que tenemos para mantener una atención sostenida, capacidad de comprender, de adaptarse a las novedades, de soportar el no comprender nada en algunos momentos, de trabajar con prisas, de vivir en un estado de competición... Nuestra tenacidad: algunos perseveran, otros abandonan a las primeras dificultades.

El enemigo de la atención: la distracción

Varias suelen ser las causas que provocan la distracción de los alumnos y que son fácilmente detectables en clase.

Entre otras pueden comprobarse las siguientes: a) Lagunas en contenidos básicos. A lo largo de los años de escolaridad se van formando y consolidando las lagunas en aspectos importantes, destacando, sobre todo, Lenguaje y Matemáticas, haciendo casi imposible su recuperación si no se dispone de una adecuada orientación y de una firme voluntad.

b) Desconocimiento de las técnicas de estudio. Los alumnos no saben estudiar y no pueden saberlo si no se les enseña y se les hace practicar.

c) Problemas familiares. El hijo que no es aceptado; padres que no se entienden bien entre sí o el hijo que pasa demasiadas horas solo y en la calle, porque los padres trabajan y no tienen a nadie para atender al hijo.

d) Incapacidad para realizar un esfuerzo continuado. El estudio supone método y constancia. Es más fácil dejarse llevar por la pereza. En el ambiente se respira un culto a lo fácil, a la satisfacción de los deseos y a la consecución inmediata de los

mismos, en lugar del interés por el trabajo bien hecho, del amor a la propia superación y de la satisfacción profunda que deriva de lo logrado gracias al esfuerzo personal y sin esperar a que todo se nos dé en bandeja.

¿Cómo se hace?

Teniendo la seguridad de que la puedes mejorar.

Disponiendo adecuadamente tu ambiente de estudio, de acuerdo con las condiciones que describimos antes.

Practicando.

Centrándote todos los días un rato en pequeños detalles: de una película, de un libro, de casa, del colegio. Comentándolos con tu familia.

Leyendo todos los días.

Realizando, si lo precisas, ejercicios específicos con materiales para ello.

EJERCICIOS PARA FAVORECER LA ATENCIÓN

1. Observa a un/a compañero/a: fisonomía, vestimenta, su estatura, peso aproximado, forma de hablar, de trabajar, sus manías, su carácter, etc. Es un ejercicio económico. Ahora intenta recordar todas las características que hacen referencia a este/a compañero/a.

2. Estoy convencido de que el recorrido que realizas de casa al instituto y del instituto a casa es el mismo todos los días. Vas por el mismo camino, por las mismas calles, y viendo las cosas en el mismo sitio.

¿Eres capaz de recordar y localizar cada tienda, restaurante o bar, carnicería, salón recreativo... y en el mismo orden en que se hallan?

Trata de recordar todo el recorrido o parte de él.

Comienza poco a poco: tiendas, casas, campos, nombres de las calles...

Procura memorizar los establecimientos del recorrido en el mismo orden.

3. ¿Cuántas veces has acudido a la misma clase? Este es otro ejercicio que tienes a mano y es realizable en cualquier momento, excepto durante la explicación.

- a) ¿Serías capaz de recordar, sin mirar, el lugar que ocupas respecto a tus compañeros/as? Delante de...;detrás de..., dos puestos delante de...; tercera mesa a la derecha de...
- b) Realiza ahora el ejercicio contrario. Recuerda el puesto que ocupan tus compañeros respecto a ti.
- c) A continuación haz lo mismo pero con la situación de tus compañeros entre sí.
- d) Recuerda, por último, los elementos de la clase y su localización, así como su cantidad, tamaño relativo, distancia, color.

¿Te resulta difícil atender y concentrarte? ¿Por qué? ¿Qué debes tener en cuenta para desarrollar tu atención? ¿Por qué es importante prestar atención?

Juegos recomendados Rompecabezas de letras y figuras geométricas sencillas. Ejercicios de punteo. Reconocimiento de errores en dibujos sencillos. Localizar dibujos repetidos. Reproducción de figuras mediante números. Ejercicios de come letras. Identificación de palabras. Crucigramas. Ejercicios de completar frases o palabras.

La atención y la concentración de los niños

El entorno de un niño está repleto de informaciones, novedades y estímulos. Tal vez, por eso, sea difícil para ellos mantener una atención y una concentración en los estudios y en sus tareas de un modo particular

La atención general que requiere cualquier aspecto novedoso en su vida presenta, en ocasiones, dificultades en el aprendizaje.

La atención: base del aprendizaje

A través de la atención, nuestra mente puede centrarse en un estímulo de entre todos los que hay a nuestro alrededor para ignorar todos los demás. Con la concentración, una de las habilidades fundamentales en el proceso de conocimiento, mantenemos la atención focalizada sobre un punto de interés, durante el tiempo que sea necesario.

Sin concentración es prácticamente imposible aprender algo, por tanto, la concentración es imprescindible para el aprendizaje.

Consejos para favorecer la atención y concentración

Evitar distracciones. Prescindir de todo aquello que pueda distraer la atención del niño: problemas personales, de familia, falta de objetivos, ruidos, etc.

Diversificar las tareas. Cambiar de materia o asignatura de estudio cada cierto tiempo. Los cambios ayudan a iniciar el proceso de atención y así el niño podrá mantener la concentración por más tiempo.

Crear rutinas y hábitos de estudio. Conviene empezar a estudiar todos los días a una hora fija para conseguir un buen rendimiento cerebral. Si una persona se acostumbra a hacer el esfuerzo de concentrarse todos los días a la misma hora, al cabo de unos días logrará que su mente se concentre con más facilidad a esa hora.

Marcar tiempos. Es necesario establecer un tiempo para realizar cada tarea o actividad y que se exija realizarla en el tiempo previsto.

Organizar tareas. Conviene realizar las tareas más difíciles cuando el niño esté más descansado.

Centrar la mente. Para estar a pleno rendimiento, la concentración requiere un calentamiento previo, que puede consistir en dedicar unos minutos (no más de cinco) a tachar algunas letras (elegir alguna) de una hoja de periódico. A continuación, puede pasar a hacer la actividad programada.

Trazar metas y objetivos. Es muy importante que el niño tenga claras las metas a alcanzar. Cuando queremos algo de verdad y con fuerza, movilizamos muchos de nuestros recursos para tratar de alcanzarlo. Por tanto, si el niño tiene claro su objetivo en el estudio, más de su parte pondrá para conseguirlo.

Intercalar descansos. El proceso de atención sigue una curva que suele decaer con el tiempo. Por ello, es conveniente intercalar descansos para recuperar la concentración.

Sintetizar y resumir. Resumir mentalmente lo que se ha escuchado durante una explicación y apuntar con frases cortas los detalles de más interés es una buena técnica para ejercitar la atención.

<http://www.slideshare.net/gissellaperu/atencion-concentracion-presentation>

2.4.2.- DESARROLLO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Proceso de Aprendizaje

1) En el proceso de enseñanza-aprendizaje hay que tener en cuenta lo que un alumno es capaz de hacer y aprender en un momento determinado, dependiendo del estadio de desarrollo operatorio en que se encuentre (según las teorías de J. Piaget). La concreción curricular que se haga ha de tener en cuenta estas posibilidades, no tan sólo en referencia a la selección de los objetivos y de los contenidos, sino, también en la manera de planificar las actividades de aprendizaje, de forma que se ajusten a las peculiaridades de funcionamiento de la organización mental del alumno.

2) Además de su estadio de desarrollo habrá que tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje el conjunto de conocimientos previos que ha construido el alumno en sus experiencias educativas anteriores -escolares o no- o de aprendizajes espontáneos. El alumno que inicia un nuevo aprendizaje escolar lo hace a partir de los conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos que ha construido en su experiencia previa, y los utilizará como instrumentos de lectura e interpretación que condicionan el resultado del aprendizaje. Este principio ha de tenerse especialmente en cuenta en el establecimiento de secuencias de aprendizaje y también tiene implicaciones para la metodología de enseñanza y para la evaluación.

3) Se ha de establecer una diferencia entre lo que el alumno es capaz de hacer y aprender sólo y lo que es capaz de hacer y aprender con ayuda de otras personas, observándolas, imitándolas, siguiendo sus instrucciones o colaborando con ellas. La distancia entre estos dos puntos, que Vigotsky llama Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) porque se sitúa entre el nivel de desarrollo efectivo y el nivel de desarrollo potencial, delimita el margen de incidencia de la acción educativa. En efecto, lo que un alumno en principio únicamente es capaz de hacer o aprender con la ayuda de otros, podrá hacerlo o aprenderlo posteriormente él mismo. La enseñanza eficaz es pues, la que parte del nivel de desarrollo efectivo del alumno, pero no para acomodarse, sino para hacerle progresar a través de la zona de desarrollo próximo, para ampliar y para generar, eventualmente, nuevas zonas de desarrollo próximo.

4) La clave no se encuentra en si el aprendizaje escolar ha de conceder prioridad a los contenidos o a los procesos, contrariamente a lo que sugiere la polémica usual, sino en asegurarse que sea significativo. La distinción entre aprendizaje significativo y aprendizaje repetitivo, afecta al vínculo entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos del alumno: si el nuevo material de aprendizaje se relaciona de manera sustantiva y no aleatoria con lo que el alumno ya sabe, es decir, si es asimilado a su estructura cognitiva, nos encontramos en presencia de un aprendizaje significativo; si, por el contrario, el alumno se limita a memorizarlo sin establecer relaciones con sus conocimientos previos, nos encontraremos en presencia de un aprendizaje repetitivo, memorístico o mecánico. La repercusión del aprendizaje escolar sobre el crecimiento personal del alumno es más grande cuanto más significativo es, cuanto más significados permite construir. Así pues, lo realmente importante es que el aprendizaje escolar de conceptos, de procesos, de valores sea significativo.

5) Para que el aprendizaje sea significativo, han de cumplirse dos condiciones. En primer lugar, el contenido ha de ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de su estructura interna (significativa lógica: no ha de ser arbitrario ni confuso), como desde el punto de vista de su asimilación

(significativa psicológica: ha de haber en la estructura psicológica del alumno, elementos pertinentes y relacionales).

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

6) La significativa del aprendizaje está muy directamente vinculada a su funcionalidad. Que los conocimientos adquiridos conceptos, destrezas, valores, normas, etc.- sean funcionales, es decir, que puedan ser efectivamente utilizados cuando las circunstancias en que se encuentra el alumno lo exijan, ha de ser una preocupación constante de la educación escolar, Cuanto más numerosas y complejas sean las relaciones establecidas entre el nuevo contenido de aprendizaje y los elementos de la estructura cognitiva, cuanto más profunda sea su asimilación, en una palabra, cuanto más grande sea su grado de significativa del aprendizaje realizado, más grande será también su funcionalidad, ya que podrá relacionarse con un abanico más amplio de nuevas situaciones y de nuevos contenidos.

7) El proceso mediante el que se produce el aprendizaje significativo necesita una intensa actividad por parte del alumno, que ha de establecer relaciones entre el nuevo contenido y los elementos ya disponibles en su estructura cognitiva. Esta actividad, es de naturaleza fundamentalmente interna y no ha de identificarse con la simple manipulación o exploración de objetos o situaciones; este último tipo de actividades es un medio que puede utilizarse en la educación escolar para estimular la actividad cognitiva interna directamente implicada en el aprendizaje significativo. No ha de identificarse, consecuentemente, aprendizaje por descubrimiento con aprendizaje significativo. El descubrimiento como método de enseñanza, como manera de plantear las actividades escolares, es no tan sólo una de las vías posibles para llegar al aprendizaje significativo, pero no es la única ni consigue siempre su propósito inexorablemente.

8) Es necesario proceder a una reconsideración del papel que se atribuye habitualmente a la memoria en el aprendizaje escolar. Se ha de distinguir la memorización mecánica y repetitiva, que tiene poco o nada de interés para el

aprendizaje significativo, de la memorización comprensiva, que es, contrariamente, un ingrediente fundamental de éste. La memoria no es tan sólo, el recuerdo de lo que se ha aprendido, sino la base a partir de la que se inician nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva del alumno, más grande será la posibilidad que pueda construir significados nuevos, es decir, más grande será la capacidad de aprendizaje significativo. Memorización comprensiva, funcionalidad del conocimiento y aprendizaje significativo son los tres vértices de un mismo triángulo.

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

10) La estructura cognitiva del alumno, puede concebirse como un conjunto de esquemas de conocimientos. Los esquemas son un conjunto organizado de conocimiento, pueden incluir tanto conocimiento como reglas para utilizarlo, pueden estar compuestos de referencias a otros esquemas, pueden ser específicos o generales. "Los esquemas son estructuras de datos para representar conceptos genéricos almacenados en la memoria, aplicables a objetos, situaciones, acontecimientos, secuencias de hechos, acciones y secuencias de acciones".

Los diferentes esquemas de conocimiento que conforman la estructura cognitiva pueden mantener entre sí relaciones de extensión y complejidad diversa. Todas las funciones que hemos atribuido a la estructura cognitiva del alumno en la realización de aprendizajes significativos implican directamente los esquemas de conocimiento: la nueva información aprendida se almacena en la memoria mediante su incorporación y vinculación a un esquema o más. El recuerdo de los aprendizajes previos queda modificado por la construcción de nuevos esquemas: la memoria es, pues, constructiva; los esquemas pueden distorsionar la nueva información y forzarla a acomodarla a sus exigencias; los esquemas permiten

hacer inferencias en nuevas situaciones. Aprender a evaluar y a modificar los propios esquemas de conocimiento es uno de los componentes esenciales del aprender a aprender.

11) La modificación de los esquemas de conocimiento del alumno es el objetivo de la educación escolar. Inspirándonos en el modelo de equilibrio de las estructuras cognitivas de Piaget, podemos caracterizar la modificación de los esquemas de conocimiento en el contexto de la educación escolar como un proceso de equilibrio inicial, desequilibrio, reequilibrio posterior. El primer paso para conseguir que el alumno realice un aprendizaje significativo consiste en romper el equilibrio inicial de sus esquemas respecto al nuevo contenido de aprendizaje. Además de conseguir que el alumno se desequilibre, se conciencie y esté motivado para superar el estado de desequilibrio, a fin de que el aprendizaje sea significativo. Es necesario también que pueda reequilibrarse modificando adecuadamente sus esquemas o construyendo unos nuevos.

12) Estos principios e ideas configuran la concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza. El constructivismo no es una teoría psicológica en sentido estricto, ni tampoco una teoría psicopedagógica que nos dé una explicación completa, precisa y contrastada empíricamente de como aprenden los alumnos y de la que pueda resultar prescripciones infalibles sobre cómo se ha de proceder para enseñarlos mejor. Desgraciadamente, ni la psicología, ni la psicología de la educación ni la psicopedagogía ni las didácticas no han asumido todavía este alto nivel de desarrollo y de elaboración.

Hay, no obstante, diversas teorías, tanto en el ámbito del estudio de los procesos psíquicos como en el ámbito del estudio de los procesos escolares de enseñanza y aprendizaje, que comparten principios o postulados constructivistas y que coinciden en señalar que el desarrollo y el aprendizaje humanos son básicamente el resultado de un proceso de construcción, que el hecho humano no se puede entender como el desplegamiento de un programa inscrito en el código genético ni tampoco como el resultado de una acumulación y absorción de experiencias. Somos una cosa y la otra, y somos mucho más, ya que aquello que nos convierte

en personas son, precisamente las construcciones que somos capaces de hacer a partir de estos ingredientes básicos.

Así, no obstante, estas teorías a menudo proporcionan explicaciones e incluso, descripciones, sensiblemente diferentes y a veces contrapuestas del qué y el cómo de los procesos de construcción. Y no solamente esto, sino que, además son teorías parciales que centran la atención en determinados aspectos o factores del desarrollo y del aprendizaje, en detrimento de otras. Algunos ejemplos bien conocidos, las explicaciones del desarrollo y el aprendizaje de Wallon, Piaget, Vigotsky, Ausubel, Bruner y de una buena parte de teóricos del procesamiento de la información pueden calificarse, en muchos aspectos, de constructivistas. Así mismo, discrepan en muchos puntos y ninguna proporciona, por ella misma, una visión integradora del desarrollo y del aprendizaje humano suficientemente satisfactoria.

En la adopción de la concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza como uno de los rasgos característicos del modelo que inspira el planteamiento Curricular de la Reforma ha habido una sensibilidad especial por este estado de las cosas. Se ha intentado reflejar la convergencia de unas ideas, fuerzas o principios básicos, de unos enfoques y de unos autores que, en principio, se sitúan en encuadres teóricos diferentes. Se ha querido también huir de dogmatismo y de reduccionismos, aceptando la posibilidad de interpretaciones diversas, pero, igualmente legítimas, de los principios constructivistas. Se ha intentado también, repensar y resituar estos principios que, a menudo, han aparecido en contextos de investigación estrictamente psicológicos, teniendo en cuenta las características propias y específicas de la educación escolar

El Proceso de Enseñanza - Aprendizaje LP. César Torres Barranco

Proceso es un conjunto de pasos sistemáticamente ordenados, que tienen como propósito lograr un fin o meta previamente establecido. LP. César Torres Barranco

La Enseñanza. Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más

restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, LP. César Torres Barranco.

La Enseñanza. La enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

La Enseñanza. Es el sistema de métodos de instrucción destinados a desarrollar conocimientos, hábitos, habilidades y aptitudes en los individuos LP. César Torres Barranco

El Aprendizaje. Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

El Aprendizaje. Es el proceso mediante el cual un individuo o conjunto de individuos modifican su comportamiento, como resultado de la realización de actividades. 2LP. César Torres Barranco

PEA. Es el conjunto de pasos sistemáticamente ordenados que tienen como propósito brindar los instrumentos teórico-prácticos que le permitan al ser humano desarrollar y perfeccionar hábitos, actitudes, aptitudes y conocimientos que se apliquen en el desempeño eficiente en sus actividades diarias. LP. César Torres Barranco

Elementos El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar; El que puede aprender quiere y sabe aprender. Ha de existir pues una disposición por parte de alumno y profesor. LP. César Torres Barranco

Elementos del PEA. Objetivos Mostrar Contenidos Captar Profesor Alumno Conocimientos, hábitos y habilidades Suscitar educativas Elaborar Medios Contexto LP. César Torres Barranco

Aprendemos por qué? • Dar respuesta a una necesidad. • Solucionar un problema. • Satisfacer un deseo. • Lograr un propósito. Se fracasa, por qué? • Se desconoce el proceso integral de E-A y sus interrelaciones. • por no tener un objetivo claro y concreto. • Por sobreestimar al educando. LP. César Torres Barranco

Pasos. Necesidad de hacer algo Realización de las acciones para lo que no se esta para lograr el aprendizaje preparado Verificación del logro de los Interés (motivación) por objetivos de aprendizaje aprender Aplicación y práctica de lo

Realización de actividades aprendido (reforzamiento) para decidir la forma de aprender O bien: Precisión y aceptación de Falta de uso y de objetivos de aprendizaje ejercitación de lo aprendido LP. César Torres Barranco (olvido)

Hay que tener presente que:• La enseñanza y el aprendizaje son interdependientes.• La enseñanza-aprendizaje es un proceso• Para que ese proceso pueda darse, se requiere de un agente que enseñe y uno o varios que aprendan.• Deben tenerse presentes y bien claros los objetivos del curso.• los participantes deben entender y aceptar esos objetivos. LP. César Torres Barranco.

Ciclo del PEA.

Puntos que como pedagogos debemos tener presentes.• No decir nada que no sea cierto.• Vocabulario adecuado a su alumnado.• Insistir mucho en los temas fundamentales.• Respetar el método (inductivo o deductivo) LP. César Torres Barranco

Puntos que como pedagogos debemos tener presentes.• No pasar adelante, si el tema no ha sido comprendido.• Expresarse siempre en un lenguaje correcto.• Evaluar continuamente.• Nunca dejar tareas de castigo. LP. César Torres Barranco

Puntos que como pedagogos debemos tener presentes.• Retroalimentar.• Ser muy exigentes en la limpieza, presentación y en la buena letra.• Cuidar la ortografía de los trabajos que nos presentan. LP. César Torres Barranco

Tarea. Estructura tres ejemplos en los cuales se vea reflejado el PEA. LP. César Torres Barranco.

<http://www.slideshare.net/RasecTobar/proceso-de-enseanza-aprendizaje-5975822>

ÁREAS DE APRENDIZAJE

Comprenden los diferentes lugares en las cuales se desarrollará el proceso educativo, anteriormente denominados áreas de desarrollo. Los Espacios de Aprendizaje son salas destinadas a la docencia, que pueden ser utilizadas tanto por el PDI, como por el PAS para la realización de clases, cursos, seminarios o

sesiones de formación para la que se necesiten los medios con que cuentan estos espacios.

¿PARA QUÉ SON IMPORTANTES LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE?

Los espacios de aprendizaje son importantes para poder desarrollar la interactividad y la fase psicomotriz del estudiante, y pueda aumentar las habilidades y destrezas.

¿ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE?

Actualmente la Educación Inicial estará proyectada sobre la base de los llamados espacio de aprendizajes para niños y niñas de 3 a 6 años:1.

Espacios para Amar, Desarmar e Construir: Es el espacio en la cual se tiene las oportunidades para explorar y manipular diferentes objetos, la organización de los recursos de este espacio influye en el uso que le darán los niños y lo que aprenderán de ellos.2.

Espacio para Representar e Imitar: Aquí se facilita la realización de juegos simbólicos mediante la imitación, dando la oportunidad de reproducir diferentes personajes de cuentos o vida real.3.

Espacio para Experimentar y Descubrir: Está diseñado para satisfacer las necesidades de curiosidad de su entorno e incentivar y desarrollar el proceso científico.4.

Espacio para Expresar y Crear: Se motiva a la conversación y el intercambio oral, logrando la socialización y la convivencia.5.

Espacio para Jugar al Aire Libre: Comprende el ambiente exterior destinado al juego libre, el disfrute y esparcimiento incentivándolo a valorar y cuidar el medio que le rodea.6.

Espacio para Satisfacer la Necesidades Vitales: Es el espacio que le permite conocer sus necesidades básicas como la alimentación, el sueño, la seguridad

Las áreas de aprendizaje son también las áreas de la personalidad, las cuales deben cubrirse en los diversos niveles de la enseñanza, para garantizar la formación integral.

Área Cognoscitiva: Engloba todas las etapas referentes a la apropiación del conocimiento por parte de las personas; queda incluida toda conducta que implique procesos de memoria, o evocación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades y capacidades de orden intelectual.

Taxonomía para el área cognoscitiva

Generales:

1. Conocimiento: implica la capacidad de recordar o evocar ideas, materiales y fenómenos. Supone memorización, es decir, reproducción de datos tal y como se proporcionaron al alumno.
2. Comprensión: el alumno reproduce la información en sus propios términos, interpreta, resume o predice la continuación de una secuencia lógica. El mensaje tiene significado para él, sin percibir la totalidad de sus implicaciones, ni relacionando la información.

Particulares:

3. Aplicación: supone la presencia de situaciones nuevas en las que el alumno utiliza los principios y metodología de la materia para resolver un problema en particular.
4. Análisis: el alumna identifica los elementos de un todo y explica la relación que existe entre ellos.

Específicos:

5. Síntesis: supone trabajo con piezas, elementos aislados para arreglarlos y combinarlos hasta integrar un nuevo esquema o redactar un plan original.
6. Evaluación: supone la capacidad para formular juicios de valor de carácter cualitativo, cuantitativo o propio del que fue ya provisto.

Área Psicomotriz. Engloba aquellas actividades que suponen una coordinación neuromuscular para llegar a adquirir destrezas. Las conductas que manifiestan son generalmente de dominio físico.

Taxonomía para el área Psicomotriz

1. Imitación: la persona se imita a la mera repetición o reproducción de gestos, sonidos, movimientos, trazos, etc., no interviene la originalidad.
2. Manipulación: la persona se independiza de la imitación para realizar la actividad por si sola, sigue la secuencia del proceso según indicaciones previas.
3. Precisión: la persona es capaz de realizar diferentes actividades que requieren una ejecución de mayor calidad como producir sonidos rítmicos, ejecutar movimientos sincronizados, etc.
4. Control: además de conseguir una buena coordinación de sus propios movimientos, manifiesta una capacidad para coordinar otros. La calidad de su propia coordinación supone ya, la ejecución precisas no solo de una, sino de varias actividades o movimientos enlazados.
5. Automatización: la persona ha llegado realmente a adquirir la destreza o el dominio de las ejecuciones a tal grado que puede hacerlo en una forma casi mecánica.
6. Creatividad: la persona, con base en las destrezas adquiridas, puede decir, diseñar, improvisar, manifestando su originalidad e iniciativa propias.

Área Socio-Afectiva. Engloba las conductas referentes a sentimientos, valores, actitudes que se manifiestan en la persona como resultado de un aprendizaje. También se le conoce con el nombre de área actitudinal.

Taxonomía para el área Socio-Afectiva.

1. Recepción: la persona se muestra sensible a la existencia de determinados fenómenos o estímulos y con disposición para atender a ellos.
2. Respuestas: el alumno se encuentra dispuesto a atender en forma activa y empieza a comprometerse aunque sea un grado mínimo.
3. Valoración: la persona le da cierto valor a un hecho, fenómeno, comportamiento, etc., se identifica con ese valor en una total aceptación o preferencia.
4. Organización: la persona sitúa y relaciona los valores adquiridos dentro de su propio sistema de valores, estableciendo una jerarquía que determina cuales valores habrán de ocupar la posición dominante.
5. Caracterización: la persona actúa en una forma consistente y afectiva, habiendo definido perfectamente su filosofía que exterioriza a través de su conducta.

<http://www.angelfire.com/vamp2/didactica/areas.html>

APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO

En la etapa preescolar o en educación inicial, se busca que el niño tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico. El área lógico matemático es una de las áreas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que para muchos, las matemáticas es una de las materias que gusta menos a los estudiantes, calificándose como una materia “complicada”; cuando en realidad, la forma cómo aprendimos las matemáticas es lo complicado

El razonamiento lógico matemático no existe por sí mismo en la realidad. La raíz del razonamiento lógico-matemático está en la persona. Cada sujeto lo construye

por abstracción reflexiva. Esta abstracción reflexiva nace de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos.

El conocimiento lógico-matemático lo construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Un ejemplo más utilizado es que el niño diferencia entre un objeto de textura suave de otro de textura áspera.

El conocimiento lógico matemático es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos. Desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo. Teniendo en cuenta que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia proviene de una acción.

El educador que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar procesos didácticos que permitan interaccionar con los objetos reales. Como las personas, los juguetes, ropa, animales, plantas.

<http://www.pedagogia.es/pensamiento-logico-matematico/>

En la etapa preescolar o en educación inicial, se busca que el niño tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico. El área lógico matemático es una de las áreas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que para muchos, las matemáticas es una de las materias que gusta menos a los estudiantes, calificándose como una materia “complicada”; cuando en realidad, la forma cómo aprendemos las matemáticas es lo complicado.

Es por ello que actualmente se considera de suma importancia apropiarse de estrategias que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes. La etapa de 0 a 6 años es la etapa más importante en la vida del ser humano y en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las estrategias lúdicas que se utilicen con materiales concretos y experiencias significativas para el niño, un clima de enseñanza

agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida.

¿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
- Comparar conjuntos muchos-pocos
- Reconocer tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño.

Actividades sugeridas: Para que el cumplimiento de los objetivos propuestos, el niño debe experimentar e interiorizar las enseñanzas, esto solo será posible partiendo de la construcción que el niño haga de su propio aprendizaje, esto quiere decir que el docente es un mediador que hace posible que el niño interactúe con los objetos, los explore, investigue, descubra sus propias funciones y propiedades. El ambiente debe ser motivador y estimulante, generalmente lúdico, buscando en todo momento la disposición del niño. Se pueden aplicar las siguientes actividades:

- Caminar al compás de la pandereta: adelante-atrás, rápido-lento.
- Utilizar bloques lógicos para que el niño los clasifique libremente.
- Contar hasta diez diferentes objetos y bloques lógicos.
- Colocar una caja en el piso, los niños deben colocarse en fila y tirar una pelota tratando de que caiga dentro de ella, luego se dialoga sobre el lugar que cae la pelota: dentro-fuera, cerca-lejos, etc.

- Clasificar los objetos por su tamaño grande, mediano y pequeño
- Proporcionar diferentes objetos o telas con texturas y reconocer: suave, áspero, liso.
- Reconocer figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo) en el aire con el dedo índice.

Recordar siempre que para el aprendizaje de las matemáticas el niño requiere partir de lo concreto hacia lo abstracto. El hecho que un niño sepa “contar” de 1 al 10, no quiere decir que en realidad sepa contar; ya que para ello solo estaría utilizando su memoria. El niño que sabe contar identifica y diferencia lo que significa “pocos” y “muchos”; y realiza el conteo, primero, partiendo de material concreto, el cual visualiza, toca y percibe. Mal haríamos en empezar por enseñar los “números”, (entidades abstractas) pues éstas son expresiones gráficas (1, 2, 3...) lo que debe aprender el niño primero es lo que significa un objeto, dos o tres. Si el niño descubre esto, estará apto para aprender otras nociones matemáticas como la suma o la resta.

http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011-22512008000100006&script=sci_arttext<http://definicion.de/aprendizaje/>.

Matemáticas:

Las matemáticas son bellas, son creativas, son entretenidas, son útiles... pero hay que descubrirlas. Para poder ofrecer a nuestros niños un aprendizaje de las matemáticas de calidad, tienen que unirse dos condiciones: conocer aquello que se enseña y saber cómo enseñarlo.

A través de los materiales manipulativos y de propuestas vivenciales nuestros niños podrán avanzar con confianza en las matemáticas, a la vez que nosotros disfrutaremos acompañándolos.

A quién va dirigido

Madres, padres, maestros, maestras, educadores y profesionales que trabajan con niños... todos sois bienvenidos. El curso es un espacio común de aprendizaje, donde no importa nuestra profesión u ocupación sólo el profundo deseo de ofrecer a los niños un entorno respetuoso para el aprendizaje de las matemáticas.

Qué veremos

Se presentarán materiales manipulativos, muchos fabricados con materiales de reciclado, actividades lúdicas y diversos métodos que fomentan la comprensión, la creatividad y el interés por las matemáticas.

Lógica: propuestas para trabajar con los bloques lógicos, máquina de vender.

Probabilidad y estadística: iniciación a los gráficos estadísticos con materiales manipulativos, concepto de azar.

Geometría: propuestas vivenciales y manipulativas para trabajar polígonos, ángulos, círculos y circunferencia.

Números y operaciones: Reflexionaremos sobre los métodos para resolver las operaciones y presentaré el método ABN. Podréis ver diferentes propuestas lúdicas para fomentar el cálculo (cierra la caja, caja sorpresa, la Kitty saltarina, etc.). El sistema decimal (tablas de Seguin, juego de la escalera, la tabla del 100, juego de los sellos, etc.). Materiales manipulativos para resolver operaciones: regletas, ábaco, taptana.

Las matemáticas son bellas, son creativas, son entretenidas, son útiles... pero hay que descubrirlas. Para poder ofrecer a nuestros niños un **aprendizaje de las matemáticas de calidad**, tienen que unirse dos condiciones: conocer aquello que se enseña y saber cómo enseñarlo.

A través de los materiales manipulativos y de propuestas vivenciales nuestros niños podrán avanzar con confianza en las matemáticas, a la vez que nosotros disfrutaremos acompañándolos.

A quién va dirigido

Madres, padres, maestros, maestras, educadores y profesionales que trabajan con niños... todos sois bienvenidos. El curso es un espacio común de aprendizaje, donde no importa nuestra profesión u ocupación sólo el profundo deseo de ofrecer a los niños un entorno respetuoso para el aprendizaje de las matemáticas.

Qué veremos

Se presentarán **materiales manipulativos**, muchos fabricados con materiales de reciclado, actividades lúdicas y diversos métodos que fomentan la comprensión, la creatividad y el interés por las matemáticas.

Primeras reflexiones y ambientes preparados: Cómo se construye el conocimiento matemático – Cómo hacemos matemáticas de 3 a 6 años – El papel del educador en las matemáticas – Etapas de desarrollo de un niño de 3 a 6 años – Ambientes preparados

Materiales para trabajar la lógica: Material Montessori – Bloques lógicos – Máquinas de cambios.

Vivir la geometría: La regla de oro para trabajar geometría – Juegos y materiales para trabajar geometría

El mundo de los números: Numeración – Sumas y restas (cajas para sumar y restar) – Juegos para trabajar el cálculo mental – La recta numérica – Primeras medidas.

La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, del cual en el Jardín de Niños se da inicio a la construcción de nociones básicas. Es por eso que el nivel preescolar concede especial importancia a las primeras estructuras

conceptuales que son la clasificación y seriación, las que al sintetizarse consolidan el concepto de número.

Es importante que el niño construya por si mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus estructuras utilice los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo.

El desarrollo de las nociones lógico-matemáticas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno. Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos.

Clasificación: es un proceso mental mediante el cual se analizan las propiedades de los objetos, se definen colecciones y se establecen relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos de las mismas, delimitando así sus clases y subclases.

Seriación: permite establecer relaciones comparativas respecto a un sistema de referencia entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según su diferencia, ya sea en forma creciente o decreciente.

Las matemáticas abarca dos áreas: la destreza en el cálculo y la comprensión conceptual.

Los aprendizajes iniciales de las matemáticas son decisivos no sólo para el progreso fácil, sino para el desarrollo cognitivo, porque suponen e implican la génesis de un conjunto de estructuras de pensamiento y de funciones fundamentales.

Juego: La importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el niño revela al educador, su genuino carácter, sus defectos y virtudes.

Con el juego, los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades.

A través del juego se pueden inculcar muchos principios y valores: generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo.

Tipos de juego

Hay dos tipos de juego:

1. El espontáneo. Sin reglas fijas, de creatividad y libertad.
2. El dirigido. Ordenado, dirigido, con un fin y con unas reglas.

Principales elementos del juego

El juego nos presenta dos elementos muy importantes como son: la creatividad y la libertad.

Esto implica valores morales como; espíritu de superación, lealtad, cortesía, alegría, responsabilidad, perseverancia, espíritu deportivo, dominio de sí mismo.

Valores físicos como; habilidad, reflejos, rapidez, fuerza, destreza.

Valores humanos; tanto intelectuales como: inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo.

Por lo tanto desarrolla facultades físicas, intelectuales y morales, resolviendo necesidades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión.

El juego dirigido.

Es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos.

La participación del educador, será en todo momento, la de animador, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes.

Posibilidades en juegos dirigidos

Existen dos posibilidades en juegos dirigidos:

1. Juegos de interior
2. Juegos de exterior

Juegos de interior

Los juegos de interior son apropiados para el desarrollo de los sentidos: atención, observación, memoria, expresión, inteligencia, habilidad.

Juegos de exterior

Los juegos de exterior, desarrollan sobre todo la fuerza, la agilidad y la destreza

Clasificación: Es un concepto vinculado con el verbo clasificar, que se refiere a la acción de organizar o situar algo según una determinada directiva. El término también se utiliza para nombrar al vínculo que se establece entre aquellos clasificados tras una prueba.

Imitación: tiene su origen en el concepto latino imitativo y está asociada al verbo imitar. Éste último hace referencia a la acción que se realiza intentando copiar otra o tomándola como ejemplo. En este sentido, una imitación es una cosa o un acto que se encarga de copiar a otro, que generalmente está considerado como mejor o de más valor.

Representación: Es la acción y efecto de representar (hacer presente algo con figuras o palabras, referir, sustituir a alguien, ejecutar una obra en público). La representación, por lo tanto, puede tratarse de la idea o imagen que sustituye a la realidad.

2.3. Hipótesis

Las estrategias didácticas inciden en el aprendizaje lógico matemático, en los niños/as de 4 – 5 años del centro infantil de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”, Parroquia de Puembo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”.

2.4. Señalamiento de variables de las hipótesis

Variables Impediente: Estrategias didácticas

Variable Dependiente: Aprendizaje lógico matemático.

CAPITULO 3

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

La investigación ha realizarse es cualitativa, pues, buscará reflexionar y percibir los procesos tomando en cuenta un enfoque contextualizado, así como la percepción que los involucrados tienen de la realidad, la cual se asume como una realidad dinámica; además; la investigación tiene características cuantitativas ya que, busca las causas y la explicación de los hechos estudiados.

Cuantitativo porque a través de las encuestas y entrevistas se obtendrá datos que podrán ser tabulados estadísticamente y está orientada a la comprobación de una hipótesis.

3.2 MODALIDAD BASICA DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1. Modalidad de Campo

La investigación de campo es entendida como el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas, y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo.

Esta investigación es planteada por que se utilizará el conocimiento ya existente para poder dar alternativas de solución y resolver el problema planteado anteriormente, porque se realiza en el lugar de los hechos y el contacto directo con los niños/as y el personal docente del centro educativo inicial “Muñequitos de Chocolate”.

3.2.2. Modalidad Bibliográfica

La investigación asumió la modalidad bibliográfica, ya que se apoyó en textos, publicaciones de reconocidos autores.

Porque seguimos los pasos para obtener fuentes escritas de investigación tales como libros, textos, monografías e internet.

3.2.3. Modalidad Experimental

La modalidad experimental se basa en el estudio de la variabilidad de la variable dependiente en función de las manipulaciones de la variable independiente, una vez controladas las variables extrañas que puedan confundir nuestra explicación causal. Dan una causalidad más plausible ya que, la VI precede a la VD, existe co-variación entre ambas, y existe suficiente control para descartar que la causa sean otras variables.

Se indagara los problemas causa – efecto.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Está investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

Según la investigación dada por el número pequeño de personas se tomara la población como muestra.

UNIDADES	CANTIDADES
DOCENTES	3
NIÑOS/AS	50
PADRES DE FAMILIA	50

Cuadro N° 1

Elaborado por: Mónica Sagba

3.5. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

3.5.1. Variable Independiente: Estrategias Didácticas

CONCEPTUALIZACION	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Se refieren a planes de acción que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr unos determinados objetivos de aprendizaje en los estudiantes	Planes de Acción Sistemática Objetos de aprendizaje	Planear Organizar Controlar Descubrir y Reconstruir Obj. Generales Obj. Específicos Obj. Operativos	¿El niño recuerda lo aprendido en el día? ¿El niño/a asimila y soluciona problemas? ¿Organiza y Ordena los juguetes luego de jugar? ¿El niño cuando sale observa con atención todo su entorno? ¿Cree que el material didáctico con el que cuenta la institución es suficiente para su estimulación del niño/a?	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario Observación

Cuadro N° 2

Elaborado por: Mónica Sagba

Fuente: Centro educación inicial “Muñequitos de Chocolate”.

3.5.2. Variable Dependiente: Aprendizaje lógico matemático

CONCEPTUALIZACION	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
En educación inicial, se busca que el niño tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico	Conocimientos	Hechos Información Conocimiento adquirido experiencias	¿Los niños y profesores han utilizado alguna vestimenta o traje para amenizar o enseñar un tema? ¿El niño/a por medio del juego se siente motivado?	Encuesta Entrevista Observación
	Competencias	Conocimientos Habilidades Destrezas	¿Los niños desarrollan la curiosidad por medio de la exploración?	
	Capacidades	Recursos y Aptitudes	¿El niño/a analiza y comprende mensajes orales? ¿El niño es capaz de seleccionar objetos por tamaño?	

Cuadro N ° 3

Elaborado por: Mónica Sagba

Fuente: Centro educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la recolección de la información de la investigación se considerará los siguientes elementos:

- | | |
|--------------------------------------|---|
| ¿Para qué? | - Para alcanzar los objetivos de la investigación |
| ¿De qué personas u objetos? | - Padres de familias del Centro Infantil Muñequitos de Chocolate |
| ¿Quién? | - Investigadora Mónica Sagba |
| ¿Cuándo? | - Septiembre 2012 a Enero 2013 |
| ¿Dónde? | - Centro de Educación Inicial “Muñequitos de Chocolate” |
| ¿Cuántas veces? | - Una vez |
| ¿Qué técnicas de recolección? | - Entrevista aplicada a los docentes
- Encuestas aplicadas a los padres de familia |
| ¿Con qué? | - Encuestas
- Cuestionario semiestructurado |
| ¿En qué situación? | - Investigación (seminario) |

3.7 PROCEDIMIENTO PARA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

- a. Se entregará las encuestas a los padres de familia del Centro infantil “Muñequitos de Chocolate”

- b. Para comprobar la validez de las encuestas estructuradas y los posibles errores.
- c. A través de la aplicación de las estrategias y técnicas ya mencionadas, la investigadora recogerá toda la información pertinente.

3.7.1. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

La información recopilada mediante los instrumentos de investigación, como es la encuesta aplicada a los 50 padres de familia del Centro infantil Muñequitos de Chocolate, seguirá los siguientes pasos:

- a. Se realizará la recolección de la información.
- b. Se procederá a tabular los datos, a procesarla de tal manera que los resultados se visualicen en gráficos y tablas estadísticas.
- c. Se interpretarán los resultados con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- d. Se comprobará la hipótesis.
- e. Finalmente se establecerán las conclusiones y recomendaciones

CAPITULO 4

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro de Educación Inicial “Muñequitos de Chocolate”.

La recolección de información a través de las encuestas

PREGUNTA 1 ¿El niño recuerda lo aprendido en el día?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	68%
NO	3	6%
A VECES	13	26%
TOTAL	50	100%

Cuadro N °4

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

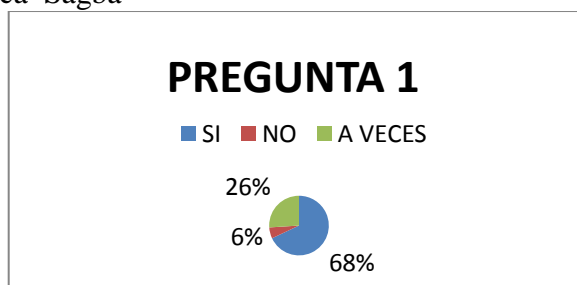


Gráfico N°5

Fuente: Cuadro N° 4

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación: El 68% de padres de familia, correspondiente a 34 encuestados aseguran que su niño recuerdan lo aprendido en el día, a diferencia del 26 % equivalente a 13 padres dicen que a veces su niño recuerda lo aprendido en el día y el 6% equivalente a 3 padres dicen que no pueden recordar lo aprendido en el día. Demostrando que se desarrolla la memoria con las estrategias didácticas en los niños.

Pregunta 2: ¿El niño/a asimila y soluciona problemas?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	32%
NO	14	28%
A VECES	20	40%
TOTAL	50	100%

Cuadro N° 5

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

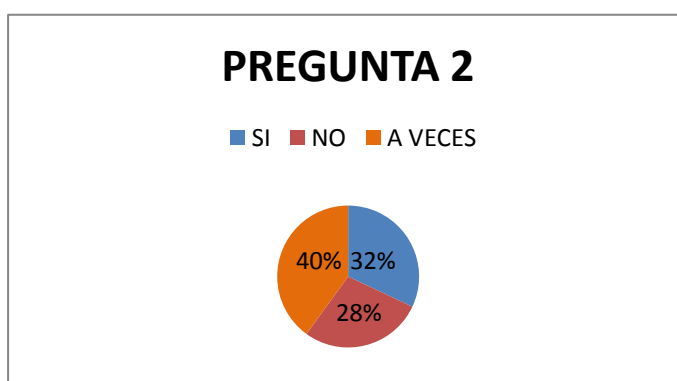


Gráfico N° 6

Fuente: Cuadro N°5

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación

Se puede observar que en la tabla 2 que el 32% que corresponde a 16 padres de familia que si asimilan y solucionan problemas los niños, el 28% equivalente a 14 padres de familia no conocen acerca del tema y el 40% que equivale a 20 padres saben que a veces asimilan y solucionan problemas.

Lo que demuestra que se necesita difundir la estimulación para que los padres ayuden a un mejor desarrollo de los niños.

Pregunta3: ¿Organiza y ordena los juguetes luego de jugar?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	50%
NO	8	16%
A VECES	17	34%
TOTAL	50	100%

Cuadro N° 6

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

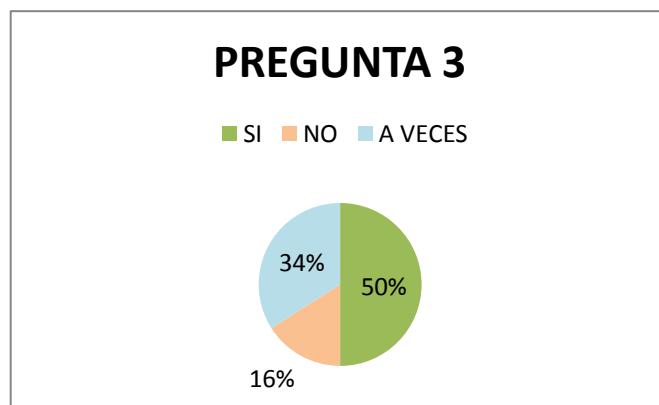


Gráfico N° 7

Fuente: Cuadro N° 6

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación Se puede observar que en la tabla 3 que 25 padres de familia que corresponde al 50% saben que el niño organiza y ordena los juguetes luego de jugar, 8 padres de familia que corresponde al 16% dicen que no organiza ni ordena los juguetes luego de jugar y 17 padres de familia que equivale al 34% dicen que a veces organiza y ordena los juguetes luego de jugar.

Mostrando que se necesita implementar estrategias de enseñanza aprendizaje a los niños en ser organizados y ordenados.

Pregunta 4: ¿El niño/a cuando sale observa con atención todo su entorno?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	45	90%
NO	0	0%
A VECES	5	10%
TOTAL	50	100%

Cuadro N° 7

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

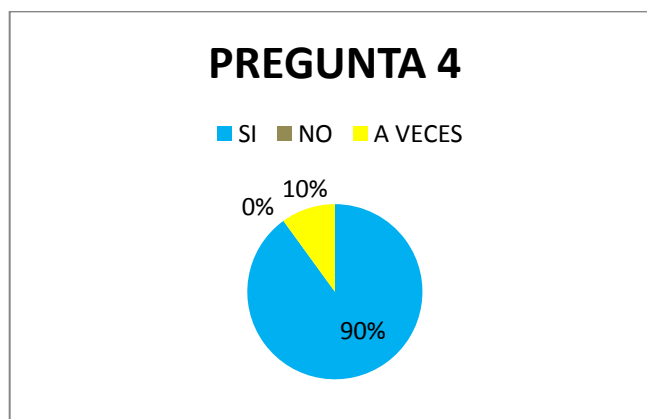


Gráfico N° 8

Fuente: Cuadro N° 7

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación

Se puede observar que en la tabla 4 el 90% que corresponde a 45 padres de familia que si observan con atención su entorno y 5 padres de familia que equivale al 10% dicen que a veces observan con atención su entorno.

Demostrando que si desarrolla la estrategia de enseñanza aprendizaje

Pregunta 5: ¿Cree que el material didáctico con el que cuenta la institución es suficiente para su estimulación del niño/a?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	42%
NO	18	36%
A VECES	11	22%
TOTAL	50	100%

Cuadro N° 8

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

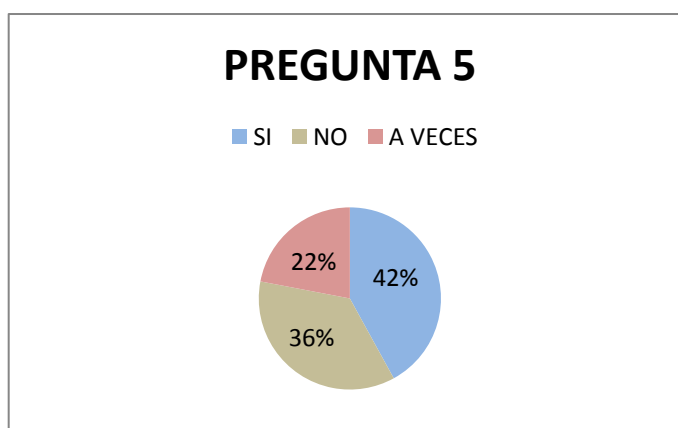


Gráfico N° 9

Fuente: Cuadro N° 8

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación Se puede observar que en la tabla 5 que el 42% de los encuestados, es decir, 21 padres dicen que si hay material didáctico suficiente en la institución, el 36% de los padres de familia es decir 18 padres dicen que no hay material didáctico suficiente en la institución y el 22% de los padres de familia es decir 11 padres dicen que a veces hay material didáctico en la institución.

Por el desconocimiento acerca de los materiales que hay en la institución se brindara una información de los mismos.

Pregunta 6: ¿Los niños y profesores han utilizado alguna vestimenta o traje para amenizar o enseñar un tema?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	60%
NO	10	20%
A VECES	10	20%
TOTAL	50	100%

Cuadro N° 9

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

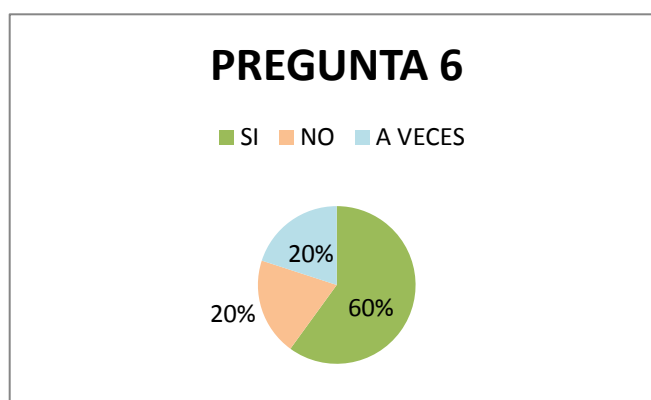


Grafico N° 10

Fuente: Cuadro N°9

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación El 60% de los encuestados, es decir, 30 padres afirman que los niños y profesores han utilizado alguna vestimenta o traje para amenizar o enseñar un tema, en tanto que el 20% de los padres de familia es decir 10 padres dicen que no han utilizado ninguna vestimenta o traje los niños y profesores para amenizar o enseñar un tema y el 20% de los padres de familia es decir 10 padres dicen que a veces han utilizado alguna vestimenta o traje, los niños y profesores para amenizar o enseñar un tema. Muchos padres han tomado importancia a las estrategias utilizadas por los docentes, siendo parte primordial de la estimulación para la enseñanza aprendizaje en los niños.

Pregunta 7: ¿El niño/a por medio del juego se siente motivado?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	94%
NO	0	0%
A VECES	3	6%
TOTAL	50	100%

Cuadro N° 10

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

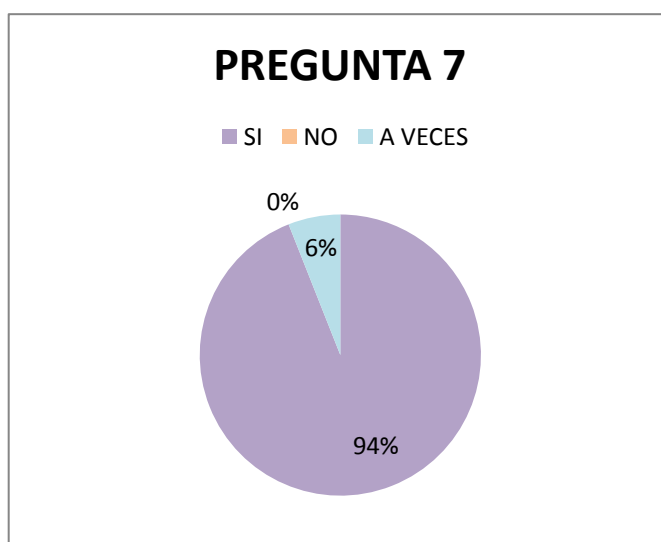


Gráfico N° 11

Fuente: Cuadro N°10

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación

El 94% de los padres de familia es decir 47 si saben que el niño por medio del juego se siente motivado y el 6% de los padres de familia es decir 3 padres dicen que a veces el niño por medio del juego se siente motivado.

Se demuestra que el juego, es una estrategia didáctica que se utiliza en el aprendizaje lógico Matemático.

Pregunta 8: ¿Los niños/as desarrollan la curiosidad por medio de la exploración?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	94%
NO	0	0%
A VECES	3	6%
TOTAL	50	100%

Cuadro N° 11

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

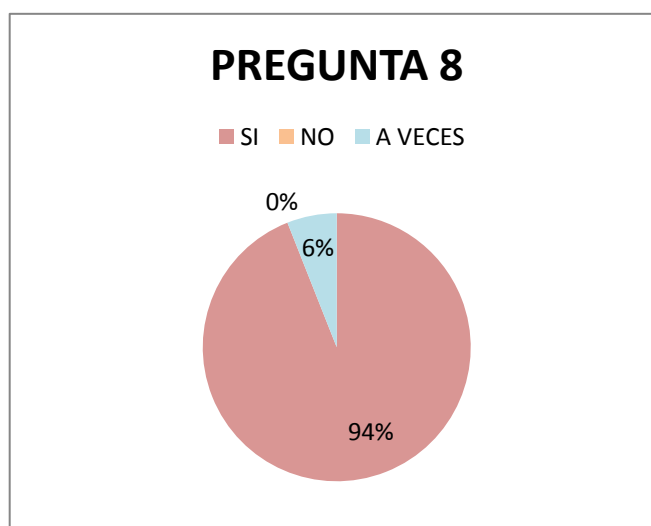


Gráfico N° 12

Fuente: Cuadro N° 11

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación El 94% de padres de familia correspondiente a 47 padres conocen que los niños desarrollan la curiosidad por medio de la exploración, y el 6% que corresponde a 3 padres señalan que a veces los niños desarrollan la curiosidad por medio de la exploración.

Lo que demuestra que la mayoría de padres conocen las técnicas y estrategias para desarrollar la capacidad intelectual.

Pregunta 9: ¿El niño/a analiza y comprende mensajes orales?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	68%
NO	1	2%
A VECES	15	30%
TOTAL	50	100%

Cuadro N ° 12

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

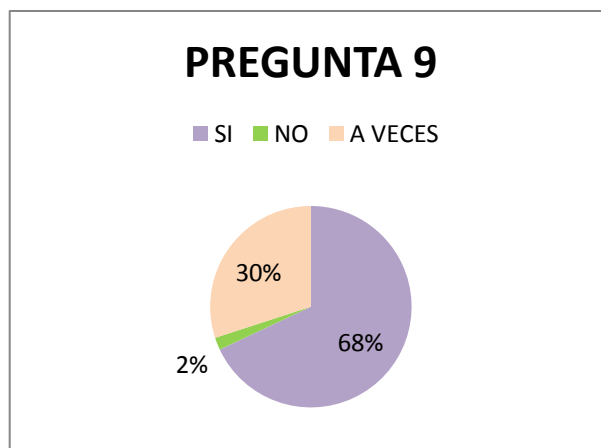


Gráfico N° 13

Fuente: Cuadro N° 12

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación

El 68% de padres de familia, correspondiente a 34 encuestados conocen que el niño analiza y comprende mensajes orales, a diferencia del 2% equivalente a 1 padres que no analiza y comprende mensajes orales y el 30% equivalente a 15 padres de que a veces los niños analizan y comprenden mensajes orales.

Demostando que la mitad de los padres de familia reciben los mensajes orales de los niños.

Pregunta 10: ¿El niño/a es capaz de seleccionar objetos por tamaño?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	41	82%
NO	4	8%
A VECES	5	10%
TOTAL	50	100%

Cuadro N° 13

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Elaborado: Mónica Sagba

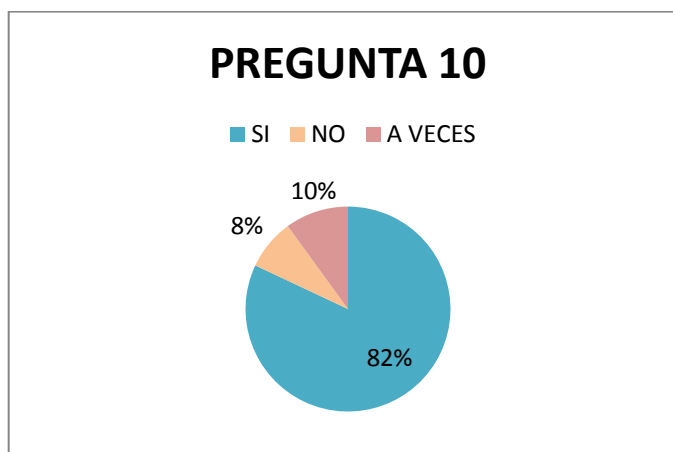


Grafico N° 14

Fuente: Cuadro N° 13

Elaborado: Mónica Sagba

Análisis e interpretación

El 82% de padres de familia, correspondiente a 41 encuestados aseguran que sus hijos son capaces de seleccionar los objetos por su tamaño, a diferencia del 10% que corresponde a 10 padres dicen que a veces seleccionan los objetos por su tamaño y el 5% que corresponde a 4 padres de familia indican que no pueden seleccionar los objetos por su tamaño.

Demostrando que tienen la capacidad de seleccionar los objetos y que se usa las estrategias didácticas.

4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

PRUEBA DEL CHICUADRADO O Ji CUADRADO ()

Tema: “Estrategias didácticas y su incidencia en el aprendizaje lógico matemático, en los niños/as de 4 – 5 años del Centro Infantil de Educación Inicial Muñequitos de Chocolate, Parroquia de Puembo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”

4.2.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

Ho: “Estrategias didácticas no incidencia en el aprendizaje lógico matemático, en los niños/as de 4 – 5 años del centro infantil de educación inicial Muñequitos de Chocolate, Parroquia de Puembo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”

Hi: “Estrategias didácticas inciden en el aprendizaje lógico matemático, en los niños/as de 4 – 5 años del centro infantil de educación inicial Muñequitos de Chocolate, Parroquia de Puembo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”

SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN;

Se utilizará el nivel $\alpha = 0.05$ (corresponde al 95%)

DESCRIPCIÓN DE LA PLOBACIÓN:

Se extrajo una muestra de 50 padres de familia, a quienes se les aplicó una encuesta.

ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO:

Es necesario mencionar que para la verificación de las hipótesis se expresara un cuadro de contingencia de 4 filas (son el número de preguntas que Ud. selecciona del la encuesta pueden ser 3 0 4, una de cada variable y una que relacione las dos variables) por 2 columnas (son las alternativas que Ud. eligió en la encuesta, si – no- a veces) con el cual se determinara las frecuencias esperadas mediante la siguiente fórmula:

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

χ^2 = Chicuadrado.

\sum = Sumatoria.

O = Frecuencia Observada.

E = Frecuencia Esperada.

Especificación de las regiones de aceptación y rechazo:

Para decidir sobre estas regiones, primero determinamos los grados de libertad, conociendo que el cuadro está formado por 4 filas 3 columnas.

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

FILAS = f

$$gl = (4 - 1)(3 - 1)$$

COLUMNAS = c

$$gl = 3 \times 2 = 6$$

GRADOS DE LIBERTAD = gl

Entonces con 6 grados de libertad y un nivel $\alpha = 0.05$ tenemos en la tabla del chicuadrado el valor 12.592 Por lo tanto se aceptará la hipótesis nula para todo valor de chicuadrado calculado que se encuentra hasta 12.592 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 12.592 la representación gráfica sería:

GRAFICO DE JI CUADRADO

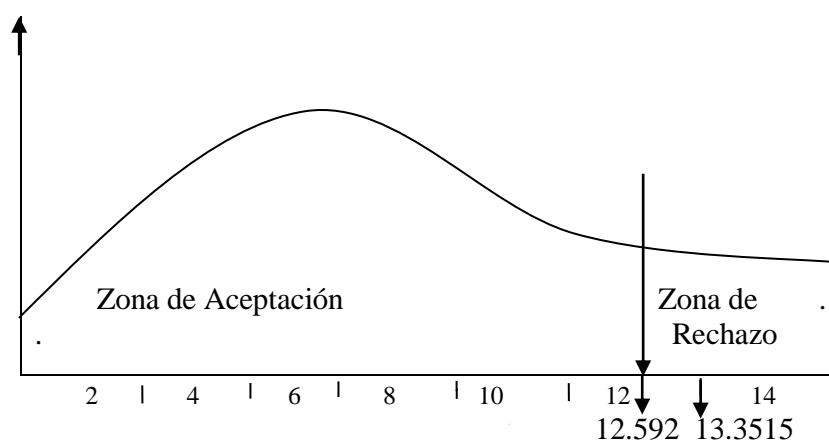


Gráfico N° 15 JI CUADRADA
Elaborado por: Mónica Sagba

4.2.2. RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS:

FRECUENCIAS OBSERVADAS

PREGUNTAS	CATEGORÍAS			Subtotal
	Si	No	A veces	
I. ¿El niño/a recuerda lo aprendido en el día?	34	3	13	50
III. ¿Organiza y ordena los juguetes luego de jugar?	25	8	17	50
VI. ¿Los niños y los profesores han utilizado alguna vestimenta o traje para amenizar o enseñar un tema?	30	10	10	50
IX. ¿El niño /a analiza y comprende mensajes orales?	34	1	15	50
SUBTOTALES	123	22	54	200

Cuadro N° 14

Elaborado por: Mónica Sagba

FRECUENCIAS ESPERADAS

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		
	Si	No	A veces
I. ¿El niño/a recuerda lo aprendido en el día?	30.75	5.5	13.75
III. ¿Organiza y ordena los juguetes luego de jugar?	30.75	5.5	13.75
VI. ¿Los niños y los profesores han utilizado alguna vestimenta o traje para amenizar o enseñar un tema?	30.75	5.5	13.75
IX. ¿El niño /a analiza y comprende mensajes orales?	30.75	5.5	13.75
SUBTOTALES	123	22	54

Cuadro N° 15

Elaborado por: Mónica Sagba

CÁLCULO DEL CHICUADRADO

O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² / E
34	30.75	3.25	10.56	0.3434
3	5.5	-2.5	6.25	1.1363
13	13.75	-0.75	0.56	0.0407
25	30.75	-5.75	33.06	1.0751
8	5.5	2.5	6.25	1.1363
17	13.75	3.25	10.56	0.7681
30	30.75	-0.5	0.25	0.0081
10	5.5	4.5	20.25	3.6818
10	13.75	-3.75	14.06	1.0227
34	30.75	3.25	10.56	0.3434
1	5.5	-4.5	20.25	3.6818
15	13.75	1.25	1.56	0.1136
200	200			13.3515

Cuadro N° 16 Cálculo del Chi cuadrado

Elaborado por: Mónica Sagba

4.3.2. DECISIÓN:

Para seis grados de libertad y un nivel $\alpha = 0.05$ se obtiene en la tabla del chicuadrado 12.592 y como el valor del chicuadrado calculado es de 13.3513 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice que las estrategias didácticas y su incidencia en el aprendizaje lógico matemático, en los niños/as de 4 – 5 años del centro infantil de educación inicial Muñequitos de Chocolate, Parroquia de Puembo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”

CAPITULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Deduzco que las estrategias didácticas comprenden todos aquellos recursos educativos que usa el profesor en el aula, como son las actividades individuales y de grupo y hasta los distintos materiales.

Deduzco que las estrategias didácticas no son aplicadas a las situaciones específicas, así como las características de cada profesor y a la realidad socio-educativa que rodea a la escuela.

Se debe realizar una clasificación adecuada de las estrategias didácticas con la práctica educativa en el aula que estudia los contenidos, actividades y orientación del alumno y la evaluación.

Es decir la distribución corresponde a las diversas tareas que se realizan en el centro infantil.

5.2. Recomendaciones

- Tener siempre los materiales necesarios para realizar las actividades en el aula.
- El docente debe de estimular la creatividad y motivación para desarrollar de mejo manera la enseñanza – aprendizaje.
- Lograr una buena comunicación docente-alumno, alumno-docente.
- Clasificar adecuadamente los materiales para aplicar las estrategias didácticas.

CAPITULO 6

6. PROPUESTA

Título

Manual de estrategias didácticas para el aprendizaje lógico matemático, en los niños/as de 4 – 5 años del centro infantil de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”.

6.1 Datos informativos

Institución ejecutora:	Centro de Educación Inicial “Muñequitos de Chocolate”
Responsables de ejecución:	Mónica Sagba
Beneficiarios:	Docentes 3, niños 50, padres de familia 50

Localización Geográfica

Provincia:	Pichincha
Cantón:	Quito
Parroquia:	Puembo
Calle:	Antonio Vallejo y Rafael Bustamante
Duración:	1 año
Fecha estimada de inicio:	Febrero
Fecha estimada de finalización:	Diciembre

6.2 Antecedentes de la propuesta

Tomamos en cuenta que la siguiente propuesta es posible la aplicación porque está acorde con las necesidades del niño/a para su desarrollo lógico matemático.

Por lo tanto este manual será muy útil y servirá como un material de apoyo para estimular y fortalecer la enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias didácticas.

Asimismo las estrategias didácticas se organizan y facilitan las experiencias significativas para el logro del desarrollo del niño/a, el docente en cumplimiento de su misión en el aula, debe definir cómo llevar a cabo y controlar cualquier actividad antes de actuar, es decir, debe aplicar los procedimientos.

Este manual será de utilidad para docentes, padres de familia donde se mejorara las técnicas y actividades a utilizarse para conformar su inteligencia, así como también su pensamiento y el conocimiento que adquiere puede ser: físico, lógico - matemático o social

6.3 Justificación

La elaboración de este manual es didáctico, importante en las áreas de aprendizaje lógico matemático por su utilidad se desarrolla las actividades de la manera más dinámica donde se implementa habilidades, destrezas, conocimiento conducta y valores.

Es factible porque provee los medios que ayudan a seleccionar y organizar lo que se quiere aprender conocimientos, partiendo de la estimulación y la elaboración de sugerencias de enseñanza que se ajustan a las necesidades y basados en las experiencias previas de los niños en donde se busca el auto aprendizaje como instrumento de gran utilidad para la solución de los distintos tipos de problemas que se presentan en el aprendizaje, (se ve ligado la conducta, normas, reglas que los niños adquieren mediante los juegos, se aplica en el centro infantil, el hogar y la comunidad)

El impacto de utilizar este manual es de enseñar y aprender con la sociabilización de los niños en el aprendizaje lógico matemático.

6.4 Objetivos

6.4.1. Objetivos General

Elaborar un manual de estrategias didácticas para estimular el aprendizaje lógico matemático en los niños/as de 4 – 5 años del centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Socializar el manual de las estrategias didácticas que utilizan los docentes para desarrollar el pensamiento lógico matemático.
- Organizar actividades de las estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático.
- Aplicar la propuesta manual sobre estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

6.5 Análisis de la factibilidad

Político.- 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.

Socio Cultural.- La factibilidad socio cultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez profesores capacitados por cuanto eso tiene una influencia directo en la educación de los niños/as.

Organizacional.- 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.

Equidad de género.- 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 niños/as.

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

6.5.1. Factibilidad financiera

El impacto que tendrá el Centro de Educación Inicial “Muñequitos de Chocolate” generara el siguiente movimiento económico.

RUBROS	ESTIMADO
Transporte	3,00
Internet	5,00
Materiales/suministros	10,00
Impresiones	5,00
Imprevistos	3,00
Facilitadores	100
Total	126,00

Cuadro N° 17

Elaborado por: María Mónica Sagba Sisalema

6.6. Fundamentación científico técnica

Manual

Manual es un libro o folleto, donde se explica de manera ordenada y detallada como se desarrolla el tema es el conjunto de enseñanzas que le permitirá utilizar o manejar adecuadamente o darle un buen funcionamiento a un invento ya creado. Con una finalidad didáctica que contemplan una serie de normas, específicamente diseñado para contribuir al proceso de enseñanza orientaciones y lo más sustancial de ciertos temas.

Entendemos como manual al material impreso escolar o un libro de texto es aquel editado para su utilización específica como auxiliar de la enseñanza y promotor del aprendizaje, por lo que son didácticos no porque llevan asociado el adjetivo escolar, ni porque se utilice en un contexto escolar, son didácticos por la finalidad con la que han sido diseñados. Como característica más significativa, presentan una progresión sistemática que implica una propuesta concreta del orden del aprendizaje y un modelo de enseñanza.

Para el Ministerio de Educación y Ciencia (R.D. 388/1.992 de 15 de Abril, BOE 23-4-92) los libros de texto son materiales curriculares que los profesores y los alumnos utilizan en los centros docentes, públicos y privados, para el desarrollo y aplicación del currículo establecido oficialmente. El concepto de material curricular añade otro rasgo significativo referido al respeto de la normativa vigente.

Entre éstos aparecen las obras de consulta y referencia que no implican, a diferencia de los manuales escolares, una organización de aprendizajes. Y también se utilizan para enseñar los cuentos, las novelas, la prensa, revistas de todo tipo, materiales que se convierten así en medios de enseñanza -cuando son utilizados con tal fin- pero no son en sí mismos medios didácticos.

Pasos para Elaborar un Manual de Estrategias Según Frica (2003)

- Poseer conocimientos previos.
- Utilizar la creatividad al momento de elaborar las estrategias.
- Dominio de contenidos.
- Utilizar la motivación y la participación.
- Conocer el propósito de la estrategia.
- Poseer una actitud positiva.
- Conocer los momentos instruccionales.
- Consultar bibliografías acerca de las estrategias y los recursos a utilizar.
- Conocer la audiencia a la cual va a ir dirigida la estrategia.

Tipos de manual

Pueden distinguirse los manuales de:

- **Organización:** Este tipo de manual resume el manejo de una empresa en forma general. Indican la estructura, las funciones y roles que se cumplen en cada área.
- **Departamental:** Dichos manuales, en cierta forma, legislan el modo en que deben ser llevadas a cabo las actividades realizadas por el personal. Las normas están dirigidas al personal en forma diferencial según el departamento al que se pertenece y el rol que cumple.
- **Política:** Sin ser formalmente reglas en este manual se determinan y regulan la actuación y dirección de una empresa en particular.
- **Procedimientos:** Este manual determina cada uno de los pasos que deben realizarse para emprender alguna actividad de manera correcta.
- **Técnicas:** Estos manuales explican minuciosamente como deben realizarse tareas particulares, tal como lo indica su nombre, da cuenta de las técnicas.
- **Bienvenida:** Su función es introducir brevemente la historia de la empresa, desde su origen, hasta la actualidad. Incluyen sus objetivos y la visión particular de la empresa. Es costumbre adjuntar en estos manuales

un duplicado del reglamento interno para poder acceder a los derechos y obligaciones en el ámbito laboral.

- **Puesto:** Determinan específicamente cuales son las características y responsabilidades a las que se acceden en un puesto preciso.
- **Múltiple:** Estos manuales están diseñados para exponer distintas cuestiones, como por ejemplo normas de la empresa.
- **Finanzas:** Tiene como finalidad verificar la administración de todos los bienes que pertenecen a la empresa. Esta responsabilidad está a cargo del tesorero y el controlador.
- **Sistema:** Debe ser producido en el momento que se va desarrollando el sistema. Está conformado por otro grupo de manuales.
- **Calidad:** Es entendido como una clase de manual que presenta las políticas de la empresa en cuanto a la calidad del sistema. Puede estar ligado a las actividades en forma sectorial o total de la organización.

6.7.-Descripción de la propuesta



INTRODUCCIÓN

La intención de elaborar el presente manual de estrategias didácticas en el aprendizaje lógico matemático, se ha visto la necesidad del docente de tener a mano herramientas de consulta, útiles para su práctica docente, que se hace visible en el día a día dentro del aula, para que sean transformadas en un apoyo.

El manual de estrategias didácticas pretende ser una herramienta de apoyo de manera sencilla y ordenada, que permitan que esté al alcance de todos aquellos que deseen fortalecer los procesos educativos, permitiendo aprendizajes significativos, por esta razón el docente debe desarrollar habilidades y destrezas en la práctica educativa, que deben ser empleadas de forma adecuada dentro de las aulas de clase, donde se facilite el logro de los objetivos propuestos por el docente. Permitiendo utilizar procedimientos y técnicas que resulten pertinentes, tomando en cuenta a quien va dirigida, el espacio y el tiempo.

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo".

Benjamín Franklin

PRESENTACIÓN

Este manual ha sido diseñado con la finalidad de presentar estrategias didácticas, con enfoque comunicativo dirigido a los docentes que describen el cómo enseñar en forma segura, clara, precisa y rápida:

Incluye trabajos, actividades, con figuras geométricas en el Preescolar los contenidos académicos los materiales a utilizar y el tiempo que se requiere para su ejecución.

Las estrategias didácticas propuestas plantean opciones para enfrentar la enseñanza lógico matemático, partiendo de los conocimientos previos que poseen los niños/as, promoviendo la realización de trabajos individuales y en equipo.

*Dichoso el niño que aún ignora el adulto que ya habita en él.
Dichoso el adulto que cada día saluda alegremente al niño que sobrevive en él.*

Leo Buscaglia

Contenido

<u>Contenido</u>	85
<u>DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO</u>	86
<u>CLASIFICACIÓN:</u>	87
• <u>SERIACIÓN:</u>	88
• <u>NOCIÓN DE CANTIDAD Y NÚMERO:</u>	89
• <u>NOCIÓN ESPACIAL</u>	90
• <u>NOCIÓN DE TIEMPO</u>	91
<u>Actividades sugeridas:</u>	92
• <u>ARRIBA – ABAJO</u>	93
• <u>ADENTRO – AFUERA</u>	94
• <u>CERCA – LEJOS</u>	95
• <u>ADELANTE – ATRÁS</u>	95
• <u>ENCIMA – DEBAJO</u>	95
• <u>LATERALIDAD: IZQUIERDA – DERECHA</u>	96
<u>Juegos tradicionales</u>	123
<u>RONDAS INFANTILES</u>	135

CONTENIDO

DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO

En el sistema curricular de la educación preescolar está establecida la enseñanza de las operaciones lógico matemáticas como son clasificación, seriación, noción de número, representación, noción de espacio y de tiempo como una vía mediante la cual el niño conformará su estructura intelectual.

Es por ello que actualmente se considera de suma importancia apropiarse de estrategias que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes. La etapa de 4 a 5 años es la etapa más importante en la vida del ser humano y en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las estrategias lúdicas que se utilicen con materiales concretos y experiencias significativas para el niño, un clima de enseñanza agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida.

El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos.

¿Qué capacidades debe lograr un niño de 4 a 5 años en el área lógico-matemático?

El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivenciar el significado de los siguientes conceptos

CLASIFICACIÓN:



Clasificación hace referencia a unas relaciones mentales que funcionan para agrupar objetos por semejanzas y separar por diferencias, dependiendo unas características y ayuda a comprender el concepto de conjuntos.

La clasificación que los niños realizan pasan por dos etapas: Transitividad: es donde el niño hace relación del segundo objeto con el primero y el tercero con el segundo y así sucesivamente Reversibilidad: aquí es donde los niños representan mentalmente la transformación o el proceso inverso.

La actividad que se realiza con los niños de edades entre los 4 y 5 años, es presentar los bloques lógicos para repasar los colores primarios y luego pedirles que por grupos clasificaran los bloques dependiendo su color.



SERIACIÓN:

Seriación son operaciones mentales indispensables para que el niño adquiera la noción de número y pueda aprender matemáticas.



La seriación es una capacidad que opera estableciendo relaciones comparativas entre

los elementos de un conjunto y los ordena según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente, es decir a través de una ordenación que se refiere a más que o menos que, formar parejas de elementos, colocando uno pequeño y el otro grande.

Con la seriación no sólo se separan las cosas por su semejanza o diferencia, sino que, efectuando un proceso más complejo, se les coloca por tamaños, grosores, utilidades, funciones, etc. Por ello es difícil que un niño que no ha desarrollado esta posibilidad pueda entender qué es una cantidad, es decir comprender dónde hay más y dónde hay menos.

Tampoco puede tener la noción de número, lo que implica saber que éstos son series ordenadas de símbolos que representan cantidades diferentes: así un cuatro es más que un tres pero menos que un siete.

NOCIÓN DE CANTIDAD Y NÚMERO:

Los niños y las niñas aprenden muy pronto a decir los números en voz alta y de hecho a decirlos en el orden correcto.

Al principio únicamente podrán decirlos del 1 al 5, por ejemplo, pero conforme van creciendo son capaces de repetir secuencias cada vez más largas.



Así pues es fácil comprobar que un niño o niña pequeño aun cuando pueda pronunciar los nombres de los números en orden correcto tendrá muchas dificultades para asignarlos adecuadamente a un conjunto de objetos que se desee contar. Por ejemplo, cuando a un niño o niña de 4 o 5 años se le pide que cuente una colección de objetos, es muy posible que cuente más de una vez varios de los objetos y que deje sin contar otros.

También tienen que aprender para qué sirve contar. Contar es una manera -a veces la única- de resolver ciertos problemas, por ejemplo, saber si hay suficientes sillas para los invitados a una fiesta de cumpleaños o asegurarse de que todos reciban la misma cantidad de caramelos. Por lo tanto, el niño o la niña tiene que entender cómo obtener una cifra mediante el conteo y comprender los usos de los números...Conviene estimularlos

para que realicen clasificaciones de todas las maneras posibles, primero los niños se limitan a ordenar grupos ya formados, después han de ser capaces de formar grupos con más o menos elementos que el inicial. Es importante, verbalizar las relaciones establecidas, denominarlas correctamente.

Los niños, muchas veces dicen una serie de números, expresan con los dedos la edad, cuentan elementos de un grupo, pero todas estas manifestaciones indican que se está aplicando un esquema intuitivo y que todavía no está asumida la concepción de cantidad, ni de número porque no se puede indicar cuál es el número anterior o posterior que se señala.

NOCIÓN ESPACIAL

Direccionalidad: Es la habilidad que adquiere el niño para distinguir derecha de izquierda, arriba de abajo, adelante de atrás, y para evidenciar una orientación espacial satisfactoria.



Lateralidad: Desarrollar esta habilidad conduce al niño a un mayor o menor dominio de un lado del cuerpo sobre el otro, gracias a esto el estudiante establece la diferencia entre su lado izquierdo y su lado derecho; la lateralidad es muy importante en la estructuración del esquema corporal.

NOCIÓN DE TIEMPO



El conocimiento del tiempo en los niños de edad preescolar "está muy relacionado al conocimiento físico y social, y el niño lo construye a través de las siguientes fases".

Concibe el tiempo solamente relacionado al presente, no contempla mentalmente el pasado ni el futuro, tiene una dimensión única del tiempo. Este aspecto se puede comprobar cuando un niño suele utilizar un vocabulario común que indica que aún no está capacitado para relacionar situaciones temporales en pasado o futuro. Aun cuando pueda utilizar algunos términos, el niño aún confundirá las situaciones diciendo por ejemplo: mañana fui al parque con mis amigos.

Comienza a entender que el tiempo es un continuo, que las cosas existen antes de ahora y que existirán después de ahora. Usa el término de mañana o ayer, quizás no acertadamente pero con indicios de que comprende la existencia de un pasado y un futuro.

"ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS"



Las estrategias didácticas son planes de acción que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr unos determinados objetivos de aprendizaje en los niños mediante un acto creativo y de enseñanza con sus técnicas, actividades y su organización.

Actividades sugeridas:

Para que el cumplimiento de los objetivos propuestos, el niño debe experimentar e interiorizar las enseñanzas, esto solo será posible partiendo de la construcción que el niño haga de su propio aprendizaje, esto quiere decir que el docente es un mediador que hace posible que el niño interactúe con los objetos, los explore, investigue, descubra sus propias funciones y propiedades.

El ambiente debe ser motivador y estimulante, generalmente lúdico, buscando en todo momento la disposición del niño. Se pueden aplicar las siguientes actividades:

- *Caminar al compás de la pandereta: adelante-atrás, rápido-lento.*
- *Utilizar bloques lógicos para que el niño los clasifique libremente.*
- *Contar hasta diez diferentes objetos y bloques lógicos.*
- *Colocar una caja en el piso, los niños deben colocarse en fila y tirar una pelota tratando de que caiga dentro de ella, luego se dialoga sobre el lugar que cae la pelota: dentro-fuera, cerca-lejos, etc.*
- *Clasificar los objetos por su tamaño grande, mediano y pequeño*
- *Proporcionar diferentes objetos o telas con texturas y reconocer: suave, áspero, liso.*
- *Reconocer figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo) en el aire con el dedo índice.*

ARRIBA – ABAJO

1. *Dónde está el cielo*
2. *Dónde está el suelo*
3. *Brazos arriba, abajo*
4. *Mirar hacia arriba, hacia abajo.*



DENTRO – FUERA

Iniciamos a los niños y niñas en las tareas de colocar y guardar el material empleado una vez que se ha trabajado con él. Por ejemplo, después de jugar con las torres les enseñaremos que, antes de cambiar de actividad, hay que desmontarlas y guardar las piezas dentro de su caja.

Colocamos dos aros de colores en el suelo de la clase o en el jardín. Ponemos una música alegre; cuando ésta se pare, decimos a tres o cuatro niños o niñas que se metan dentro de los aros. Cuando vuelva a sonar la música, les pedimos que salgan fuera.



Repetimos la actividad para que puedan participar todos los niños y niñas.

Proponemos a los alumnos el juego "Adentro y afuera". Varios niños cogen una tela grande y se desplazan por la clase al ritmo de una música suave. Cuando paremos la música, a la orden de "¡Adentro!" los niños deberán esconderse bajo la tela. Después, les pedimos que salgan afuera y volvemos a comenzar la actividad.

CERCA – LEJOS

1. Diga a sus niños/as que se hagan lejos de la pizarra

2. Diga a sus niños/as que se hagan cerca de la pizarra

3. Se puede escuchar una canción

4. Cada niño/a tendrá una pelota en la mano, diga pongan la pelota lejos de ustedes; pongan la pelota cerca de ustedes.



DELANTE – ATRÁS

Después de escuchar la canción con sus estudiantes, realice un juego, en donde usted profesor ordene

1. Todas las niñas se hacen adelante de la mesa

2. Todos los niños se hacen atrás de la puerta

Lo debe realizar varias veces cambiando de posiciones para que los niños asimilen bien el concepto.



ENCIMA – DEBAJO

Haciendo uso de los objetos de clase represento el significado de ENCIMA – DEBAJO

Ubico el lápiz encima de la mesa

Ubico la pelota debajo de la mesa

Observemos los siguientes dibujos.



LATERALIDAD: IZQUIERDA – DERECHA

1. Ubicar en el cuerpo su lado derecho e izquierdo: ojo, mano, pierna, rodilla.

2. Levantar la pierna derecha, levantar la pierna izquierda.

3. Cómo se llama el niño que está a su derecha? a su izquierda?

4. Qué objetos quedan a su derecha? a su izquierda?



Completa el dibujo a la derecha- arriba- a los lados

Ahora a afianzar lo aprendido. Para esto puede realizar los siguientes ejercicios.

1. Brazos arriba, adelante, atrás, a los lados, pierna derecha arriba, abajo, al lado.

2. Mirar hacia arriba, hacia abajo, a la derecha, a la izquierda, adelante atrás.

3. Hacer que el niño se ubique delante, atrás, debajo, encima, cerca, lejos, a la derecha, a la izquierda de un objeto.

4. Trazar círculos en el suelo, para que el niño reciba órdenes así: ubícate dentro del círculo, a la derecha, a la izquierda, adelante, atrás, etc.

Veamos ahora una actividad que puede ayudar al niño a concebir el tiempo, partiendo de la primera fase, comprendiendo su situación de tiempo vivido:

Hágales preguntas tales como: "¿Qué piensas que dura más tiempo: comerte una galleta o beber un vaso de agua?".

PARA TRABAJAR LA CLASIFICACIÓN



Esta actividad, adecuada para niños de 4 años, los niños clasifican por colores. Aquí han utilizado botones de diferentes formas y colores pero nosotros podríamos hacerlo con otro tipo de objetos como palos de helado, tubos de papel higiénico Cartón para hacer de base a los tubos Papel o pintura del color que pintaremos los palitos (también venden los palitos ya pintados) pedir a los niños fichas, rosetas, cubileos, legos, cuentas, átomos, etc.

Cada bola en su color

Materiales

Vasos de diferentes colores y bolitas del mismo color, se puedes utilizar granos y pintarlos o piezas insertables.

Desarrollo

Cuando propongan esta actividad, no digan "Pon aquí los rojos y aquí los amarillos", sino "Separa estas bolitas en colores" ya que de esta manera serán los niños o las niñas los que realizarán el trabajo mental por clasificar.



COLORES PRIMARIOS

Mediante juegos sencillos conseguirás despertar sus estímulos visuales, hasta los 4 o 5 años, la enseñanza de los colores debe reunir juego y rutina y, En el programa de aprendizaje que el menor sigue en la escuela infantil, se iniciará con los colores primarios (rojo, azul, amarillo) para pasar después a las distintas tonalidades del color (en Infantil sólo se enseña la diferencia claro/oscuro).



Los colores se aprenden uno a uno. Se empieza por el rojo, únicamente le hablarán de "objetos rojos" y "objetos no rojos". En ese momento puede trabajar otra cualidad como la forma (círculo rojo). Pasados dos meses se enseña otro color (el azul, por ejemplo) y, entonces se realizan actividades con los dos colores a la vez. Y así consecutivamente: se van añadiendo colores a la lista sin olvidar los anteriores.

Es un trabajo de una rutina diaria que tiene como meta que el niño vaya memorizando los colores sin darse cuenta.

Reforzar lo aprendido

- *Con las piezas de construcción. Son perfectas ya que contienen los colores primarios. Hacer una torre de piezas rojas o azules, pídele que guarde las verdes, etc.*

- *El día del color. Hoy es el día del rojo. Vístele de rojo y pídele que coloree un dibujo con pintura roja.*

- *Busca el objeto. Mete en una caja objetos de varios colores (un lápiz amarillo, una pieza roja o un calcetín azul), y pídele que los saque según se los nombres.*

- *Veo, veo. Por la calle, buscad un color cada día, y nombrad lo que contenga: semáforo verde, árbol verde.*



LOS NÚMEROS

En los niños pequeños se inician de manera espontánea el conteo de números. Debemos observar que desde que nacemos estamos rodeados de números escritos (el de nuestra casa, las matrículas de los coches, los precios en la tienda, etc.) y también escuchamos



conversaciones donde aparecen números: "dame dos manzanas", "faltan cuatro cubiertos", "tiene 4 años", etc., por tanto es normal que los niños nos imiten y repitan estos números ya que son parte de nuestras conversaciones, que sirven como iniciación para que vayan familiarizándose con los números.

Se empieza dando secuencia al orden de los números así.

Número uno, indicar la grafía del número a la cantidad, dar a conocer el número 1, conocer su grafía y la cantidad que indica, autoevaluar el resultado de la actividad.



Para la presentación del número 1, se necesita una ficha o página

impresa de la actividad, se indica al niño que observe la ficha y pregúntele que ve en ella, luego se la lee al niño el enunciado de la actividad, con una poesía, con el uno sale la luna, solicitar que busquen objetos cercanos o requerir de los objetos que estén dentro del aula haciendo hincapié al número 1.

Se realiza una actividad para afianzar el número

Formar en el pizarrón el número 1: con la poesía " Vamos a enseñar todos un dedito, vamos a pensar en 1 conejito.

Representando el número 1 con tiza, en el patio con una poesía "La tierra es 1, la luna es 1, 1 es el sol que me da calor.



Plasmar el número en harina. Con poesía " Tengo una cabeza, tengo una nariz, tengo una carita para sonreír.

Poesía: "tengo una muñeca, tengo un balón, una bicicleta y un súper camión. Tengo, tengo, tengo, tengo un corazón que te da besitos con todo mi amor".

Los niños de Preescolar van construyendo al número a través de juegos con materiales diversos o estructuras, comparaciones de objetos, sobre todo visibles, aprenden a trazar, escribir la grafía en harina, en el aire, con tiza, sobre papel y en fichas.

Jugar una carrera, cuando los niños están listos en la línea de partida, contar 3, 2, 1 y parten.

Detectar errores u omisiones en el recitado de otro compañero y de la docente, por ejemplo: ante el recitado 1, 2, 3,5. La docente preguntará, ¿qué número falta, cuál es el anterior a ese y el que le sigue?

De similar forma se va presentando los demás números hasta llegar al 10, siguiendo la secuencia adecuada.

ESTRATEGIA #1

CARTONES DE HUEVOS.

Objetivo:

Trabajar conceptos y habilidades lógico-matemática como la serie numérica, las grafías y las cantidades.

Materiales:



- 4 envases de cartón para huevos.
 - huevos de plástico suficientes para llenar los envases (48 huevos para 4 envases, cada envase es de 12)
 - dados en blanco de goma o espuma.
 - témpera de varios colores: roja, amarilla, verde y azul.
 - pinceles.
- Se pintan las hueveras con témperas, cada uno de un color diferente.
- Construir diferentes dados, dependiendo de lo que queramos trabajar. Por ejemplo:
- Dado con puntos u otro dibujo.
 - Dado con números.

Descripción o reglas del juego

Pueden jugar de 2 a 4 jugadores o podemos hacer equipos.

Se sortea el equipo que comienza el juego, Cuando un niño o una niña lanza el dado, debe poner o quitar huevos en el cartón correspondiente (según lo que le haya salido al lanzar el dado).

Si el dado sólo tiene puntos, el juego consistirá solamente en poner huevos, por ejemplo si salen 3 puntos el equipo pondrá 3 huevos en su huevera.

Otra opción es tener un dado numerado del 1 al 6 primero lanzar el dado con el número habrá que poner o quitar huevos de la huevera.



Gana el equipo que antes llena el cartón con los huevos (serían doce).

Durante el juego podemos ir preguntando al jugador cuestiones del tipo:

- *Contar los huevos que llevas.*
- *¿Cuántos huevos quedan por colocar?*
- *¿A qué equipo le toca ahora?*
- *¿Quién va ganando? ¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos?*

Estrategia Didáctica # 2

Rompecabezas

Contenido

Consta de piezas elaboradas de diferentes materiales ya sea cartón, papel y madera.

Objetivo

Es un juego que sirve para desarrollar la capacidad de análisis y síntesis, además de la coordinación motora y el razonamiento lógico.

Materiales:

Piezas y la base del rompecabezas

Procedimiento

Para empezar se debe tomar en cuenta que se inicia con rompecabezas sencillos para después llegar a los más complejos, iniciaremos armando muñecos articulados o cucas después utilizaremos rompecabezas de corte horizontal (2 piezas), a continuación 2 cortes horizontales o verticales (3 piezas), rompecabezas con 4 piezas (un corte vertical y un horizontal), rompecabezas de 4 piezas (2 cortes oblicuos por la mitad de la silueta).

Para utilizarlo se invita a los niños a que se miren en el espejo, que empiecen a mover sus extremidades, comenta a los niños sobre los movimientos de las partes del cuerpo aquí es donde ellos ya pueden armar muñecos articulados y después continuar con los demás tipos de rompecabezas.



Estrategia Didáctica # 3

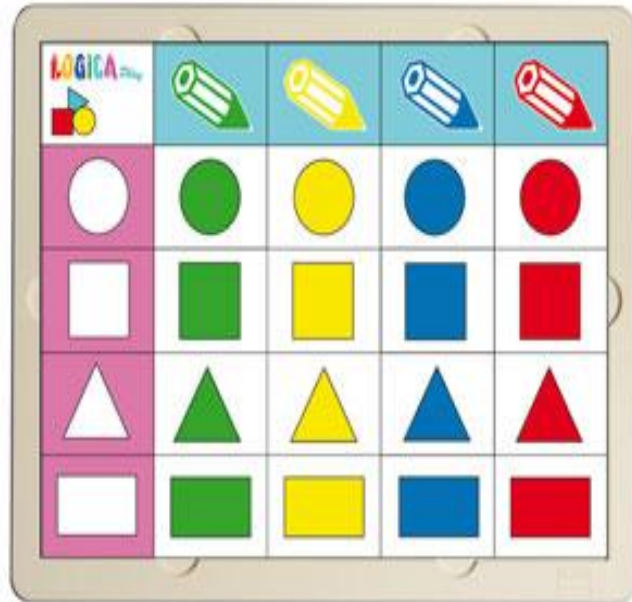
Parecido y diferente

Contenido

Procesos de la ciencia, comparación, seriación, asociaciones.

Objetivo

Propiciar la observación y fortalecer los procesos de clasificación, comparación y asociación con las frutas.



Materiales:

Fichas con imágenes de frutas

Procedimiento

Elabora fichas de forma y tamaño similares, (azul, amarillo, verde) con tamaños distintos (pequeños, medianos y grandes) y recortadas con forma de rompecabezas [Se pueden emplear figuras geométricas triángulo, círculo y cuadrado]

Las fichas por delante llevan las frutas y por detrás llevan la letra inicial de su nombre.

El niño deberá agrupar las fichas por colores, por tamaño y por formas hasta armar la figura de tres colores.

Se solicita a los niños por equipo o solos, jugar para atender los siguientes criterios que van de menor a mayor complejidad, agrupando y reagrupando las fichas, por conjunto de letras, por tamaño, frutas grandes y frutas pequeñas, empleando diferentes criterios de clasificación. Se puede incluir el dibujo de las frutas, la jornada podría finalizar con una tizana creativa.

Estrategia Didáctica # 4

La tiendita

Contenido

Planee y resuelva problemas en situaciones familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Objetivo

Comprenda problemas numéricos que se le planteen y estime sus resultados.

Materiales:

Hojas de papel, juguetes, dulces.

Procedimiento

- *Solicitar a los padres diferentes que envíen juguetes y dulces, marcados respectivamente con su nombre.*
- *Platicar con el grupo sobre la forma en que se realizara la compra venta.*
- *Cuestionar sobre ¿Qué creen que se necesita?*
- *¿Cómo se realiza el intercambio con el dinero y los productos?*
- *Calcular el material del dinero para que les alcance para jugar.*
- *Elaborar su bolsa y/o cartera.*
- *Organizar el juego de vender en la tiendita, los vendedores y compradores.*
- *Observar ¿Qué resolvieron los niños al comprar o vender? ¿Qué principios del conteo utilizaron? ¿Cómo solucionaron la forma de pagar, dar cambio, organizar sus compras, etc.? ¿Cómo usaron el dinero con el valor asignado?*



Estrategia Didáctica # 5

Jugando con bloques lógicos

Contenido

Posibilitan la movilidad y reversibilidad del pensamiento.

Objetivo

Clasificar bloques de acuerdo a tres atributos: Tamaño, color y forma.



Materiales:

Juegos de bloques lógicos de acuerdo a la cantidad de niñas y niños que haya en el aula.

Procedimiento o desarrollo de la experiencia:

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

Es la habilidad lógica que consiste en poner series, o dicho de otra forma se trata de relacionar objetos en base a alguna dimensión, es establecer relaciones entre diferentes objetos en base a un aspecto, puede ser creciente o decreciente y poniéndolos en un orden determinado.

Estrategia Didáctica # 6

Llévalo donde te diga

Contenido

Desarrollar la psicomotricidad

Objetivo

Trabajar el esquema corporal

Aprender a seguir las reglas



Materiales:

Patio, balón o pelota.

Procedimiento o desarrollo de la experiencia:

Cada uno tiene un balón y tendrá que llevarlo de un extremo a otro de la pista sobre la parte del cuerpo que diga el profesor, por ejemplo: situado encima de la cabeza, en la espalda, sobre la rodilla,...etc.

Recursos didácticos:

Las salidas es conveniente hacerlas por oleadas, con una buena separación, así evitaremos que se molesten entre sí.

Estrategia Didáctica # 7

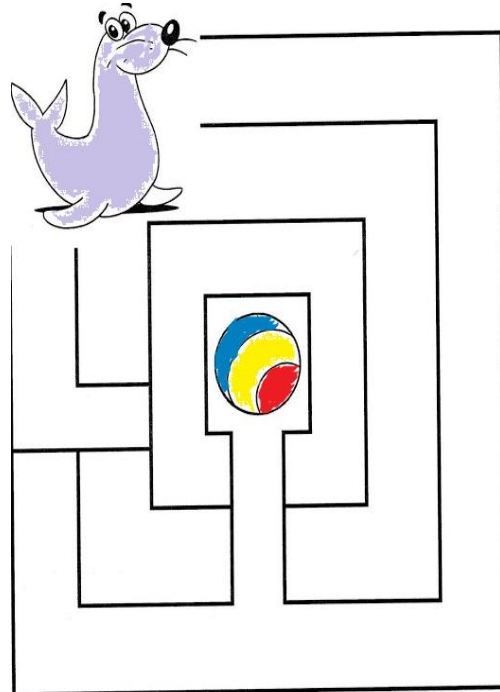
Laberintos

Contenido

Lugar formado de confusos caminos de difícil salida.

Objetivo

Sirven para desarrollar el pensamiento, el razonamiento, la creatividad, la capacidad crítica, ayuda a buscar diferentes opciones, para la solución de diferentes problemas.



Materiales:

Laminas con laberintos impresos para ser solucionados

Procedimiento o desarrollo de la experiencia

- 1. Invite a los niños a conocer y a ubicarse en el espacio de su entorno.*
- 2. tomando como punto de partida su aula.*
- 3. proponga escoger el camino más corto*
- 4. indicar a los niños a dibujar los caminos que siguieron señalando el punto de partida y el de llegada.*
- 5. buscar otras alternativas para llegar al mismo punto.*

Estrategia Didáctica # 8

Cuentas o Mullos

Contenido

Son objetos pequeños, perforados que sirven para ensartar se lo encuentra en diferentes colores, formas, tamaños, con orificios de mayor y menor diámetro.

Objetivo

Sirven para desarrollar la motricidad fina y la pinza digital a la vez que representan una oportunidad para ejercitar la memoria visual y auditiva en los niños.

Materiales:

Cuentas, mullos, botones, lana, cordón.

Procedimiento o desarrollo de experiencia.

Se sugieren las siguientes actividades: Observar describir, manipular cuentas de diferentes tamaño, color, forma. Clasificarlas por sus características. Ensartar cuentas libremente. Identificar igual: color, forma, tamaño. Del mismo color y tamaño. Formar series sencillas de 1 a 1; de 2 a 1; de 2 a 2 tomando en cuenta color forma tamaño.



Estrategia Didáctica # 9

Vamos a Pescar

Contenido

Resolución de problemas y entender las relaciones lógico matemáticas.

Objetivo

Desarrollar la inteligencia lógico-matemática y la kinestésica-corporal.

Materiales:

Cartulina, hilo o nylon, clips, dibujos o imágenes de peces, palos de pincho.



Procedimiento o desarrollo de la experiencia.

El docente dibuja y recorta el cuerpo de veinte 20 peces (o más dependiendo del número de niños/as) en cartón o cartulina; es conveniente plastificar para que no se deterioren y fabricar una caña de pescar con los palos de pincho para colocarle en el extremo del hilo o nylon con un clip, cada parte que conforma el pez se decora (ojos, aletas, entre otras). Cuando se vaya a realizar el juego se deben extender los peces en el piso del aula, también se lo puede poner en un recipiente amplio, con la cara decorada.

Los niños/as formarán un círculo, y seguidamente cada niño/a pasa a pescar un pez, es decir, se le hace entrega de la caña de pescar. Después de pescar todo, el docente preguntará a los niños/as cuántos logro pescar y contara y lo dirá en voz alta la cantidad recolectada.

Se pueden trabajar con todos los estudiantes si no son muy numerosos, de lo contrario se puede realizar la estrategia en pequeños grupos, cuatro o cinco niños/as para evitar que se aburran o distraigan mientras esperan su turno.

Estrategia Didáctica # 10

Bolos

Contenido

Incrementar la fuerza de sus brazos y mejorar la precisión de los movimientos hacia un objeto



Objetivo

Rodar correctamente una pelota grande, desde una distancia aproximada de tres a seis metros.



Materiales:

Pelota grande, botellas de plástico

Procedimiento o desarrollo de la experiencia.

Coloca seis o más botellas de plástico en posición "3-2-1" y traza una línea, a unos tres metros de ellos.

Muéstrele al niño cómo rodar la pelota para derribar las botellas, pero permaneciendo detrás de la línea. Recompón las botellas y ayúdalo a que ruede la pelota.

Alégalo cuando derribe alguno. Ve apuntando cuántos bolos derriba en cada tirada. Cuando el juego se vuelva más fácil para él, Incrementa progresivamente la distancia entre la línea de tirada y los bolos.

También cuando llegue a acostumbrarse al juego, se puede incorporar la idea de esperar turnos.

Haz trazos simples en un trozo de papel, para que el niño pueda ver cuántos bolos derriba y cuántos derrumbas tú.

Estrategia Didáctica # 11

Caliente Frio

Contenido

Consiste en acertar el objeto que ha seleccionado el grupo mediante los aplausos de este.



Objetivo

Desarrollar la capacidad imaginativa de las niños/as al promover la adoptar roles de personajes

Materiales:

Papelote, marcador

Procedimiento o desarrollo de la experiencia.

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso". Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este.

Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir y repitiendo las palabras caliente para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras Más altos sean los aplausos Más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos o la palabra frio, frio significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.

Estrategia Didáctica # 12

Ula - Ula

Contenido

*Ubicarse en el espacio,
diferencia colores,*

Objetivo

*Refuerza los conceptos de
adentro-fuera y colores.*

Materiales:

Hulas

Procedimiento o desarrollo de la experiencia.



Enseñe a la niña o niño a entrar y salir del hula - hula. Entre en el hula hula por la cabeza, páselo a través de su cuerpo y sáquelo por los pies.

Se puede realizar diversas actividades con este material

Juego físico el cual consiste en mover la cintura o ciertas partes del cuerpo para que el aro no se caiga, es un juego de motricidad gruesa.

Cada niño/a escogerá una hula hula de acuerdo al color que le guste, y esperan orden para iniciar la actividad.

Todos inician bailando el hula hula con la cintura y esperan la orden para el cambio de parte del cuerpo con el cual se bailara el aro.

Los niños/as toman el hula hula y simulan que están saltando la cuerda, de esta forma se observa la agilidad y motricidad de cada estudiante.

Estrategia Didáctica # 13

La gallina ciega

Contenido

Desarrollo de la capacidad creativa e imaginativa

Objetivo

Desarrollar la noción espacial

Materiales:

Patio, pañuelo o un trapo



Procedimiento o desarrollo de la

Se precisa un espacio amplio y libre de obstáculos. Intervienen varios niños y niñas de todas las edades. Al niño o la niña que hace de «gallinita ciega» le vendan los ojos para que no pueda ver nada.

El resto de los participantes rodea a la «gallinita ciega» y le pregunta:

- *Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido una aguja o un dedal? (Responde una de las dos cosas).*
- *Pues da tres vueltas y lo encontrarás. Una, dos y tres y la del revés.*

Entonces los niños participantes en el juego dan a la «gallinita ciega» tres vueltas en el mismo sentido y una vuelta en sentido contrario, para que pierda las referencias espaciales y no pueda localizar a los jugadores.

Mientras la «gallinita ciega» intenta atrapar a alguien, los jugadores bailan y dan vueltas alrededor de ella, acercándose y alejándose, mientras le hablan y tocan, tratando de despistarla.

Si consigue atrapar a alguien debe adivinar su nombre, pero sin oír su voz, empleando únicamente el tacto. Si no acierta el nombre de la persona que ha atrapado continúa el juego hasta que consiga identificar a alguien. Cuando acierte el nombre del que ha atrapado, la persona que ha logrado identificar hará de «gallinita ciega».

Estrategia Didáctica # 14

Explota globos

Contenido

Consiste en decir el nombre de un compañero de una forma muy original.

Objetivos:

Aprender los colores

Materiales

Globos.

Procedimiento o desarrollo de la experiencia:

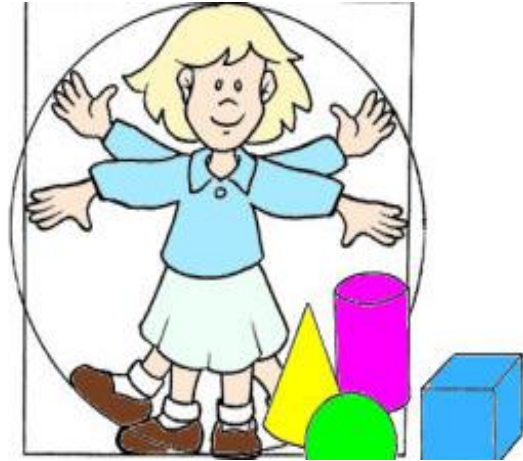
Hacer un círculo entre todos los participantes, se reparte un globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá también, hacia el centro; el primero coge su globo y se lo pone en el suelo, se sienta sobre él y gritando su color explota el globo con un fuerte apretón.

Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.



PRESENTACIÓN DE LAS FIGURAS GEOMETRICAS

Los niños al enfrentarse a su primer año escolar, presentan dificultad al reconocer e identificar las figuras geométricas básicas como son círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, las cuales hacen parte del entorno diario en el que se desarrolla el niño y que además están incluidas en el currículo para este nivel educativo. Con el propósito de construir el conocimiento en torno al tema, se plantean estrategias didácticas y pedagógicas que hagan significativo el proceso enseñanza-aprendizaje.

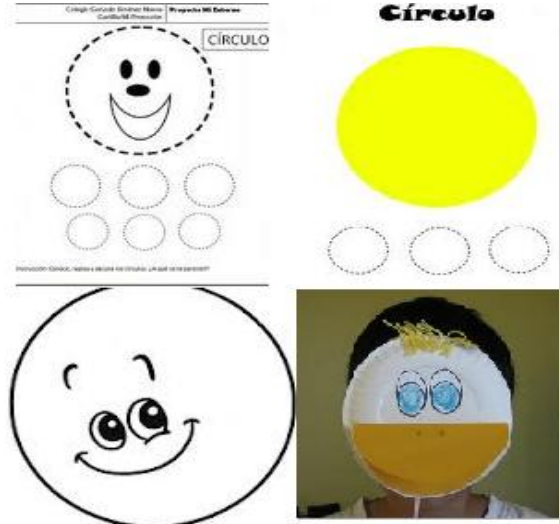


Se implementaran cinco actividades para el desarrollo del proyecto de aula, una por cada figura y la final en la que se integran el aprendizaje de las cuatro anteriores, en un lapso de tiempo de 30 minutos, Cada una iniciando con una actividad de motivación y diagnostico que se desarrollará así.

Tema: El círculo

Objetivo:

Observar reconocer y nombrar los diferentes objetos del aula de clase, de acuerdo a los conocimientos que trae de su entorno.



Desarrollo de la actividad:

Después de haber reconocido y mencionado los objetos que están en el aula, buscamos los objetos de forma circular y le mostramos sus diferentes características como figura geométrica, dándoles la respectiva definición del término círculo.

Socializamos que otros objetos conocen que tengan esta misma forma como: aros, tapas, el reloj, platos, etc. y seguido se les entregara en una hoja el círculo para que lo coloreen.

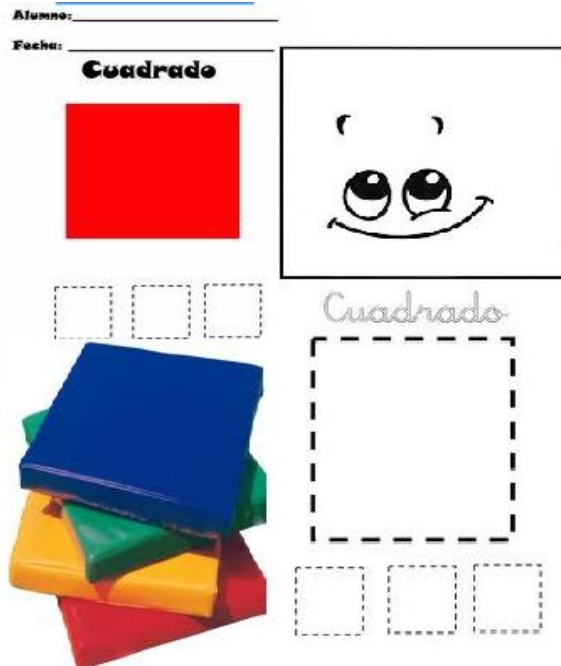
Tema: El cuadrado.

Objetivo:

Conocer el cuadrado como figura geométrica.

Desarrollo de la actividad:

En el antideportivo observamos los trazos encontrados en el piso que delimitan la cancha de juego, y que la conforman dos cuadrados.



- los niños caminarán sobre los cuadrados de la cancha.
- dibujarán en el piso cuadrados con tiza.
- en una hoja con temperas decorarán el cuadrado con la huella.
- los anteriores trabajos serán expuestos para así motivar a los niños.
- observar haciendo uso del televisor y DVD un video que enseña el tema que se está presentando "EL CUADRADO".

Tema: El triángulo

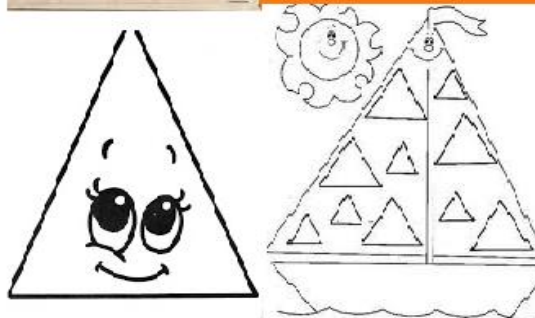
Objetivo:

Identificar el triángulo como figura geométrica en diferentes objetos



Desarrollo de la actividad:

- *Se explica que el triángulo también es una figura geométrica igual que el cuadrado y el círculo.*
- *Repasa con el dedo índice el triángulo siguiendo la dirección observando que tiene tres lados.*
- *Mostrar las diferencias existentes entre el círculo, el cuadrado y el triángulo*
- *Con los bloques lógicos seleccionaran cuadrados, círculos y triángulos.*
- *Se les entregara en una hoja las tres figuras geométricas para que coren con papel rasgado los círculos, los cuadrados con variedad de colores y el triángulo se rellenara con plastilina.*
- *Observar un video descargado a través de una ronda enseña el tema que se está presentando "EL TRIÁNGULO".*



Tema: El rectángulo.

Objetivo:

Reconocer el rectángulo.

Desarrollo:

- *Se explica que el rectángulo es una figura geométrica igual que el círculo el triángulo y el cuadrado , también tiene*

cuatro lados pero se explica la diferencia con el cuadrado, por que las partes del rectángulo tiene los lados iguales de dos en dos

- *Pinta el rectángulo con vinilos y pincel, recorta rectángulos y los pega en una hoja.*
- *Observar un video que a través de una ronda enseña el tema que se está presentando "EL RECTÁNGULO".*



Tema: Repaso de las figuras geométricas

Objetivo:

Identifica y diferencia las figuras geométricas unas de otras.

Desarrollo de la actividad:

- En una hoja se entrega la figura de un payaso, que tiene las cuatro figuras geométricas aprendidas para que los niños realicen lo siguiente:
- Unir puntos para formar círculos.
- Rellenar los triángulos con restos de las puntas de lápices y colores.
- Picar los cuadrados.

Rellenar con puntitos de colores los triángulos





Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos.

En las que también destacan las actividades lúdicas rituales, parte de estos juegos son desconocidos por algunos docentes parvularios.

Los juegos tradicionales se deben seleccionar cuidadosamente para la aplicación dentro de la actividad de aprendizaje que se espera desarrollar.

LA RAYUELA

Organización:

Se dibuja con tiza en el suelo una figura como la del dibujo.

Materiales:

Una tiza para pintar la rayuela, un pedazo de teja, ladrillo o piedra plana



Juego:

- El primer jugador lanza un pedazo de teja o ladrillo desde la tierra a la casilla nº 1. Si se queda en ella deberá ir a recogerla. Si cae fuera o toca raya, cede el turno.
- Para ir a recoger la teja, primero pasará a la pata coja de casilla en casilla sin pisar la casilla ocupada por la teja. Las casillas emparejadas -5/8 y 6/7 - deben pisarse cada una con un pie al mismo tiempo.
- Cuando el jugador llega al cielo, descansa antes de realizar el camino inverso. Al llegar a la casilla previa a la ocupada por la teja la recoge y vuelve a la tierra.
- Cada vez que se completa un recorrido se repite tirando la teja a la casilla siguiente. Si se falla, en la siguiente ronda se continúa desde donde se quedó.
- Al realizar el recorrido del 1 al 11, el jugador tira la piedra por encima del hombro. La casilla en la que cae pasa a ser de su propiedad. Cuando no quedan casillas libres finaliza el juego.

LAS ESTATUAS

Organización:

Grupo grande.

Materiales:

Ninguno.

Juego:

Se echa a suertes quién "se la queda". Este debe pillar a alguno de los demás jugadores tocándolo.



- *Para no ser pillado, el jugador gritará "estatua" y se quedará inmóvil en una posición "graciosa" hasta que sea rescatado por otro jugador libre que lo toque.*
- *Cuando el que se la queda pilla a alguien antes de que diga "estatua", se cambian los papeles.*

CARRETILLAS

Organización:

Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.



Juego:

Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo.

¡Cuidado con esto, que puede haber lesiones de "narices"!

Se debe quitar todos los obstáculos para evitar accidentes

CARREA DE TRES PIES

Materiales:

Cuerda o cinta.

Juego:

Carrera de tres piernas se les indica a los niños que se pongan en parejas, con las piernas semis abiertas, se atarán con una cuerda el primer niño amarra su pierna



izquierda a la izquierda de su compañero, se utilizará alguna cinta o soga que no lastime a los participantes, ya que al correr esta va rozando con fuerza.

De esta manera correrán con "tres piernas", a una señal deberán correr hasta la meta. Se puede complicar el juego, pidiéndoles a los corredores que busquen un objeto, lo traigan y que se lo entreguen al coordinador del juego. Gana quien llegue primero con el objeto y con las "tres piernas".

LA SOGA

Materiales

Soga

Juego

Consiste en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.



Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada, así comenzaba el juego de saltar a la soga, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

Existen diferentes actividades a realizar con la soga o cuerda



Tienen que formar dos equipos con el mismo número de miembros.

Únicamente necesitarás una cuerda larga y colocar un pañuelo en el centro.

Dibuja una raya bajo

ese pañuelo y el primer equipo que consiga meter el pañuelo en su terreno y al equipo contrario será el vencedor.

LOS TROMPOS

Materiales

Trompo de madera o plástico, cordón o piola

Juego

Consistente en dar las indicaciones para hacer bailar el trompo, enrollar la cuerda alrededor del trompo y tirando violentamente de uno de sus extremos a la vez que se lanza en conjunto contra el suelo, se consigue que el trompo rote sobre su punta, manteniéndose erguido y girando en el suelo



Modos de tomar el trompo en la mano

Existen tres formas específicas en una de las manos las cuales son:

1) Cuando el trompo está bailando sobre la superficie, se lleva la mano hacia el Trompo y se deja que los dedos Índice y el de Corazón o Medio, cuando el trompo toca el punto de unión de estos dos dedos se efectúa un ligero impulso con el dedo Índice, para de esta manera lograr que él se introduzca en nuestra mano.

2) Cuando el trompo está Bailando: se usa en este caso el cordel donde se le da un pequeño giro a la Púa del Trompo y se procede a levantarlo con el cordel hacia nuestra mano.

3) Realizando el tiro al consiste en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible.

CARRERA CON HUEVOS

Materiales

Cuchara, huevos

Juego

Se forman dos o tres equipos (según el número de invitados) y a cada equipo se le da una cuchara sopera y un huevo. Es conveniente hervir los huevos antes, para que estén duros (sin decírselo a los niños claro, para no quitar la emoción).



Los equipos forman una fila y el primero debe correr con el huevo encima de la cuchara hasta un punto definido y volver, sin que le caiga el huevo al suelo. Si se le cae, recoge el huevo y vuelve a empezar. Cuando llegue al punto de partida, le entrega el huevo y la cuchara al siguiente de su equipo y así hasta que todos los miembros de su equipo han hecho la ruta con la cuchara y el huevo entero. Gana el primer equipo que acabe.

LOS ENSACADOS

Materiales

Sacos o costales

Juego

Primero describiremos cómo jugar individualmente. Cada participante se mete en su bolsa, ubicado en la línea de partida. Su cuerpo debe quedar cubierto hasta el pecho con la bolsa, la que sostendrá con ambas manos.



Cuando se da la señal de partida, todos los participantes comenzarán a saltar por la pista hacia la línea de llegada. El primero que llegue será el ganador.

Cuando un corredor se cae accidentalmente, puede levantarse y continuar la carrera, siempre que vuelva a meterse en su bolsa. Pero si se cae intencionalmente y derriba a otro, entonces, será descalificado inmediatamente.

Para las carreras de embolsados por parejas, las bolsas deben ser más grandes para que quepan dos corredores por bolsa. Las reglas son las mismas, pero la pareja de corredores debe introducirse en la bolsa antes de partir.

Los corredores deberán intentar llegar a la meta sin caerse, lo cual es mucho más difícil porque son dos dentro de una bolsa. Pero, así como es doblemente difícil, también es doblemente divertido. ¡Así que reúne unos cuantos amigos y prepárense a divertirse en grande!

CANICAS O BOLAS

Materiales

Canicas o bolas

Juego

Primero, se dibuja un círculo con una tiza en el suelo. Entonces, unas cuantas canicas se colocan en el centro formando un triángulo.



A pocos metros debes dibujar una línea de salida. Uno tras otro los niños tratarán de golpear el triángulo con una de sus canicas, si consiguen que alguna salga del círculo se la quedarán. El juego acaba cuando no quedan más dentro del círculo.

Al tratarse de un juego de puntería y precisión, el objetivo inicial siempre es acertar el blanco escogido, impulsando para ello la canica con el dedo pulgar con un golpe seco y preciso. En ningún caso se admite el arrastre o acompañamiento como técnica para lanzar la canica.

Una de las entretenimientos más comunes de los niños es la de las bolas de cristal, usadas de diversas formas, en la que algunos autores sitúan su origen a partir de antiguos ritos de adivinación, cuya significación mágica fue decayendo, pero que los niños mantuvieron como fruto de la imitación.

Este tipo de juegos consisten en lanzar la canica a una distancia convenida y con el simple impulso de la mano, con el propósito de colocarla lo más cerca posible.

EL YOYO

Materiales

Yoyo, cordón o piola.

Juego

Cada jugador cogerá su yoyo y se colocará a cierta distancia de los demás para evitar posibles "choques" o "enredos".

El juego consiste en hacer subir y bajar el yoyo de forma hábil.



La técnica para poder jugar con soltura es la siguiente: enrollar el hilo en torno al carrete del yoyo e introducir el dedo en el lazo. Sujetando los costados del yoyó con los dedos de la misma mano, soltarlo y dejarlo caer a lo largo de la cuerda, sin que llegue a tocar el suelo. Al caer se va desenrollando el hilo y gira tan rápido que cuando llega al final de la cuerda tiende a enrollarse de nuevo y subir cuerda arriba. Cuando está a punto de llegar a extenderse todo el cordel, se vuelve a recoger, dando un pequeño tirón con el dedo situado en el lazo, ayudando así a que el yo-yo vuelva a la mano.

La forma de coger el yo-yo correctamente es con la palma de la mano hacia arriba, sujetándolo de forma que la cuerda entre el dedo y el yo-yo quede tensa.

Cuando el yoyo termina de bailar y antes de tirarlo otra vez, es importante que la cuerda no esté enroscada. Para desenroscarla dejamos que el yoyó cuelgue al final de la cuerda hasta que deje de girar. Entonces estará lista para volver a liarla y comenzar de nuevo a jugar.

EL BAILE DE LA SILLA

Materiales

Sillas

Juego

El baile de las silla:
Consiste en que un grupo que se colocan alrededor de un numero de sillas que son una menos que el número de niños total que juega. Empiezan a andar bailando,



alrededor de las sillas al son de la música que alguien se encarga de apagarla y ponerla. La gente se pone a dar vueltas alrededor de las sillas cuando se apaga la música, los niños deberán sentarse, el que se quede sin silla será eliminado, así hasta que solo quede uno que será el que gana



RONDAS INFANTILES

Las rondas son juegos aprendidos de generación a generación. Es una actividad excelente de practicar si quieres unir a varios pequeños, como en la escuela. Su práctica incentiva el compañerismo.

Las rondas infantiles, tienen la particularidad, de ser cantadas formando un círculo, de allí su nombre propio "ronda". Tienen como beneficio, fomentar en el niño la unión con sus pares, ya que para participar en ella, deben todos cogerse de las manos y formar "la ronda".

Las rondas infantiles, se utilizan en los centros educativos, justamente para fomentar la integración de los niños, no obstante es bueno que tú las conozcas también, para que puedas participar de esta actividad, con tu niño también.

Las rondas fomentan en los niños lo grupal, respetando turnos, colaborando con el que no sabe qué movimientos se van a hacer mediante el modelo de imitación que tanto influye en la infancia. Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular, con gran carácter ritual, que recuerdan a la época en que las comunidades se reunían para hacer invocaciones a la naturaleza o alguna otra clase de ruegos.

UN ELEFANTE SE BALANCEABA

Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña
Como veía que no resistía
fue a llamar otro elefante

Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
Como veían que no resistían
Fueron a llamar otro elefante

Tres elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
Como veían que resistían
fueron a llamar a otro elefante

Continúa hasta el número que usted desee.



MUY BUEN DÍA, SUSEÑORÍA

Muy buen día, su señoría.

Mantantiru-Liru-Lá!

¿Qué quería su señoría?

Mantantiru-Liru-Lá!

Yo quería una de sus
hijas,

Mantantiru-Liru-Lá!

¿Cuál quería su señoría?

Mantantiru-Liru-Lá!

Yo quería la más bonita,

Mantantiru-Liru-Lá!

¿Y qué oficio le
pondremos?

Mantantiru-Liru-Lá!

Le pondremos de
princesita.

Le pondremos de modista,

Mantantiru-Liru-Lá!

agrada (si le gusta)

Ese oficio no le agrada,
Lá!

Mantantiru-Liru-Lá!

juntos.

Le podremos de pianista,

Mantantiru-Liru-Lá!

Ese oficio no le agrada.

Mantantiru-Liru-Lá!

Le pondremos de cocinera.

Mantantiru-Liru-Lá!

Ese oficio no le agrada.

Mantantiru-Liru-Lá!



Mantantiru-Liru-Lá!
Ese oficio sí le

Mantantiru-Liru-

Celebremos todos

Mantantiru-Liru-La

JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está
(Bis)

¿Lobo está?

**me estoy poniendo los
pantalones**

Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está
(Bis)

¿Lobo está?

Me estoy poniendo el chaleco

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (Bis)

¿Lobo está?

Me estoy poniendo el saco

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (Bis)

¿Lobo está?

Me estoy poniendo el sombrerito

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (Bis)

¿Lobo está?

¡Ya salgo para comerlas a todas!

¡Gritos!



GATO AL RATÓN.

Corre que te atrapa
el gato

Entre sorteo o por
elección en
grupo dos de los
jugadores toman el
papel del gato y del
ratón.



Los demás hacen una ronda, con los brazos muy extendidos, que simboliza la guarida del ratón. Este sale cuando crea conveniente para molestar al gato que estará al acecho.

Y el gato le dice ratón- ratón come meme si puedes
que quieres gato ladrón estas gordito
comer te quiero hasta la punta de mi
rabitto

Los niños de la ronda ensancharán o estrecharán los brazos para que entre el ratón y no el gato. Mientras la persecución sucede, estos cantan: Corre ratón que te pilla el gato / corre / sino te pilla esta noche, mañana te pillaré.

El juego termina cuando el gato logra atrapar al ratón o si éste se cansa. Luego, cambian los papeles o se eligen dos nuevos participantes.

EL PATIO DE MI CASA

El patio de mi casa es un juego aprendido de generación en generación. Existen variantes en el cántico según la región en la que se practique. Al jugarlo, el niño agilizará sus movimientos corporales, desarrollará su memoria identificando las palabras.

Para jugar el patio de mí casa se requiere como mínimo cuatro niños. Todos ellos deberán agarrarse de las manos formando una ronda.



Luego, empezarán a cantar haciendo las coreografías que indica la música:

El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
como los demás.

Agáchate (se agachan todos)
y vuélvete a agachar, (se agachan todos)
que los agachaditos
no saben bailar.

H, I, J, K, (dicen los niños de un lado, mientras dan palmadas)
L, M, N, A (dicen los otros, dando palmadas en cada letra)
que si tú no me quieres
otro novio me querrá.

Chocolate, molinillo,
corre, corre,
que te pillo.

A estirar, a estirar, (estiran la ronda haciéndolo grande)
que el demonio va a pasar (se cierra la ronda hasta juntarse
unos con otros diciendo ¡Uuuuuuuuh!)

SI TU TIENES MUCHAS

**Si tú tienes muchas
ganas de aplaudir**
Si tu tienes muchas
ganas de aplaudir
**Si tú tienes la razón y no
hay oposición**
no te quedes con las
ganas de aplaudir
**Si tú tienes la razón y no
hay oposición**
no te quedes con las
ganas de aplaudir
De aplaudir
De aplaudir
**Si tú tienes muchas
ganas de silbar**



Si tú tienes muchas ganas de silbar
Si tú tienes la razón y no hay oposición
no te quedes con las ganas de silbar
Si tú tienes la razón y no hay oposición
no te quedes con las ganas de silbar
De aplaudir
De Silbar
Si tú tienes muchas ganas de reír
Si tú tienes muchas ganas de reír
Si tú tienes la razón y no hay oposición
no te quedes con las ganas de reír
Si tú tienes la razón y no hay oposición
no te quedes con las ganas de reír
De aplaudir
De Silbar
Si tú tienes muchas ganas de gritar
Si tú tienes muchas ganas de gritar
Si tú tienes la razón y no hay oposición
no te quedes con las ganas de gritar
Si tú tienes la razón y no hay oposición
no te quedes con las ganas de gritar
De aplaudir
De Silbar
De reír
De Grita

SOL SOLECITO

Sol solecito
caliéntame un poquito
por hoy por mañana por
toda la semana
Luna Lunera, cascabelera
5 pollitos
y una ternera
Caracol, caracol,
a la una sale el sol.
Sale Pinocho tocando el
tambor
con una cuchara y un



tenedor.

(Bis)

LA VACA LECHERA

*Tengo una vaca
lechera,
no es una vaca
cualquiera,
me da leche
merengada,
ay! que vaca tan
salada,
Tolón, tolón,*



tolón, tolón.

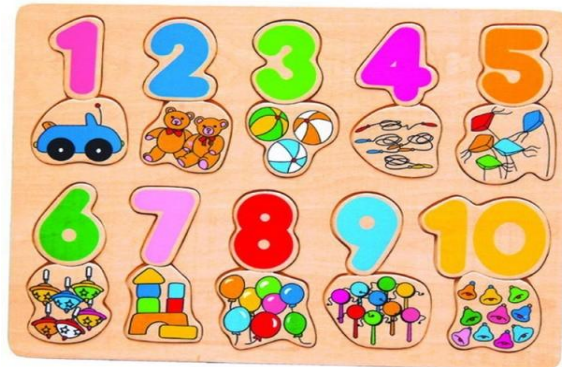
*Un cencerro le he comprado
Y a mi vaca le ha gustado
Se pasea por el prado
Mata moscas con el rabo

Tolón, tolón, Tolón, tolón

Qué felices viviremos
Cuando vuelvas a mi lado
Con sus quesos, con tus besos
Los tres juntos ¡qué ilusión!(Bis)*

LOS NUMEROS

*el cero una bolita redondita
el uno es un soldadito muy
narizón
el dos es un patico nadando en el
lago
el tres un conejito saltarán
el cuatro es un señor con su
pierna cruzada
el cinco es un policía muy
barrigón
el seis es una carita diciendo
adiós
el siete es un pecesito volador
el ocho es un gatico rellenito
el nueve la serpiente de tierra
caliente
con el uno sale la luna
con el dos sale el sol
con el tres sale Andrés
con el cuatro sale el gato
con el cinco yo doy un brinco
con el seis camino al revés
con el siete vuela un cohete
con el ocho sale pinocho
con el nueve me cae nieve
y al diez no lo veréis.*



Esta retahíla nos va a facilitar el conteo en forma ascendente de los números ya que los niños lo pueden aprender haciendo movimientos con su cuerpo.

LOS NÚMEROS

El 1

Es un salto de canguro.

El 2

Un patito nadador.

El 3

Los cachitos de una res.

El 4

La casita de mi gato.

El 5

Un pequeño laberinto.

El 6

Un caracol sin crecer.

El 7

Una jirafa sin dientes

El 8

Dos galletas o un bizcocho

El 9

Un globo con hilo verde.

El 10

Un salto de canguro y una nuez



LOS NÚMEROS

*Un, dos, tres
Un, dos, tres
Son los números
son los números
si, si, si
Uno, dos, tres,
cuatro
si, si, si
Son los números
son los números*



si, si, si

*El uno es un soldado haciendo la instrucción.
El dos es un patito que está tomando el sol.
El tres una serpiente que baila sin parar.
El cuatro es una silla que invita a descansar.
El cinco es un conejo que salta sin parar.
El seis es una pera redonda y con rabito.
El siete un caballero con gorra y con bastón.
El ocho son las gafas que usa don Ramón.
El nueve es un hijito atado a un globito.
El cero una pelota que acaba esta canción*

6.8. Modelo Operativo: Es una matriz que forma como elaborar o implementar mi Manual

Etapas	Metas	Actividades	Tiempo	Recursos	Responsables	Resultados
Socialización	Tener una visión general sobre el tema Valorar Seleccionar Elaborar Despertar interés	Reuniones para informar Collage Dramatización organizadores gráficos	1 hora	Humanos Director docente Padres de familia materiales Tijeras, revistas, goma, papelotes, marcadores. Vestimenta	Investigadora Docentes Padres de familia, estudiantes	Socializados informados fuente de verificación
capacitar	Docentes y padres de Familia y repercusión en el rendimiento escolar de los niños	Promover las estrategias didácticas en el aula	30 – 40 minutos	Humano: Maestra, padres de familia Materiales: Manual	Docente	90% Interpreta comprende problemas que se le plantea Lista de asistencia
Ejecutar	Socializar con los padres de familia mediante las actividades	Bienvenida presentación del material con dinámicas	Permanente	Monitoreo Permanente	Investigadora Docente	100% padres de familia y docentes Socializados
Evaluar	Aprobar la aplicación de la propuesta	Diálogo y observación con los padres de familia y niños	Permanente	Humanos y materiales	Investigadora docentes	Padres de familia con actitud positiva y mejor rendimiento académico de niño/as.

Cuadro N°18

Elaborado por: Mónica Sagba

Fuente: Centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”.

6.9. Administración

El presente manual estrategias didácticas será administrado por los docentes y padres de familia del centro infantil “Muñequitos de Chocolate” ya que serán ellos mismos los que se encarguen de utilizar, analizar y determinara su validez y funcionamiento.

6.10.- Plan de monitoreo y evaluación explicación

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
¿Qué evaluar?	Las estrategias Didácticas
¿Por qué evaluar?	Para conocer el desarrollo o interés de los docentes
¿Para qué evaluar	Verificar el logro de los objetivos
¿Quién evalúa?	María Mónica Sagba Sisalema
¿Cuándo evaluar	Durante y después del proceso de aplicación de la propuesta
¿Cómo evaluar?	Aplicando los estrategias didácticas del manual
¿Con que evaluar?	Indicadores establecidos

Cuadro N° 19

Elaborado por: Mónica Sagba

Fuente: Centro de educación inicial “Muñequitos de Chocolate”

Al finalizar las sesiones establecidas para el uso del manual los docentes establecerán la importancia del uso de las estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños /as.

Recomendaciones

- Tener siempre presente que los niños/as pasan por diferentes procesos.
- Despertar la estimulación e interés del alumno en el salón.
- Lograr una buena comunicación docente-alumno, alumno-docente.
- Ayudar a los niños/as a la práctica de valores.

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
ENCUESTA DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE
EDUCACIÓN INICIAL “MUÑEQUITOS DE CHOCOLATE”
MARQUE UNA X EN LA OPCIÓN QUE CONSIDERE CORRECTAS

I ¿El niño/a recuerda lo aprendido en el día?

- 1. Si
- 2. No
- 3. A veces

II ¿El niño/a asimila y soluciona problemas?

- 1. si
- 2. No
- 3. A veces

III ¿Organiza y ordena los juguetes luego de jugar?

- 1. Si
- 2. No
- 3. A veces

IV ¿El niño/a cuando sale observa con atención todo su entorno?

- 1. Si
- 2. No
- 3. A veces

V ¿Cree que el material didáctico con el que cuenta la institución es suficiente para su estimulación del niño/a?

- 1. Si
- 2. No
- 3. A veces

VI ¿Los niños y profesores han utilizado alguna vestimenta o traje para amenizar o enseñar un tema?

1. Si
2. No
3. A veces

VII.- ¿El niño/a por medio del juego se siente motivado?

1. Si
2. No
3. A veces

VIII ¿Los niños/as desarrollan la curiosidad por medio de la exploración?

1. Si
2. No
3. A veces

IX ¿El niño/a analiza y comprende mensajes orales?

1. Si
2. No
3. A veces

X ¿El niño/a es capaz de seleccionar objetos por tamaños?

1. Si
2. No
3. A veces

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO DE
EDUCACIÓN INICIAL “MUÑEQUITOS DE CHOCOLATE”

1. ¿Utiliza situaciones reales del entorno para estimular a los niños el aprendizaje?

2. ¿Realiza dinámicas en clase para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje?

3. ¿Cree que el material didáctico con el que cuenta la institución es suficiente?

4. ¿Recomienda usted el uso de dinámicas en clase para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje?

5. - ¿Considera usted necesario que los niños reciban sus clases con un soporte didáctico?

6. ¿Los niños desarrollan la curiosidad por medio de la exploración?

7. ¿Utiliza estrategias didácticas en cada clase?

8. ¿Qué clase de estrategias recomendaría usted?

9. ¿Evalúa la calidad y cantidad de aprendizaje de los niños?

10. ¿Cómo estimula la participación activa de los niños?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

FOTOS



BIBLIOGRAFÍA

Aladejo, B. (1999). Matemática en el preescolar es más que contar. *Movimiento pedagógico*, N° 16, 9-10.

Aprendizaje lógico matemático, <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa15.htm>

Campaña de Apoyo a la Gestión Pedagógica de Docentes en Servicio Educación Inicial – Primer Ciclo de la EEB Estrategias de Construcción del Concepto de Número. Módulo 1 Mayo, 2011 Matemática

Como se desarrollar el pensamiento lógico matemático. Autora Alicia Cofre J. Lucila Tapia A. pag.19

Educación inicial; <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0450/457.ASP>

El juego como elemento educativo; <http://grupo.breogan-scouts.org/juego.htm>
Fernández Bravo, José Antonio. Didáctica de la Matemática en Educación Inicial. Jugar a Descubrir...la Matemática.

Freddy Rojas Velásquez (junio de 2001). «Enfoques sobre el aprendizaje humano» (PDF) pág. 1. Consultado el 25 de junio de 2009 de 2009. «Definición de aprendizaje».

Giovanni M. Iafrancesco; La educación integral en el preescolar Autor: Página 17

Gutierrez M. Virgilio. Historia y Metodología de la Matemática. Editorial Omega. Lima, Perú <http://pedagogiciencia.wordpress.com/2011/07/14/aplicaciones-metodologicas-y-didacticas-de-las-teorias-de-piaget-y-de-vygotsky/>

La enseñanza de la matemática en el nivel inicial

Medina Rivilla, Antonio: Enseñanzas Didáctica General Ed. Pearson, Español (2010) <http://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%B1anza>

Plan Nacional Para El Buen Vivir; <http://plan.senplades.gob.ec/diagnostico2>

Rose Hernández, Mary; Mediación en El Aula. Recursos, Estrategias Y Técnicas Didácticos Cuadernos Para la Enseñanza I. Poveda .pag.7

<http://es.shvoong.com/humanities/1747742-habilidadesdestrezas/#ixzz2EoKEENxI>

<http://pedagogia.wordpress.com/2011/07/14/aplicaciones-metodologicas-y-didacticas-de-las-teorias-de-piaget-y-de-vygotsky/>

http://tu-asesoralegal.blogspot.com/2011/08/codigo-de-la-ninez-y-laadolescencia_25.html

http://www.oei.es/inicial/articulos/matematica_nivel_inicial.pdf

<http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Desarrollo-Del-Pensamiento-I-Ogico-Matem%C3%A1tico/4843300.html>

<http://es.shvoong.com/humanities/1747742-habilidades-destrezas/#ixzz2EoKEENxI>

<http://www.slideshare.net/Yibmoreno/estrategias-didcticas-12941706>

<http://es.scribd.com/doc/26619563/habilidad-y-destreza>

<http://www.slideshare.net/gissellaperu/atencion-concentracion-presentation>

<http://www.slideshare.net/RasecTobar/proceso-de-enseanza-aprendizaje-5975822>

<http://www.angelfire.com/vamp2/didactica/areas.html>

<http://www.pedagogia.es/pensamiento-logico-matematico/>

http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S101122512008000100006&script=sci_arttext

[http://definicion.de/aprendizaje/.](http://definicion.de/aprendizaje/)