



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

**CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA**  
**MODALIDAD: SEMI PRESENCIAL**

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

**TEMA:**

---

**“EL JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE  
LÓGICO-MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS NIÑAS DELPRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA” JUAN MONTALVO”, DE LA PROVINCIA DE  
PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA TABABELA, BARRIO  
OYAMBARRILLO”**

---

**AUTORA:** Elena Beatriz Cachago Ascue

**TUTOR:** Dr. Mg Segundo Raúl Esparza Córdova

**Ambato - Ecuador**

**2013**

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE  
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

**CERTIFICA:**

Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova CI. 180074918-4 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO-MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA ”JUAN MONTALVO”, DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA TABABELA, BARRIO OYAMBARILLO” desarrollado por la egresada Elena Beatriz Cachago Ascue, 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.

.....  
Elena Beatriz Cachago Ascue

C.C172001533-6

**AUTORA**

## *CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR*

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “EL JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO-MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA ”JUAN MONTALVO”, DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA TABABELA, BARRIO OYAMBARILLO” 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.

.....  
Elena Beatriz Cachago Ascue

C.C: 172001533 - 6

**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: “EL JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO-MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA ”JUAN MONTALVO”, DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA TABABELA, BARRIO OYAMBARILLO” presentada por la Srta. Elena Beatriz Cachago Ascue egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Septiembre 2011 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.

Fecha: Ambato 15 de Octubre del 2013.

#### **LA COMISIÓN**

---

Lic. Mg. Nora Luzardo Urdaneta  
C.I.180230831-0

**PRESIDENTA DEL TRIBUNAL**

---

Ing. Mg. Diego Fernando Melo Fiallos  
C.I.180301736-5  
**MIEMBRO 1**

---

Lic. Carmen Isabel Vaca Vaca  
C.I.180338142-3  
**MIEMBRO 2**

## *DEDICATORIA:*

La concepción de este proyecto está dedicada a mis padres, pilares fundamentales en mi vida sin ellos jamás hubiese conseguido lo que hasta ahora he logrado. Su tenacidad y su lucha insaciable han hecho de ellos el gran ejemplo a seguir y destacar, también dedico este proyecto a mis queridos hermanos y abuelos, compañeros inseparables de cada jornada, ellos representaron el apoyo fundamental en los momentos de decline y cansancio. A ellos este proyecto, que sin ellos, no hubiese podido lograr lo anhelado.

## *AGRADECIMIENTO:*

Son muchas las personas especiales a las que me gustaría agradecer su incondicional amistad sin importar en donde se encuentren si alguna vez llegan a leer este agradecimiento quiero darles las gracias por formar parte de mi por todo lo que han brindado y por todas sus bendiciones ,extiendo mi agradecimiento a mi orientadora de la práctica docente la señorita licenciada de la institución quien con su conocimiento y afectividad supo guiarme en mis jornadas diarias de trabajo, además despliego mi agradecimiento a mi supervisora quien me brindo su conocimiento, amistad y consejo quien me abrió las puertas para mi formación integral y poder alcanzar el mejoramiento personal.

## *ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS*

### **Páginas preliminares**

Página de título portada.....	i
Página de aprobación por el Tutor.....	ii
Página de autoría de la Tesis.....	iii
Página de cesión de derechos de autor.....	iv
Página de aprobación del Tribunal de Grado.....	v
Página de dedicatoria.....	vi
Página de agradecimiento.....	vii
Índice de generalidades de contenidos.....	viii y ix
Índice de cuadros y gráficos.....	x
Resumen Ejecutorial.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1

### **CAPITULO 1 EL PROBLEMA**

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
CONTEXTUALIZACIÓN.....	3
MACRO.....	3
MESO.....	3
MICRO.....	4
ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	5
ANÁLISIS CRÍTICO.....	6
PROGNOSIS.....	6
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
PREGUNTAS DIRECTRICES.....	7
DELIMITACIONES.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	8
OBJETIVOS.....	8
OBJETIVO GENERAL.....	8
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9

## **CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO**

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
FUNDAMENTACIONES.....	12
CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	19
CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	40
HIPÓTESIS.....	65
SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	65

## **CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA**

ENFOQUE.....	66
MODALIDADES DE LA INVESTIGACIÓN.....	66
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	67
OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	68
OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	69
PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	70
PROCEDIMIENTO PARA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	71

## **CAPÍTULO 4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

FICHAS DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS.....	72
VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	83

## **CAPÍTULO 5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

CONCLUSIONES.....	88
RECOMENDACIONES.....	88

## **CAPÍTULO 6 LA PROPUESTA**

TEMA.....	90
DATOS INFORMATIVOS.....	90
ANTECEDENTES.....	90
JUSTIFICACIÓN.....	91
OBJETIVOS.....	91
ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	92
FUNDAMENTACIONES.....	94
DESARROLLO DE LA GUÍA.....	98
BIBLIOGRAFÍA.....	124
ANEXOS.....	126

## *ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS*

### **CUADROS**

	<b>PAG</b>
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	67
OPERACIÓN DE VARIABLE INDEPENDIENTE.....	68
OPERACIÓN DE VARIABLE DEPENDIENTE.....	69
PLA DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN.....	70
CUADROS DE OBSERVACIÓN DE NIÑOS.....	72
CATEGORÍAS OBSERVADAS.....	85
FRECUENCIAS ESPERADAS.....	86
CALCULO DEL CHI CUADRADO.....	86
FACTIBILIDAD FINANCIERA.....	93
MODELO OPERATIVO.....	122

### **GRAFICOS**

ÁRBOL DE PROBLEMA.....	5
CATEGORIZACIONES.....	16
GRÁFICOS DE LAS OBSERVACIONES DE LOS NIÑOS.....	72
GRAFICO DEL CHI CUADRADO.....	85

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

**TEMA:** “EL JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO-MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA “JUAN MONTALVO”, DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA TABABELA, BARRIO OYAMBARRILLO”.

**AUTORA:** Elena Beatriz Cachago Ascue

**TUTOR:** Dr. Mg .Segundo Raúl Esparza Córdova.

**Resumen:** El Trabajo de Graduación hace un análisis de la Utilización del juego dirigido y su incidencia en el aprendizaje Lógico-Matemático en los niños/as considerando que los juegos dirigidos que vienen actualmente utilizando las maestras del primer año de Educación Básica “Juan Montalvo” en lo que concierne a su aplicación y eficacia y al nivel del a aprendizaje lógico matemático alcanzado por los niños/as. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de una Guía de Juegos Dirigidos, al problema de la utilización de juegos Dirigidos en el aprendizaje Lógico Matemático atreves de una Guía Didáctica de Juegos.

**Palabras Claves:** Símbolo: Aprendizaje, Jugar, Reglas, Figura, Razonamiento, desarrollo Social, Lógica- matemática, Afectividad, Cognitivo.

# INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Graduación está encaminado a evidenciar la relación entre la Utilización El Juego Dirigido en el Aprendizaje Lógico Matemático de los niños(as) del Primer Año de Educación Básica “ Juan Montalvo” ,De la Provincia Pichincha ,Cantón Quito, Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo. El Trabajo de Graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

**CAPITULO 1, EL PROBLEMA;** se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el Árbol de problemas y el correspondiente Análisis crítico, la Prognosis, se plantea el Problema, los Interrogantes del problemas, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos general y específicos.

**CAPÍTULO 2, EL MARCO TEÓRICO;** se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la Hipótesis y el señalamiento de variables.

**CAPÍTULO 3, LA METODOLOGIA;** se señala el Enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

**CAPÍTULO 4, ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS,** se presentan los resultados del instrumento de investigación, las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

**CAPÍTULO 5, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**, se describen las Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

**CAPÍTULO 6, LA PROPUESTA**; se señala el Tema, los Datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma. Finalmente se hace constar la Bibliografía, así como los Anexos correspondientes.

## **CAPÍTULO 1**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

**1.1. EL TEMA:** El juego dirigido y su incidencia en el aprendizaje Lógico-Matemático en los niños/as de primer año de Educación Básica “Juan Montalvo”. De la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia de Tababela Barrio Oyambarillo Año 2012 -2013.

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

El Ministerio de Educación “A nivel Nacional” la población infantil rural en situación de riesgo por pertenecer a los sectores más desprotegidos alcanzan 704.720 de niños y niñas menores de 5 años de los cuales solamente el 8% recibe algún tipo de atención para el desarrollo psico- social ,afectivo y aprestamiento escolar .Como vemos la Educación Inicial en el país ha aumentado su nivel de atención de forma sostenida en los últimos 10 años y actualmente el estado ha asumido este reto atreves del Ministerio de Educación Inicial a fin de universalizar.

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.

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.

En la Provincia de Pichincha los maestros de diferentes instituciones educativas aplican de manera limitada el juego dirigido ya sea por existir un déficit de instrumentos o porque el uso de juegos dirigidos requiere de tiempo y esfuerzo para su preparación ya sea fuera de las horas de clase trabajo que en general no es reconocido. La tendencia a economizar esfuerzos y tiempo, hace que predominen los métodos tradicionales y memorísticos de enseñanza favoreciendo de esta manera el memorismo antes que el desarrollo del pensamiento matemático debido a la falta de planificación como también por la insuficiente preparación y capacitación de los docentes.

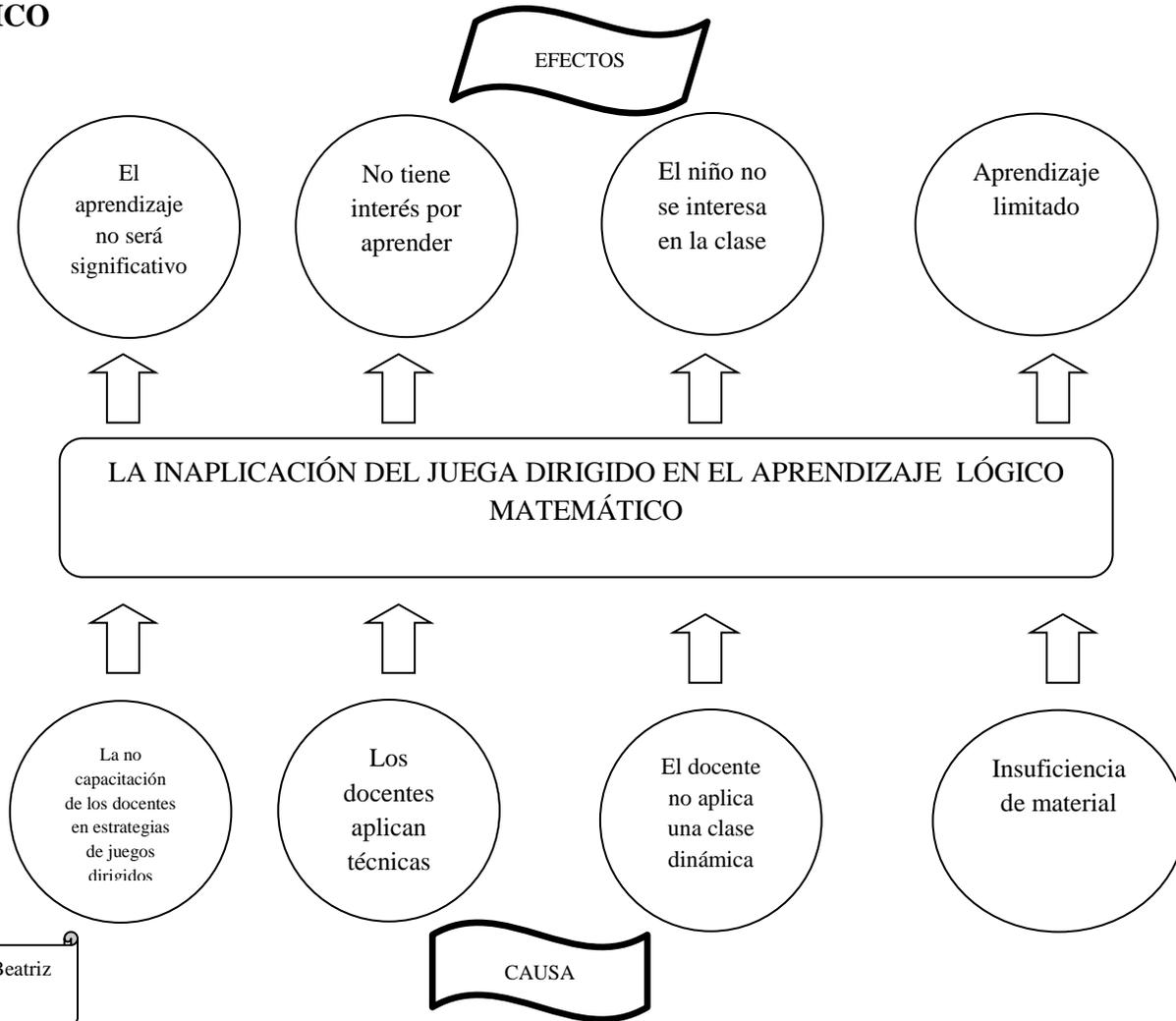
**Luis Pescetti, en su obra La verdadera naturaleza del juego manifiesta que: “Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos”**

En el primer año de Educación Básica” Juan Montalvo” las docente utiliza en forma limitada los juegos dirigidos en parte se debe a que no les da demasiada importancia o tal vez porque su aplicación demanda conocimientos y habilidades que no se han desarrollado en forma óptima.

Se puede mencionar que las diferentes causas por la que no se aplica el juego como una estrategia de aprendizaje por parte del docente inciden directamente en el rendimiento de los niños, además no se les motiva hacia un razonamiento lógico y los limita al desarrollo y progreso del aprendizaje de los niños y niñas de esta institución.

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

### 1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO



Elaborado por: Elena Beatriz Cachago Ascue

Algunos docentes no consideran al juego como una importante estrategia lúdica que ayuda al aprendizaje esto conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos dirigidos y no se pueda desarrollar un aprendizaje lógico matemático adecuado, como consecuencia los niños presentan un desarrollo limitado de la inteligencia interpersonal.

Se cree que una de las causas para que se aplique de una forma limitada los juegos dirigidos se debe a la reducida dotación de materiales y recursos por parte de las autoridades estos da como resultados niños con una creatividad limitada y poco desarrollada.

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

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

### **1.2.3 PROGNOSIS**

El juego dirigido y su incidencia en el aprendizaje lógico- matemático en los niños y niñas del primer año de educación básica “Juan Montalvo” es un problema que se está viviendo. Los niños/as pueden ser mejores cada día mediante el juego el niño aprende pero el juego tiene que ser dirigido para que tenga una secuencia y orden y así podrá el niño ser ordenado, resiso claro en su pensamiento y su desenvolvimiento personal si no se llegase a culminar este proyecto de investigación se quedaría escrito solo en papeles y los únicos perjudicados son los niños no se desenvolverían de la mejor

manera en su vida estudiantil y sería un fracaso el no poder ayudar a las niños que lo necesitan. Por lo que me he propuesto realizar este trabajo de investigación para poder llegar a dar una solución a los diferentes causas y efectos que se presentan en la institución es para garantizar la calidad de vida de los niños / as desde la infancia hasta su etapa adulta mejor manera . Si no se llega a culminar esta investigación todo lo que me planteado se quedaría estancado y no daría solución a este problema que sebe a diario en la sociedad. Los únicos perjudicados son los niños ya que ellos son el presente y si no hacemos algo en benefició de la niñez más tarde tendremos personas que no aporten algo en benefició del país.

#### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo el juego dirigido incide en el aprendizaje lógico matemático en os niños niñas del primer año de Educación Básica “Juan Montalvo “, de la Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo.?

#### **1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES**

Variable independiente: El juego dirigido

Variable dependiente: El aprendizaje lógico-matemático

#### **1.2.6 DELIMITACIÓN**

Límite de Contenido

Campo: Educativo

Área: Primer año de Educación Básica

Aspecto: El aprendizaje lógico- matemático

Limitación Espacial: Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo, en el Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”.

Límite Temporal: 2012-2013

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

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

La presente investigación es factible porque se cuenta con suficiente información bibliográfica y electrónica además se puede mencionar que se cuenta con el respaldo de las autoridades del primer año de Educación Básica “Juan Montalvo” además de la colaboración de la maestra tomando en cuenta que se dispone del tiempo y de los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación.

Los beneficios de esta investigación serán las maestras y los niños y niñas, por cuanto se empezaría a fomentar el valor educativo que consiste en aprender jugando.

La utilidad teórica de la investigación consiste en que las descripciones que se desarrollan sobre los juegos dirigidos y el aprendizaje lógico matemático en los niños.

La investigación tiene una utilidad práctica por cuanto se plantea una alternativa de solución al problema investigado.

### **1.4 OBJETIVOS**

#### ***1.4.1 Objetivo General***

Determinar la incidencia del juego dirigido en el aprendizaje lógico matemático en los niños /as del primer año de Educación Básica “Juan Montalvo, “de la Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo.

### ***1.4.2 Objetivos Específicos***

Identificar los juegos dirigidos aplicados por los docentes en el área de matemática de los niños y niñas de primer grado de educación básica.

Determinar el nivel de aprendizaje lógico matemático en los niños y niñas de primer grado de educación básica.

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

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

##### **Universidad Técnica de Ambato**

**Tema:** La utilización de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños(as) especiales de la escuela especial “Gladys flores Macías” del cantón Guaranda Provincia de Bolívar, en el Período Noviembre 2009 a marzo 2010.

**Autor:** Yolanda Herminia Guerra Aragón.

**Conclusión:** - La mayoría de las maestras no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad fina de los niños (as).

- Los niños (as), en un gran porcentaje presentan poco desarrollo de la motricidad fina ya que tiene dificultades para la manipulación de objetos.

- Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad fina en los niños (as).

##### **Universidad Técnica de Ambato**

**Tema** “Espacios recreativos y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la escuela “Alonso palacios”, de la comunidad pucara grande, parroquia Quisapincha, Cantón; Ambato, Provincia; Tungurahua durante el año lectivo 2009- 2010”.

**Autor:** Jerez Masa quizá Martha Patricia.

**Conclusión** El desarrollo de la siguiente investigación permite establecer las siguientes conclusiones:

- 1.- Los niños demostraron un alto grado de interés, para implementen con espacios recreativos de acuerdo a los resultados obtenidos.
- 2.- Los Padres de Familia están de acuerdo a ayudar a implementar con los espacios recreativos en la escuela, para que los niños y niñas tengan un lugar específico para recrearse.
- 3.- La falta de espacios recreativos inciden significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales.
- 4.- Los espacios recreativos ayudan a desarrollar las destrezas, mediante actividades Lúdicas que favorecen el desarrollo integral del niño o niña.
- 5.- Los maestras y maestras consideran que es importante los espacios recreativos, en su metodología de labor docente con los estudiantes, para desarrollar el Proceso Enseñanza Aprendizaje a través del juego.

#### **Universidad Técnica de Ambato**

**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”.

**Autora:** Mónica Del Cisne Rogel Días

**Conclusión.** La gran mayoría de maestros aplican de manera limitada los juegos educativos en sus actividades diarias. La mitad de los niños no han desarrollado en su totalidad las destrezas lógico matemáticas. Los maestros no cuentan con un conocimiento actualizado de acerca de los juegos educativos para desarrollar las destrezas lógico-matemáticas.

## **Conclusión**

Se deduce que el tema es muy interesante para los docentes que estamos investigando el problema que se presenta en cada establecimiento y por el beneficio de la niñez para poder lograr una educación de calidad y de calidez tenemos que investigar y capacitarnos para estar innovándonos con los diferentes estrategias y técnicas de juego que beneficia mucho a los niños como nosotros como maestros en el plano profesional.

## **Fundamentación Filosófica**

El aprendizaje es hoy más que nunca una de las cuestiones que más le preocupa a la ciencia, especialmente a aquellas de carácter pedagógico, aunque no es solo un problema pedagógico sino más bien multisectorial, entenderlo no como un hecho aislado sino como un conjunto de procesos, es el punto de partida para influir en la solución de las múltiples dificultades que se le presentan. Abordar el aprendizaje con un criterio de universalidad significa encontrar los factores que lo condicionan como proceso, así como en qué medida él favorece o entorpece otros fenómenos sociales. Este trabajo pretende incursionar en ese camino acercándonos a una interpretación filosófica del aprendizaje con el objetivo de ayudar en la labor de quienes nos enfrentamos todos los días a la difícil tarea de formar conocimientos, aptitudes y valores en las nuevas generaciones.

Dar explicación a la compleja madeja de hechos y fenómenos que componen el mundo en el cual vivimos.

Separar un fenómeno concreto del universo solo para aislar algunas de sus propiedades que interesen estudiar y luego asociarlas de nuevo como un todo (ascensión de lo abstracto a lo concreto).

Encontrar las causas determinantes primarias y secundarias. José Martí decía que la filosofía es la Ciencia de las Causas. Aplicar a cada análisis que se haga un criterio partidista: materialista o idealista. "Por tanto, afirma el filósofo cubano Felipe Sánchez Linares, la unidad concebida como un sistema, además de una concepción filosófica sobre la realidad y de un método para abordar su conocimiento, es una exigencia de la propia estructura conceptual que adopta el saber, sobre todo cuando se trata de pensar la realidad a los efectos de transferir los conocimientos científicos a las nuevas generaciones a través de formas organizadas e institucionalizadas de enseñanza"

F. Sánchez (90:62)

Aplicar un criterio filosófico no significa desconocer lo particular bajo el principio de universalidad, por cuanto se sabe que la filosofía como ciencia se ocupa del estudio de los Nexos y relaciones (leyes más generales), ni tampoco asumir desde el lugar de la ciencia filosófica la responsabilidad de las demás sustituyéndole su propio enfoque y forma de ver las cosas. Se trata de que cada ciencia establezca su sistema de conocimientos sobre la esfera particular de la realidad que estudia desde una posición filosófica.

### **Fundamentación Ontológica**

La realidad no es estática sino dinámica debido a que los niños/as necesitan de un permanente desarrollo motriz y la investigación presenta una alternativa en el uso de juegos didácticos el cual busca que esta realidad puede ser desarrollar la motricidad fina delos niños/as.

### **Fundamentación Psicopedagógica**

La investigación se ubica en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner porque la inteligencia lógico matemático es una de las Capacidades de los seres humanos que se expresa a través del razonamiento sistemático de los

conocimientos, además de la habilidad para razonar en abstracciones, de calcular, cuantificar, y resolver operaciones matemáticas.

Tomando en cuenta también el empleo de números eficazmente, de agrupar por categorías, de comprobar hipótesis, de establecer relaciones y patrones lógicos.

### **Fundamentación Epistemológica.**

La investigación asume un enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto el problema tratado presenta varios factores, diversas causas, múltiples consecuencias, diversos escenarios, buscando su transformación.

### **Fundamentación Sociológica**

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

## **2.3 Fundamentación Legal**

Declaración de los derechos de los niños y niñas.

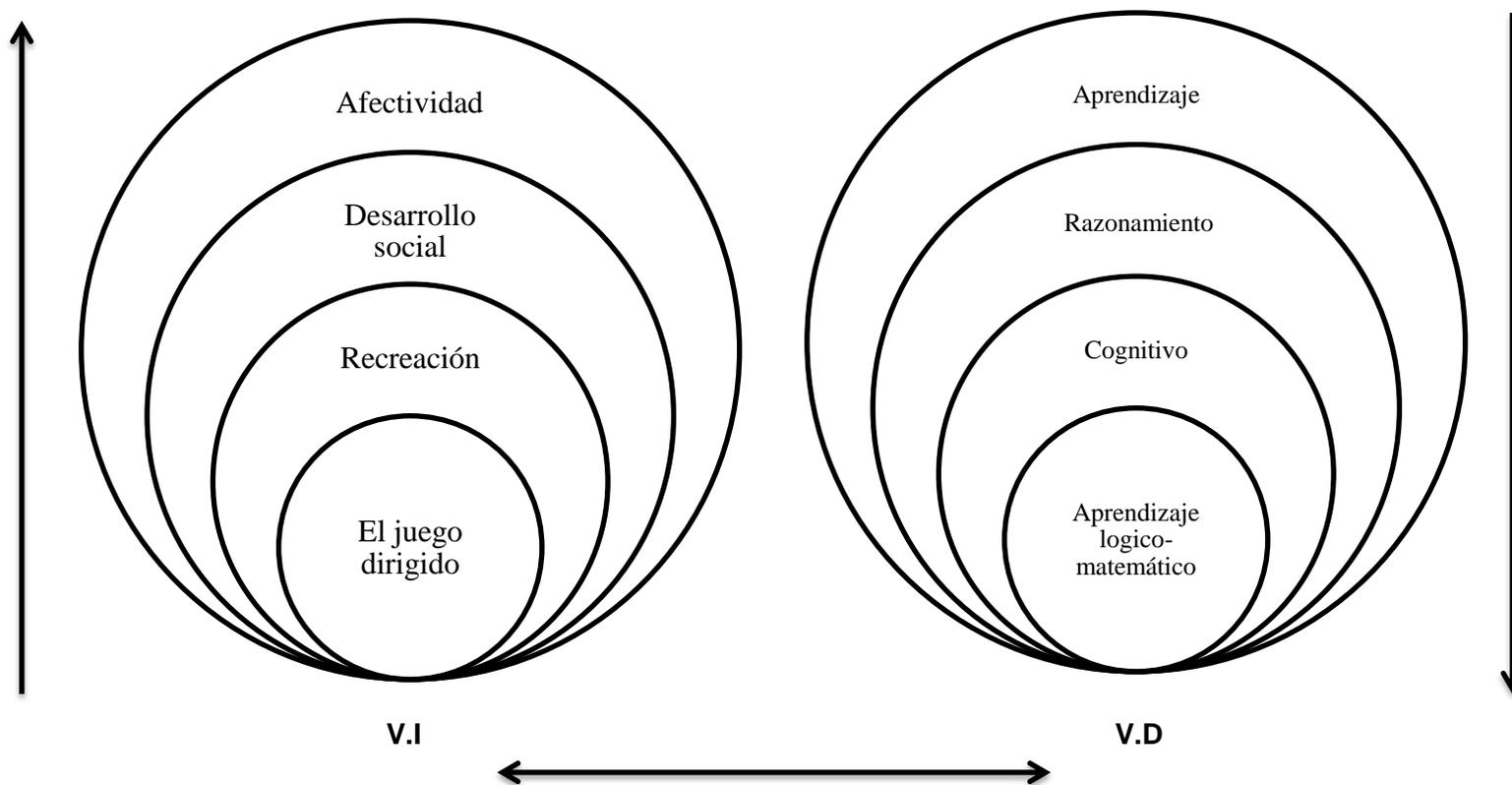
### **Artículo 7°.**

El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

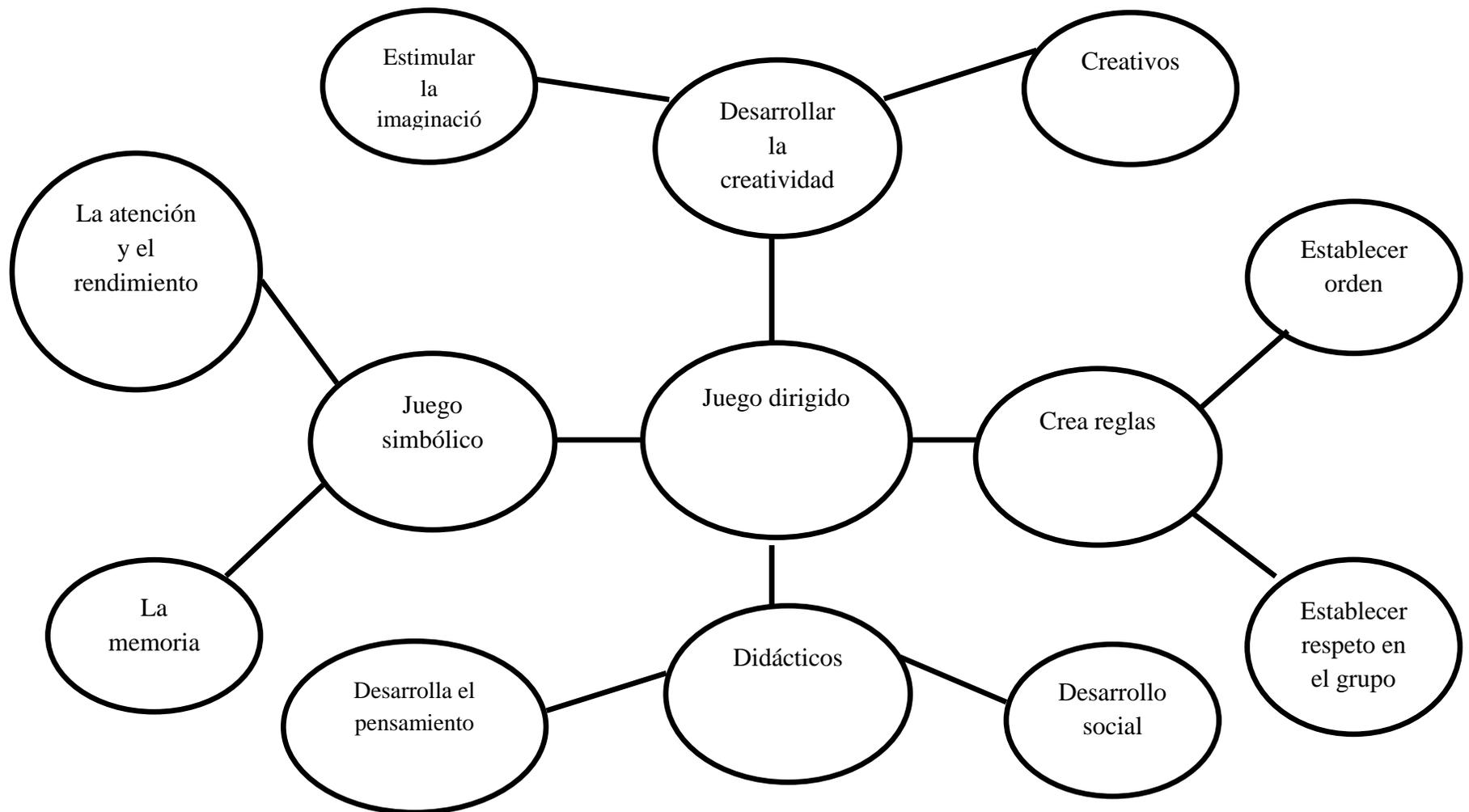
El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

## 2.4 CATEGORIZACIÓN

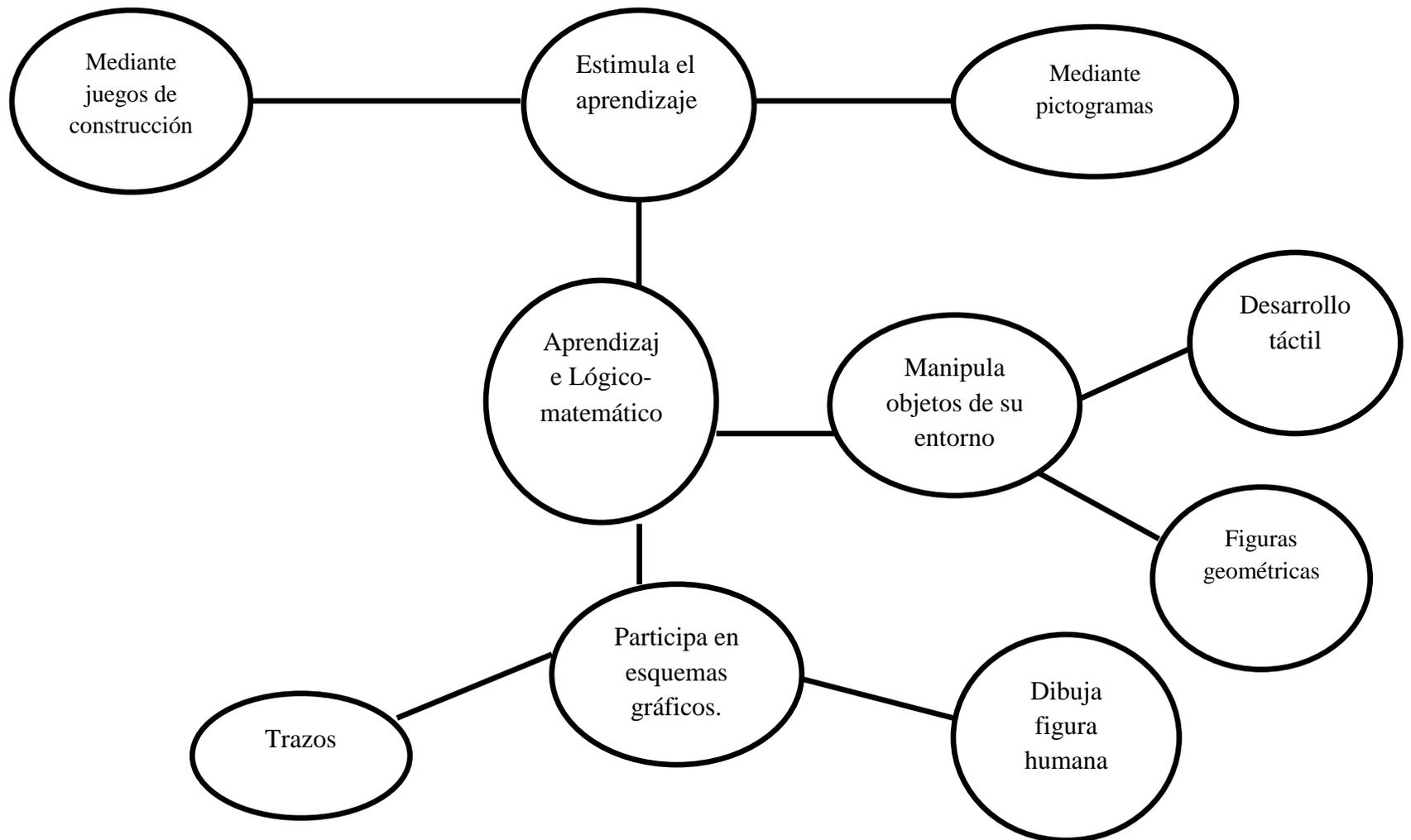


Elaborado por: Elena Beatriz Cachago Ascue

Grafico 2



Elaborado por: Elena Beatriz Cachago Ascue



Elaborado por: Elena Beatriz Cachago Ascue

## **2.4.1 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **LA AFECTIVIDAD**

El fundamento radical de la afectividad como realidad psíquica con entidad propia está en la experiencia del propio cambio que nosotros vivenciamos en forma de agrado o desagrado. Las experiencias de placer y de dolor constituyen la nota cualitativa de las vivencias afectivas, vinculadas a las conductas de acercamiento y huida. Desde un punto de vista existencial, la experiencia afectiva como un estado de difícil demarcación, aunque tradicionalmente dicha experiencia se divide en dos modalidades principales: sentimientos y emociones. Para muchos autores, el término comprende los afectos, las emociones y los sentimientos de dolor y de placer.

La afectividad y la motilidad son los dos caminos principales de la carga psíquica. La afectividad se manifiesta principalmente en la descarga motriz secretora y circulatoria que resulta de una alteración interna del cuerpo del sujeto sin referencia alguna al mundo exterior. Aspectos observados en centros educativos dentro de las aulas, en hospitales, en infantes y en adultos.

“La afectividad es una necesidad que nos hace humanos, indispensables para una construcción equilibrada de la personalidad. Pero además de su influencia en su proceso vital y madurativo de las personas, la afectividad tiene, en segundo lugar, una inequívoca relación con la convivencia, siendo una de sus señas de identidad, tanto en su aceptación de contenido como de continente. Y ello porque su ausencia puede provocar problemas de convivencia como, en el plano positivo, las relaciones de buena convivencia siempre llevan consigo, en mayor o menor medida, la afectividad. Por ello la alfabetización de la afectividad y la ternura debe ser un objetivo prioritario de todo proceso educativo” (Jares, 2006:28).

## **Antecedentes de la afectividad**

Numerosos estudios han demostrado que la falta de afecto produce en el niño y la niña un retraso considerable, tanto en su desarrollo físico como mental (carencia; hospitalismo.) Estado afectivo: experiencia emocional altamente generalizada que no puede ser identificada como una emoción particular (emotividad.) (Sánchez, 1999:27) El amor es una intensa inclinación afectiva hacia alguien, que lleva a quien lo siente a desear vivamente su felicidad y su presencia. Definido por los griegos como deseo físico o como fuerza cósmica de carácter integrador. Platón lo define como impulso y deseo de lo bello.

Diversas corrientes contemporáneas le agregan al amor: Los cristianos amor a un Dios se le llama perfeccionismo, los escolásticos benevolencia (altruista desinteresada) y de concupiscencia (disfrute de lo amado) (Borges, 1996:102)

Quien hace su aportación con respecto a la Afectividad: Conjunto de sentimientos determinados (los propiamente dichos, humores, emociones. En el niño representa una función psíquica primaria que oscila entre el placer y el dolor. Haciendo referencia a la sensibilidad.

## **Afectividad un aspecto importante**

En el desarrollo del ser humano porque es la capacidad de reacción ante el sentimiento, este concepto como afecto, emoción y sensación de placer y displacer. Diagnóstico para determinar la labilidad, la estabilidad, la fuerza y la debilidad de los afectos, así como también su dominio, falta de dominio, represión o libertad (Borges, 1996:38).

## **Desarrollo Social**

La socialización es el proceso por medio del cual los niños adquieren conductas, creencias, normas morales y motivos que son el objeto del aprecio de su familia y de los grupos culturales a los que pertenece. Los padres son los agentes principales y más influyentes, aun cuando no sean los únicos, de la socialización, sobre todo, durante los primeros años de su vida, porque mantienen interacciones más frecuentes e intensas con el niño que cualquier otra persona. Tres procesos o mecanismos fundamentales contribuyen a la socialización. Desde un principio, los padres entrenan a los pequeños al recompensar (reforzar) las respuestas que quieren fortalecer y castigar, y otras respuestas que desean reducir o eliminar. Muchas de las repuestas de los niños las adquieren mediante la observación de otros y la emulación de su conducta. Un tercer proceso más útil, el de la identificación, explica la adquisición de otras pautas de conducta, motivos, normas y actitudes complejas.

En todas las culturas los niños tienen que ser socializados para ejercer algún control sobre sus motivos o respuestas agresivas. Las formas y las frecuencias de agresión que un niño exhibe depende primordialmente de las experiencias sociales entre las que figuran la cantidad de refuerzos recibidos por tal conducta, la observación e imitación de los modelos agresivos y el grado de ansiedad o culpa asociados a la expresión agresiva, pero los niños difieren entre sí en lo que respecta a sus reacciones ante la frustración.

Los niños altamente agresivos, generalmente, crecen en medios agresivos, Los miembros de su familia estimulan y premian sus respectivas conductas agresivas y los padres y las madres se muestran incongruentes en su manejo de agresiones, reforzándolos unas veces y otras castigándolos severamente que a la final también resulta un reforzamiento negativo pero incrementado de la conducta. (En si los niños que son víctimas de la violencia de sus padres suelen volverse altamente agresivos).

La imagen que los niños tienen de sí mismos, influyen muchísimo sus relaciones con otros miembros de la familia, Las madres de los niños que obtienen elevadas calificaciones en los test de autoestima, aceptan a sus hijos, les dan apoyo, se preocupan por ellos y son afectuosas. Estas madres establecen reglas consecuentemente y usan recompensas en lugar de castigos en sus esfuerzos por cambiar la conducta de sus hijos, en contraste, los padres de los hijos que carecen de confianza en sí mismo se muestran inconsecuentes en su disciplina, proporcionan poca orientación a sus hijos y generalmente usan castigos severos.

Las relaciones con hermanos y hermanas pueden ser también reguladores importantes de la personalidad y de la conducta social del niño.

Varias personas que no pertenecen a la familia participan de manera significativa en el proceso de socialización del niño Los contactos de los niños con sus iguales y las influencias que ejercen estos últimos aumentan grandemente durante los años escolares, y los niños buscan activamente sus lugares en el mundo social durante este periodo. El grupo de iguales proporciona oportunidades para aprender e interactuar con los demás, a tratar los problemas personales y sociales que los afecte, y a desarrollar conceptos de sí mismo

Los educadores pueden también modificar comportamientos de los niños con técnicas precisas que logren en el niño una interacción operativa con su contexto, los niños tienden a imitar a los educadores como sus modelos más positivos.

Los padres pueden reducir la conducta agresiva de sus hijos. Este programa comenzaba con la lectura de un manual sobre manejo de niños que explicaba los principios del aprendizaje social. Luego se entrenó a los padres para que definieran respuestas agresivas indeseables. Se utilizaron procedimientos de modelación y

desempeño del papel para demostrar la aplicación de consecuencias tanto positivas como negativas para moldear la conducta de los niños.

Es el aprendizaje de la identidad sexual y los papeles masculino y femenino. Los fundamentos de la tipificación sexual se adquieren en el hogar y las personas que lo rodean los maestros actúan como moduladores y, en cierta manera, de reforzadores. Por su parte, los padres y el entorno socio familiar estimulan activamente y recompensan las respuestas propias del sexo de la criatura. Tampoco se debe despreciar el papel socializador-sexual de la televisión y otros medios informativos.

Pero en los últimos tiempos se ha dado un cambio a estas tipificaciones ya que en la actualidad la misma sociedad se ha abierto un poco más a aceptar las labores que anteriormente eran exclusivas de un solo género ahora se convierten en “unisex” pero hay culturas que aún no aceptan esa mezcla de actividades y crean un límite para realizar ciertas actividades exclusivas del género al que pertenezca.

Los niños absorben valores y actitudes de la cultura en la que los educan. Van viviendo un proceso de identificación con otras personas; es un aprendizaje emocional y profundo que va más allá de la observación y la imitación de un modelo, generalmente con el padre del mismo sexo.

El factor primordial de la tipificación sexual, según Kohlberg y otros psicólogos cognitivistas del desarrollo, es el conocimiento que el niño tiene de la categoría conceptual, niño o niña.

La autoestima es de gran valor para el buen desarrollo del niño ya que según el concepto que tenga de sí mismo se verá reflejado en las actividades diarias. Los niños que tienen una autoestima elevada por lo regular abordan tareas con la expectativa de tener éxito, y ser bien recibidos, y por el contrario los de autoestima baja suelen vivir en las sombras de los grupos sociales.

En una etapa más alta digamos la adolescencia el ser humano puede encontrar problemas como los de la ansiedad que van a hacer que la persona se vuelva en términos generales, **ANTISOCIAL**, esto incluye a los padres que por excesivo rigor tratan de imponer sus ideales a los niños, dejando a un lado la iniciativa de cada uno de ellos.

La ansiedad es tan desagradable que forma en el ser humano que la padece, mecanismos de defensa, tales como la represión, el desplazamiento, la racionalización, La formación reactiva, la retirada y la regresión.

**- See more at:**

**<http://www.institutomodernocomitan.com/copilacion/#sthash.CVbROzWc.dpuf>**

### **Recreación**

El concepto de recreación se entiende si pensamos que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar.

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretenimiento.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

Recreo: Es lo que uno hace por el placer que encuentra en ello, sin otra recompensa que la pura actividad; no contribuyendo con él a ganarse la vida.

La diferencia entre trabajo y recreación no depende de la acción que se realiza, sino de la finalidad con que se hace.

Conjunto de experiencias corporales y emocionales que derivan de la práctica organizada y permanente de actividades de tiempo libre de carácter deportivo, artístico, social y cívico.

Es cualquier actividad de tipo voluntario desarrollada en el tiempo libre que trae consigo un descanso físico y psíquico produciendo bienestar, agrado y placer.

Es volver a crear. Es la renovación de una situación física o anímica; volver a crear el entusiasmo, la alegría, el deseo de hacer las cosas.

La recreación es pues el deseo de vivir feliz.

## **Tipos de Recreación**

La recreación puede ser activa o pasiva. La recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por el otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven. **Juegos:** Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, los pres deportivos, los intelectuales y los sociales.

**Expresión Cultural y Social:** Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo. **Vida al aire libre:** Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: Conocimiento sobre parques naturales, Parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos.

### **Características:**

- Son actividades libres, espontáneas y naturales
- Es universal.
- Se realiza generalmente en el llamado tiempo libre.
- Produce satisfacción y agrado.
- Ofrece oportunidades para el descanso y compensación.

- Ofrece oportunidades de creación y expresión.
- involucra actividades que son generalmente auto-motivadas y voluntarias.
- Es por naturaleza seria y requiere concentración del participante.
- Es un estado de expresión creativa.
- Es constructiva y benéfica para el individuo y la sociedad.

Algunas veces puede proporcionar beneficios económicos

### **Importancia de la recreación**

- Mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras, para evitar la muerte prematura de la juventud.
- Enriquece la vida de la gente.
- Contribuye a la dicha humana.
- Contribuye al desarrollo y bienestar físico.
- Es disciplina.
- Es identidad y expresión.
- Como valor grupal, subordina intereses egoístas.
- Fomenta cualidades cívicas.
- Previene la delincuencia.
- Es cooperación, lealtad y compañerismo.
- Educa a la sociedad para el buen uso del tiempo libre.
- Proporciona un medio aceptable de expresión recreativa.

### **Principios de la Recreación**

- Proporcionar a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar...)

- Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades.
- Todo hombre debe ser alentado para que tenga uno o más hobbies...
- El juego feliz de la infancia es esencial para el crecimiento normal
- Una forma de satisfacción recreativa es la de cooperar como ciudadano en la construcción de una mejor forma de vida para compartirla con toda la comunidad.
- El hombre cumple adecuadamente su recreación cuando la actividad que elige crea en él espíritu de juego y encuentra constantemente placer en todos los acontecimientos de su vida.
- El descanso, el reposo y la reflexión son formas de recreación que no deben ser reemplazadas por otras formas activas

### **Instrumentos de la Recreación**

- Artes plásticas.
- Artes escénicas.
- Artes musicales.
- La comunicación.
- Educación Física y Deportes.

#### **Artes Plásticas.**

Las Artes Plásticas contribuyen al desarrollo integral del niño por cuanto despiertan en él, el aprecio por el arte, la capacidad de análisis, la crítica constructiva; y al mismo tiempo desarrollan el gusto estético a través de la observación y provocan la recreación de sus sentidos sobre un tema que sienta y viva.

El papel del maestro consiste en estimular la observación, proveer de experiencias enriquecedoras, no enseñar técnicas, no imponer modelos, recordar que toda expresión gráfica representa la individualidad de su autor.

Un niño creativo que ha desarrollado su propia forma de expresión, será al mismo tiempo un individuo analítico, capaz de juzgar sus propios trabajos y los de sus compañeros, en forma sana.

### **Artes Escénicas.**

Por su carácter mágico, los Títeres deben ser un eslabón del mundo lúdico del niño. Por su carácter didáctico, los títeres deben ser una herramienta pedagógica en el aula, en el patio de recreo y en todo el proceso enseñanza aprendizaje.

Debemos decir que los títeres son para el niño un elemento de su juego esto provoca el que el niño use y entienda los títeres como algo "suyo".

Cuando el niño observa una historieta contada con títeres, se apropia de los personajes, les grita, los engaña, les pregunta, en fin participa de la trama a la par con los personajes. Si desconocemos esta característica caeremos en el error de siempre; cual es, pensar que el niño se comporta ante los títeres con la misma actitud reprimida que asume frente al maestro en el aula de clase... "Los títeres deben divertir siempre; por más pedagógicos que sean sus objetivos nunca serán el reemplazo frívolo del maestro".

Los títeres le permiten al hombre convivir con lo irreal, recrean o hacen más sosegados los momentos adversos de la vida. La fantasía, el goce y la risa son tan imprescindibles como la ciencia, el arte y el trabajo. La vida sería aburrida si le faltase el placer, la recreación como ingrediente fundamental.

## **Las Artes Musicales:**

- **Ambientación:** efectos sonoros, voces cantos.
- **Las artes literarias:** Guión, Textos.
- **Las artes del movimiento:** Danzas, coreografía, títeres, actuación.

## **La Comunicación**

La comunicación es una solución al problema humano de supervivir.

Dramatizaciones, representaciones, versos, poesías, lecturas metódicas, gesticulaciones, etc., son muy usuales en medios rurales a diferencia de los recursos disponibles en algunos sectores urbanos.

## **Televisión y Radio:**

Son medios que cotidianamente idiotizan la audiencia por sus contenidos ajenos a la realidad social. Se elabora un cuestionario que han de contestar oralmente en clase. Este mismo procedimiento se usa con programas radiales (reportajes, informes, etc.).

Así se suple una necesidad de entretenimiento visual y propio de los últimos tiempos a la vez que se neutraliza, en parte, la inclinación de los programadores de menospreciar la inteligencia de los televidentes.

Es un recurso más práctico, sencillo y manejable que los anteriores, además es más propicio para la verificación del cumplimiento de la recreación.

### **Periódicos:**

Periódico es un término que abarca una amplia gama de publicaciones. El más común de los periódicos es el de tipo tinta y papel. En escuelas o colegios hay dos tipos básicos: periódico mural y periódico volante. El objeto de su existiendo es informar. La iniciativa, creatividad, inducción del mayor número de colaboradores y la búsqueda de bajos costos son parte del éxito.

Concluyendo con la comunicación moderna se ha vuelto un contrasentido pretender educar solo construyendo escuelas y contratando profesores. Estamos en la era de los visuales y audiovisuales. La claridad, la motivación y eficacia se logran mediante imágenes y sonidos. Una mejor capacitación docente es parte del éxito educativo de cualquier programa.

### **Área de las Actividades Físicas y Deportivas.**

Parte del movimiento como necesidad de supervivencia en el hombre primitivo y sucesivamente pasa por etapas que señalan caminos diferentes: preparación para la guerra, expresión del propio ser, juego, competencia, espectáculo, uso del tiempo libre, preparación para la vida... llegando hoy a la concepción científica.

Dentro del área de la recreación encontramos una serie de actividades físicas que permiten que el individuo se exprese en forma natural como ser humano en cuanto al movimiento libre y creativo; el movimiento como acción "expresa algo" o sea que comunica una necesidad que se tiene, como por ejemplo, la imitación de un caballo referente a su forma de actuar al correr, galopar o caminar. Se sabe que la comunicación tiene un centro de expresión que es el lenguaje que puede ser oral, escrito o expresivo corporal y de acuerdo al área de las actividades físicas. Básicamente nosotros usaremos un lenguaje expresivo-corporal.

Las actividades como los juegos o deportes de conjunto en pequeños grupos pueden ser desarrollados tanto en nuestros salones de clase, como en campo laboral abierto al aire libre para promover en esta forma la interrelación individuo-naturaleza en la ejecución de actividades de contacto físico formal o contacto creativo haciendo uso de los elementos del medio.

### **Características:**

- Son actividades que promueven la espontaneidad y la creatividad.
- Dirigidas normalmente por un director de juego o deporte
- Formativos en cuanto a la disciplina y a la integración grupal.
- Presentan la oportunidad de descansar interactuando con la naturaleza.
- Permite valorar el verdadero uso de los elementos de la naturaleza.
- Pueden ser realizados en cualquier zona de prado aun cuando sea pequeña.

**Leer más:** <http://www.monografias.com/trabajos88/que-es-recreacion/que-es-recreacion.shtml#ixzz2Y11mI5u3>

### **El juego Dirigido**

El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde su edad. El juego infantiles básico que no sólo nuestros pequeños lo realicen en la escuela, con la ayuda de la maestra/o y con sus compañeros/as, sino que también es imprescindible que lo realicen en casa en colaboración de sus familias. Palabras clave Juegos, roles. El juego en educación infantil. El juego infantiles una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde a su edad. El juego infantil es básico que no sólo nuestros pequeños lo realicen en la escuela, con la ayuda de la maestra/o y con sus compañeros/as, sino que también es imprescindible que lo realicen en casa en colaboración de sus familias .Los adultos la mayoría de las veces pensamos que los niños juegan para entretenerse, para dejarnos tiempo libre. La

realidad es bien diferente. Los niños no juegan para entretenerse, ni para dejarnos tiempo, sino porque mediante el juego es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran y relacionan en él. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen. Pero nunca en la historia los niños han jugado menos que ahora. ¿Puede este hecho tener consecuencias?

Nº 6 – MAYO DE 2008 ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

### **¿A QUÉ JUGAMOS?**

El tipo de juego para el que están aptos los niños viene condicionado por su edad y momento evolutivo, y conocerlo es trascendental si queremos comprender o compartir sus juegos, ponernos a su altura o, simplemente, no interferir. Hasta los 7 años, aproximadamente, el niño no distingue realidad de ficción y vive en una atmósfera "mágica". Aún no ha desarrollado plenamente su capacidad de abstracción, por lo que muchos pedagogos piensan, que son inapropiadas las tentativas de enseñarles en clave racional. Ciertas pedagogías han estudiado detenidamente el proceso de desarrollo del niño, y ajustan el programa escolar a esta realidad. Es el caso de la pedagogía Waldorf, para la cual el desarrollo de la inteligencia humana tiene un calendario de desarrollo propio, y cada etapa es fructífera si se asienta sólidamente en la anterior.

En estos primeros años, el juego imaginativo y creativo constituye el soporte para la aparición posterior del pensamiento abstracto y de facultades racionales más complejas.

## **El juego abierto**

Desde el nacimiento hasta los 3 años, el niño toma conciencia de su propio cuerpo y progresa en el conocimiento del mundo que les rodea. Es una etapa de experimentación con su cuerpo y con su entorno. Todos los juegos a esta edad se basan en la imitación. Los niños juegan a desempeñar las mismas actividades que hacen los adultos que están a su alrededor, adquiriendo de esa forma habilidades útiles para su vida.

Entre los 3 y 5 años es la edad en la que la imaginación se desarrolla y son capaces de imaginar lo inimaginable para un adulto. Son capaces de crear símbolos a partir de cualquier cosa una caja de zapatos puede ser un camión, y un rato después una casa de enanitos y sus creaciones son plenamente reales para él e incluso tiene vida propia. Los juguetes demasiado acabados, es decir, perfectos, reducen sus posibilidades de imaginar y simbolizar a partir de formas básicas.

Referente a los 5 y los 7 años, su imaginación sigue desarrollándose, de tal manera que no sólo crean objetos, sino también historias con un hilo argumental cada vez más estructurado.

Los factores que se desarrollan a lo largo de estas etapas infantiles son las bases sobre las que se sienta la capacidad de materializar y llevar a cabo capacidades más complejas. "Aquellos que se toman el juego como un simple juego y el trabajo

Con excesiva seriedad, no han comprendido mucho ni lo uno ni lo otro", afirma H.

Heine. Esta forma de juego es la base sobre la que se extienden las cualidades superiores como la imaginación, la creatividad, la perseverancia, etc. que pueden resultar gravemente perjudicadas si se reprime su ejercicio por medio de la televisión.

## **Juego libre y juego estructurado**

Durante este periodo los juegos tienen un elevado significado simbólico y cumple múltiples propósitos. Afirma Bruno Bettelheim en su obra No hay padres perfectos

"los niños se valen de los juegos para resolver y dominar dificultades psicológicas muy complejas del pasado y del presente.

N° 6 – MAYO DE 2008ISSN1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Tan valioso es el juego en ese sentido que la terapia por el juego se ha convertido en el procedimiento principal para ayudar a los niños pequeños a vencer sus dificultades emotivas".

Jugar resulta para nuestros pequeños un hecho creativo de primer orden, que no sólo les ayuda a aprender el mundo sino a solventar sus conflictos y dificultades que se les presente. El contenido simbólico de los juegos constituye la base misma de la inteligencia humana, y tienen una "lógica" interna, independientemente de que la entendamos o no.

Durante esta etapa podemos integrarnos a sus juegos imaginativos, pero no conviene dirigirlos. Es importante no interferir tratando de dirigir el juego hacia comportamientos más o menos lógicos para los adultos, pero que despisten al niño del propósito intrínseco de su juego.

A partir de los 7 años los niños van superando poco a poco esta etapa en la que se encuentran en una atmósfera mágica, y ya discriminan claramente entre lo que es realidad y ficción, interesándose por otras actividades. Es entonces cuando comienzan a estar preparados para los juegos estructurados, con reglas previamente establecidas, que continúan completando su desarrollo. Son juegos más activos, más competitivos, en los que él niño vive la exuberancia de una actividad física intensa y gratificante, mientras aprende a respetar las reglas del juego colectivo y ponerse de acuerdo con los intereses del grupo.

## **Unión de la familia mediante el juego.**

Arrastrados por la corriente del día a día, por la inmediatez de lo urgente, muchos padres y madres ven poco a sus hijos durante el curso escolar, tan solo un rato al final del día y con suerte de que el niño no se encuentre dormido. Jugar juntos nos parece algo inalcanzable. Por tanto, compartir el juego es una forma agradable, lúdica y gratificante de hacer ejercicio, disfrutar y aprender en familia. Por todo esto y mucho más es importante que juguemos con nuestros pequeños, ya que seguro que más de una persona añora en su infancia el que sus padres hayan jugado con ellos. Y si cerráramos ahora los ojos e hiciéramos el ejercicio mental de situarnos dentro de 20 años atrás, es posible que nos embargue la añoranza del tiempo perdido, ese tiempo pasado en que tuvimos la ocasión y no aprovechamos de disfrutar de ese periodo presente de padres de niños que crecen demasiado deprisa.

Todo el juego que se desarrolle en estas edades potencia lo siguiente:

Desarrollo de las habilidades y destrezas básicas:

Realización de desplazamientos de todo tipo (para atrás, a cuatro patas, de cuclillas, agarrados al compañero, con pelotas a la pata coja, por encima de colchonetas, por encima de bancos etc.

Transportar objetos (pelotas, aros, conos...) con una mano, con las dos, en la barriga, en la espalda, con los ojos cerrados etc. Manejar objetos (grandes, pequeños, con compañeros etc.). Realizar trepas (por espalderas, colchonetas inclinadas...).

Saltos (con una pierna, con las dos, hacia delante, a un lado, en zigzag...)

Nº 6 – MAYO DE 2008 ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Realizar giros (sobre el eje vertical, sobre el eje horizontal, con pelotas).

Trabajo de las cualidades perceptivas: (percibir objetos estáticos, en movimiento, el niño en movimiento y el objeto también, apreciación de trayectorias...

Trabajo de situaciones de equilibrio: dinámico, estático y desequilibrio.

Trabajo del sentido del ritmo: controlar las situaciones de aceleración y desaceleración, coordinar la percepción.

### **El juego (de roles)**

Conforme él bebe va creciendo, juega con su propio cuerpo, a medida que va progresando va interactuando con juguetes u otros objetos que le proporcionan placer y satisfacción al escuchar sus sonidos y observar sus colores, olores, los cuales todos los puede manipular. El juego es una actividad completamente necesaria que le va aportando al niño un desarrollo físico, psíquico, social y espiritual.

### **La autoritaria:**

Donde la educadora le dice al niño todo lo que él debe hacer al jugar. El niño es un elemento pasivo, sólo cumple con lo que se le indica.

Dirección liberal:

Plantea que al niño no se le puede privar del juego, de la creación. El educador/a apenas dirige, sólo se dedica a realizar preguntas y a observar.

Dirección pseudo - democrática: él educador/a deja que el niño actúe, hable, pero ella es quien determina quién será cada cual y qué hará en el curso del juego.

Dirección óptima: el educador/a le da el modelo de juego al niño y luego lo deja actuar de forma independiente de forma que desarrolle sus habilidades y hábitos. Aplicando su poca experiencia social. Esta dirección pedagógica es considerada la más ajustada pues es donde el niño seleccionará sus juegos, sus compañeros, los materiales a utilizar y llega a formar sus propios argumentos.

Como todo proceso pedagógico, la dirección del juego debe tener presente la planificación, la ejecución, el control y la evaluación

### **En la planificación**

El educador/a debe conocer las características de los niños y diagnosticar el nivel de juego conseguido.

Conocer el nivel de preparación de los niños (qué conoce acerca del juego, qué vivencias tiene).

Realizar actividades preparatorias (conversaciones, muestras de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento).

Debe conocer con qué materiales cuenta y cuáles necesita.

Valorar los procedimientos a utilizar.

Analizar cuáles son los argumentos en correspondencia con sus intereses.

Desarrollo. Comenzaremos con la conversación inicial, donde se le permitirá al niño decidir a qué va a jugar, con quién va a jugar, con qué va a jugar.

El educador/a juega con los niños ocupando diferentes lugares en los argumentos (rol principal, menos principal, secundario), utiliza el método integral que consiste en familiarizar al niño con el medio. El juego se utiliza con carácter pedagógico y debe llevar la experiencia real del niño, se ejecutan demostraciones y se organiza el área de juego.

El educador/a debe tener presente diferentes procedimientos que favorezcan a que este momento del juego se desarrolle de manera adecuada. Dentro de este los maestros/as pueden utilizar las indicaciones, demostraciones de acciones, preguntas, recomendaciones, consejos, conversaciones.

## **El control del juego se efectúa durante todo el desarrollo**

El juego a través de diferentes procedimientos. El maestro/a controla cómo se comportan los niños, las cualidades positivas y negativas y los conflictos que pueden presentarse...etc.

La evaluación. La idea de evaluación es muy difusa y ambigua, por lo que es objeto de libre manejo y utilización, según criterios particulares o intereses personales.

Desde mi planteamiento educativo, el término evaluación es sinónimo de mejora y perfeccionamiento. Esta aceptación nos lleva a centrar nuestro interés fundamentalmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la convicción de que éste repercutirá inevitablemente en los resultados finales. Esto supone la obtención continua de datos a lo largo de todo el proceso. La reflexión permanente que esto implica, nos permite tanto poner los medios didácticos para, resolver cualquier situación problemática que pueda surgir, como detectar los tipos de actividades o situaciones educativas que favorecen los aprendizajes para potenciarlos.

Desde este punto de vista, la evaluación tiene una función reguladora entre el proceso de enseñanza y el de aprendizaje: que no sea el alumno/a solamente el que deba adaptarse a las decisiones del maestro/a sino que también éste se adecue a las situaciones concretas y necesidades de los alumnos/as. Así pues este tipo de evaluación es un elemento fundamental del sistema educativo, que se incorpora, desde el principio, al camino del aprender y enseñar y ofrece en consecuencia, mayores aportaciones y apoyos al conjunto del proceso que transcurre.

**Este es el momento que permite a los maestros/as valoraciones del comportamiento de los jugadores en el rol asumido y no necesariamente esta valoración se hace al final del juego.**

Puede darse el caso en que se hace en el de cursar de juego y en pequeños Grupos, nunca con todos los niños en general. Esta valoración se hace llamando al niño por el rol, nunca por su nombre. Se realizan preguntas como ¿A qué jugarán?, ¿cómo jugarán?, ¿Con quién jugarán?, ¿Qué utilizarán?

Al realizar la evaluación de roles debe tenerse presente los cuatro.

## **2.4.2 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE**

### **Aprendizaje.**

El aprendizaje es una experiencia humana tan común que poca gente reflexiona sobre lo que quiere decir exactamente que algo se ha aprendido. No existe una definición universalmente aceptada de aprendizaje; sin embargo, muchos aspectos críticos del concepto están capacitados en la siguiente formulación.

El aprendizaje es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que comprende estímulos y/o respuestas específicos y que resulta de la experiencia previa con estímulos y respuestas similares.

Siempre que vemos evidencia de aprendizaje vemos el surgimiento de un cambio en la conducta: la ejecución de una nueva respuesta o la supresión de una respuesta que ha ocurrido previamente. Tales cambios en la conducta son la única forma de distinguir si el aprendizaje ha tenido lugar o no; empero, la definición precedente atribuye el aprendizaje a un cambio en los mecanismos de la conducta, no a un cambio en la conducta directamente.

La mayoría de los investigadores se conforman con estudiar el aprendizaje en términos de los mecanismos conductuales o de los constructos teóricos. Estos últimos constituyen una maquinaria conceptual o hipotética que se supone sea responsable de la conducta.

La razón principal es que a la conducta la determinan muchos factores además del aprendizaje.

Se identifica el aprendizaje como un cambio en los mecanismos de la conducta para hacer énfasis en la distinción entre aprendizaje y ejecución. La conducta de un organismo se utiliza para proporcionar evidencias de aprendizaje. No obstante, puesto que la ejecución la determinan muchos factores además del aprendizaje, el observador debe de ser muy cuidadoso al discernir si un aspecto particular de la ejecución refleja o no aprendizaje. A veces, la evidencia del aprendizaje no puede obtenerse hasta que se aplican los procedimientos especiales a prueba. Los niños, por ejemplo, aprenden mucho sobre el manejo del automóvil con sólo ver a otros en el acto de conducir. Pero su aprendizaje no se manifiesta sino hasta que se les permite ponerse al volante. En otros casos, un cambio en la conducta se observa fácilmente pero no puede atribuírselo al aprendizaje porque no tiene la duración suficiente o porque no resulta de la experiencia con los acontecimientos específicos del entorno.

En otros casos, puede ser difícil decidir qué constituye suficiente experiencia con acontecimientos del entorno para clasificar algo como un caso de aprendizaje. Por eso es difícil distinguir el aprendizaje de otros mecanismos conocidos que pueden producir cambios en la conducta.

El proceso más obvio de este tipo es la maduración. Un niño no puede alcanzar algo de un anaquel alto hasta que adquiere la suficiente estatura. Sin embargo, el cambio de la conducta en este caso no es el ejemplo de aprendizaje porque ocurre con el mero paso del tiempo. Al niño no se le tiene que enseñar a alcanzar los lugares altos al tiempo que crece.

En general, la distinción entre el aprendizaje y la maduración se basa en la importancia de las experiencias especiales en la producción del cambio en la conducta. Sin embargo, la distinción se torna borrosa en caso en que se ha descubierto que la estimulación del entorno es necesaria para que ocurran los cambios

de desarrollo que originalmente se pensaba que implicaban maduración independiente de la experiencia.

Los cambios evolutivos son similares al aprendizaje en el sentido de que se relacionan también con las influencias ambientales. Las características de los individuos que promueven su éxito reproductivo dependen del ambiente en que viven. Sin embargo los cambios evolutivos se dan solo a través de generaciones y se distinguen, por consiguiente, del aprendizaje.

La existencia del aprendizaje a menudo puede ser deducida por un cambio en el comportamiento. Pero no siempre. Hay una diferencia entre aprendizaje y ejecución. Aunque haya aprendido alguna cosa, puede ser que no se manifieste a través del comportamiento si no está motivado o si no presta atención. La nota que obtenga un estudiante en el examen puede no reflejar adecuadamente lo que ha aprendido.

Muchas de las cosas que los seres humanos hacen, dentro y fuera de la sociedad, dependen del aprendizaje, los psicólogos han dedicado una atención considerable a dicho factor. Han descubierto que aprendemos de diferentes maneras. El tipo más simple de aprendizaje, la habituación, es el fenómeno por el cual <<nos acostumbramos a>> algo, y de esta manera mostramos que conocemos lo que es. El siguiente nivel de aprendizaje, en el cual formamos nuevas asociaciones entre un estímulo y una respuesta, es el llamado aprendizaje asociativo.

El *aprendizaje* es un cambio relativamente permanente en el comportamiento que refleja un aumento de los conocimientos, la inteligencia o las habilidades conseguidas a través de la experiencia, y que puede incluir el estudio, la observación o la práctica.

Tipos de aprendizaje.

*Habitación. Aprendizaje asociativo* un organismo establece una asociación entre dos sucesos. *Condicionamiento clásico* y el *condicionamiento operante*.

*Cognitivo*, centrado en los procesos del pensamiento que están inmersos en el aprendizaje.

Condicionamiento clásico se incluye el comportamiento *reflejo* (o voluntario), animal o la persona aprende a responder a algún *estímulo* previamente *neutro*. Cuando éste es asociado repetidamente con un *estímulo incondicionado*.

Condicionamiento operante. Existen dos tipos básicos de *reforzadores*: *positivos* y *negativos*. Los positivos son recompensas. Los negativos son estímulos desagradables que incrementan. Los *refuerzos primarios* satisfacen necesidades tales como la alimentación, la sed o el sexo. Los *refuerzos secundarios* son aprendidos, llegan a convertirse en refuerzo a través de su asociación con refuerzos primarios.

El *comportamiento supersticioso* tiene lugar cuando un organismo es reforzado accidentalmente. El *moldeamiento* las recompensas se dan a aquellos comportamientos que se acercan progresivamente al comportamiento deseado. La *generalización* se refiere a la acción de responder de manera parecida a estímulos similares. La *discriminación* se refiere a la acción de responder a un estímulo concreto y no responder a otro similar (aunque no idéntico).

El *castigo* una conducta es seguida por un suceso desagradable. El propósito del castigo es reducir la respuesta.

Los psicólogos se han interesado recientemente por los aspectos cognitivos del aprendizaje. Dos tipos de aprendizaje cognitivo son el *aprendizaje latente* y el *aprendizaje por observación*. El latente no demostramos el aprendizaje hasta que

estamos motivados. Por observación aprendemos observando e imitando el comportamiento de un modelo.

### **Tipos de aprendizaje.**

Las definiciones sobre aprendizaje son diversas teorías psicológicas del proceso humano pero ciertas características. El aprendizaje es cambio de conducta permanente, resultado de la práctica, es un cambio de actitud, es una reacción a una situación dada, es una actividad mental por la que se adquieren hábitos, es una persistencia es una modificación de personalidad.

### **PIAGET**

Para Piaget el aspecto más importante de la psicología reside en la comprensión de los mecanismos del desarrollo de la inteligencia. No es que Piaget no acepte que los aspectos emocionales y sociales sean relevantes, sino que para él la construcción del pensamiento ocupa el lugar más importante.

La originalidad de la psicología genética radica en estudiar cómo se realiza este funcionamiento (el desarrollo de las estructuras mentales) como podemos proporcionarlo y, en cierto sentido estimularlo.

La adaptación, formada por dos movimientos: el de estimulación y el de acomodación. Es muy importante entender bien estos movimientos, pues desempeñan un papel primordial en su aplicación al estudio del aprendizaje.

El ser humano ha encontrado medios para adaptarse. Mediante su inteligencia ha inventado instrumentos que van desde lo más sencillo, hasta los aviones y los cohetes para llegar a la luna.

El ser humano ha desarrollado su inteligencia al desarrollar sus estructuras mentales con el fin de adaptarse mejor a la realidad.

La asimilación es el resultado de incorporar el medio al organismo y de las luchas o cambios que el individuo tiene que hacer sobre el medio para poder incorporarlo.

Con la lectura sucede lo mismo. El niño tiene que leer primero cosas sencillas con una trama fácil. A medida que crezca, su intelecto podrá entender cuentos más complicados. El hombre culto podrá leer artículos o libros llenos de dificultades o abstracciones, pero ya puede asimilarlos.

Estos movimientos de asimilación y acomodación se pueden repetir y de hecho se repiten constantemente. Facilitar la adaptación.

Dijimos que el ser humano desde recién nacido tiene percepciones, es decir que las sensaciones que están en la base de la percepción permiten que algo llegue a nuestra mente en forma significativa. Las percepciones son simples o complejas según las sensaciones que intervienen en ellas.

Piaget nos da un ejemplo de imitación diferida: una niña ve a su hermanito haciendo un berrinche, tirado en el suelo y pateando. Al día siguiente la niña, sin motivo, se tira al suelo y hace exactamente la misma escena que el hermano el día anterior. Está imitando el evento “berrinche” sólo en las acciones externas, ya que la niña no está enojada y no utiliza el evento de la misma manera que el hermano.

Para cerrar esta parte, referida a los estudios del desarrollo, queremos señalar que el desarrollo intelectual puede describirse como un camino progresivo en busca de una mayor dependencia, cada vez mayor, respecto de la realidad inmediata. Conforme se va produciendo el desarrollo, el sujeto va interiorizando más y más la realidad,

consiguiendo así independizarse de las relaciones fácticas y logrando subordinar los datos fácticos a modelos de relación que ha construido en la mente.

## **CLASIFICACIÓN DE JEAN PIAGET**

Periodo sensorio -motriz

(Del nacimiento a los 2 años)

- Mecanismos, reflejos congénitos (o a 1 mes) se caracteriza por la falta de coordinación de movimientos, por egocentrismo y por la aparición de reflejos congénitos (succión, presión y llorar)
- De las reacciones circulares primarias (1-4 meses) aparecen los primeros hábitos y surgen modelos de conducta. Los nuevos descubrimientos por experimentación (1 a ½ años) aparece la tendencia hacia la finalidad concreta y es capaz de utilizar varios medios para alcanzar lo deseado.
- Reacciones circulares secundarias (4 a 8 meses) nace el comportamiento cuando la conducta aparece por azar y produce satisfacción en el niño este tiende a reproducirlos nuevamente.
- Periodo de la coordinación de los esquemas de conducta previa (8 a 12 meses) el niño coordina los modelos de conducta adquiridos y comienza la exploración del medio.
- Periodo de nuevas representaciones mentales (11/2 a 2 años) el niño es capaz de inventar nuevos medios de experimentación y se inicia la representación simbólica.

## **Razonamiento**

Para la educación, puede entenderse que su participación al respecto es abonar con presentarle situaciones al alumno para que este trabaje intelectualmente y llegue a la meta de razonar. Visto así es un trabajo individual, una labor del docente que tendrá que llevar a cabo valiéndose de los contenidos curriculares que así se lo permitan, en atención al carácter formativo de la educación básica.

¿Está sucediendo que en las escuelas secundarias se estimula el razonamiento de los alumnos? ¿Cómo se lleva a cabo esta estimulación? Para conocer más acerca de esta situación se procedió a realizar una investigación de corte cualitativo, aprovechando la coyuntura proporcionada por los procedimientos de evaluación correspondientes a la implementación del proyecto "Vamos por Más" de la Dirección de Educación Secundarias Generales.

En un marco de investigación cualitativa, con un total de 18 observaciones realizadas a docentes que imparten sus asignaturas en escuelas secundarias generales, levantadas en el periodo comprendido de Febrero del 2000 a Mayo del mismo año, pueden conocerse algunas características del trabajo al interior de las escuelas en este aspecto.

Con sus diferencias particulares, las clases que se imparten en la educación secundaria implican los siguientes momentos: saludo, pase de lista, explicación o exposición, instrucciones para llevar a cabo una actividad individual o en equipo, calificación de la actividad, y una vez concluida la clase, se señala la tarea que será entregada en la próxima clase. El orden puede ser diferente, pero, básicamente incluye estos momentos. Dos de ellos son centrales en la clase, la explicación o exposición, por un lado, y la actividad que se realiza, por otro. Esta afirmación la realizó por el tiempo dedicado a estas acciones.

Las exposiciones o explicaciones son discursos sobre un tema en particular o una serie de interrogantes dirigidas a los alumnos, sobre datos que ellos deben conocer de memoria, a lo cual el docente enlaza una ampliación del concepto, idea o tema que se esté tratando. En todo caso, las interacciones se encuentran centradas con la figura del docente. Las actividades que se proponen son cuestionarios o actividades diseñadas en los libros de texto (material de apoyo de los docentes), que en ambos casos implica buscar información existente en textos señalados por el propio docente.

¿Qué ha pasado con el razonamiento? Lo más cercano que podría pensarse que se encuentran los alumnos de razonar es cuando utilizan la información que proporciona el docente o el texto para ampliar una respuesta o comentario e incursionar así en este campo de producción de conocimiento. Sin embargo, se han podido identificar otros momentos que evidencian una relevancia particular en este sentido.

En el registro de Observación no. 4 se registra lo siguiente: "Entrevisto ( la docente) a un alumno que comentó que no deseaba entrar porque conocía de un profesor que no sabía enseñar, que es su vecino y entró por una amistad, está en construcción. La docente le replicó que un docente no era suficiente para conocer la calidad de la escuela, le preguntó sobre sus intereses y estos son en el área de informática, preguntándole por qué desacreditaba a la escuela por un maestro que no le daría clases. El y la joven respondió que era probable que no fuera el único".

La actividad consistía en responder un cuestionario, en esta ocasión, la última pregunta les pedía su opinión del plantel al cual visitaron (CETI). Al calificar la profesora preguntaba este último punto y de ahí se rescata la anterior conversación. En este diálogo se evidencia un ejercicio de reflexión que implica razonamiento, incluso, la mentora al cuestionar a su alumno le solicita que reelabore y justifique su juicio o conclusión.

La interacción es dónde se presenta el razonamiento en los grupos, el trabajo planeado y ejecutado por el docente con todo el grupo no conduce o conlleva razonamiento de forma intencionada, es, quizá, como sucede fuera de la escuela, en los diálogos cara a cara dónde hace su aparición la ayuda, guía o apoyo del docente para conducir perfeccionar la competencia del alumno en elaborar juicios y establecer relaciones en la información que posee. Como estos momentos son mínimos en una clase, puede anticiparse que en las escuelas secundarias no se está estimulando el razonamiento de los alumnos.

**<http://www.monografias.com/trabajos5/razo/razo.shtml#ixzz2YI92YUhf>**

### **Cognitivo**

El desarrollo cognitivo del niño tiene que ver con las diferentes etapas, en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia. El desarrollo cognitivo infantil tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico. Todos estos aspectos se encuentran implicados en el desarrollo de la inteligencia en los niños. Tiene que existir una base biológica sana para que las potencialidades se desplieguen así como un ambiente favorecedor y estimulante. Además el desarrollo cognitivo está sujeto a las eventualidades que puedan suceder a lo largo del crecimiento como por ejemplo enfermedades o traumatismos que afecten la estructura biológica.

Una de las teorías que explican mejor las etapas del desarrollo de la inteligencia en el niño es la de Jean Piaget. Básicamente, esta teoría explica que la inteligencia se va desarrollando primero, desde los reflejos y las percepciones. Es decir, desde lo que es la etapa sensoria motriz, donde el niño va experimentando acciones y desarrollando conductas, en base a la experiencia de los sentidos y su destreza motriz.

Luego comienza a desarrollarse un nivel más abstracto de pensamiento, donde se va complejizando la inteligencia. Los mecanismos de la asimilación y la acomodación van logrando que el niño incorpore la experiencia y **la conceptualice o interiorice**.

Otras teorías como el psicoanálisis hacen hincapié en el desarrollo emocional o afectivo y tienen puntos en común con la teoría cognitiva como por ejemplo, en cuanto al desarrollo de la inteligencia y el aprendizaje que van a tener en común en el niño, la búsqueda de la repetición de experiencias de satisfacción.

Es decir, va a buscar formas de llevar adelante acciones que le permitan obtener satisfacción o placer y esto es algo estructural para la vida. En suma, resumimos las etapas del desarrollo cognitivo del niño en las detalladas por Piaget:

- Etapa sensoria motora
- Etapa pre operatoria
- Etapa operatoria
- Etapa de las operaciones formales

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.

## **APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO**

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 (circulo, cuadrado, triangulo) 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.

**El aprendizaje Lógico Matemático en niños (as)  
de 3 a 5 años.**

Los niños desde los primeros meses de su vida desarrollan estructuras mentales que reflejan sus puntos de vista sobre la manera como está organizado el mundo. A través de cada encuentro del niño con un aspecto del mundo, esas estructuras mentales se modifican y se amplían gracias al proceso de equilibración.

Para lograr un verdadero aprendizaje el niño debe contar con sus propias estructuras e ir las modificando en el curso del desarrollo de sus experiencias e interacción con el mundo que le rodea.

Para Piaget, el niño es un organismo biológico con un sistema de reflejos y ciertas pulsaciones genéticas. No es un ser pasivo sino activo que busca contacto con su ambiente, busca estimulaciones y muestra curiosidades e interés por explorar ese ambiente. De esta manera el conocimiento entonces ocurre en forma de construcción por parte del niño cuando acciona sobre objetos de su entorno, los manipula, los transforma, los analiza, los combina, los junta, los reorganiza, y reflexiona sobre esas acciones y sus consecuencias.

El niño está constantemente creando relaciones entre los objetos: a partir de las características físicas de los mismos, puede establecer semejanzas y diferencias o crear ordenamiento entre ellos. Son precisamente esas relaciones las que sirven de base a la construcción del pensamiento lógico matemático. Es así entonces como paulatinamente obtiene la relación con los atributos de los objetos; poco a poco va estructurando las clases y subclases a las que pertenecen tales objetos; las relaciona con un ordenamiento lógico hasta llegar a la noción del número, en fin, va afianzando el conocimiento lógico sobre relaciones que ha estructurado previamente y que son base para la asimilación de las clases subsecuentes.

Como es de notar, el conocimiento lógico-matemático no puede darse sin la concurrencia del conocimiento físico ya que es precisamente a partir de las características físicas de los objetos que él logra establecer relaciones.

Tal como lo dice Pierre Vayer. "las nociones que sirven de base a la matemática, es decir, las nociones más, menos, tanto, igual, alguno, ninguno..., no pueden ser creadas más que por la acción global del niño evolucionando en el mundo de los objetos, estando esta acción relacionada progresivamente con el vocabulario, significación y representación gráfica". Particularmente, en el nivel preescolar, los docentes han atendido tradicionalmente a este aspecto del aprendizaje, valiéndose de los conocimientos que adquirieron durante su formación profesional y de las ideas que han ido conformando a lo largo de su experiencia cotidiana acerca de lo que significa enseñar matemáticas a niños pequeños.

Las operaciones lógico-matemáticas, antes de ser una actividad meramente intelectual, requieren en el preescolar de la construcción de estructuras internas. En el niño preescolar, las nociones lógico- matemáticas fundamentales que va construyendo son: la clasificación, la seriación y la conservación del número.

La clasificación constituye una serie de relaciones en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas, se separan por diferencias, se define la pertenencia del objeto a una clase y se incluye en ella subclase.

La seriación consiste en realizar un ordenamiento sucesivo de acuerdo con las características de los objetos o presentación de hechos, estableciendo una secuencia creciente o decreciente.

La conservación de número se refiere a la posibilidad de que el niño establezca la equivalencia numérica entre dos grupos de elementos, es decir que un elemento de un grupo corresponda a uno igual o parecido de otro grupo. El niño accede a estas operaciones lógicas como resultado de la comparación, da la agrupación de objetos entre uno y otro.

El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan:

- Adelante - Atrás.
- Arriba - Abajo.
- Ubicación Adentro - Afuera.
- Ubicación Cerca - Lejos.
- Reconocimiento de figuras geométricas y nombrarlas.
- Conteo hasta diez.
- Comparar conjuntos "muchos - pocos"
- Reconocer en tamaño: grande, mediano, pequeño.

### **Criterios para orientar el desarrollo del pensamiento Lógico matemático del niño**

Aprovechar los recursos del entorno para proporcionar a los niños, elementos y materiales ricos en diversas propiedades. Por ejemplo, si se les pide que reúnan todos sus suéteres y los clasifiquen, tendrán variadas posibilidades para hacer colecciones utilizando varios criterios:

- Suéter de niño y de niña.
- Los abiertos y los cerrados.
- Los de colores claros u oscuros.
- Por tamaño.
- Por un sólo color o de colores combinados.

Como ya se ha planteado, las nociones matemáticas no se "enseñan" sino que es el mismo niño quien las construye. Esto nos lleva a pensar que las situaciones didácticas que se dan en el preescolar deben estar centradas en la construcción del saber por parte del niño.

Corresponde al docente entonces proponer y organizar situaciones que permitan al niño ensayar, buscar, proponer soluciones, confrontarlas con las de sus compañeros, defenderlas, discutir las, y a aplicar su propia lógica para resolver los conflictos y obstáculos que le presenta el ambiente.

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

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

El planteamiento establece necesariamente una correlación íntima con los períodos de desarrollo de los niños en la etapa infantil. Jean Piaget descubre dos períodos en estas edades: el sensorio motor y el pre operacional.

En el transcurso de estos dos períodos los niños son capaces de descubrir progresivamente los objetos y operar con ellos, el espacio y actuar sobre él, situando, tomando posiciones, orientando y cuantificando la extensión y la forma con simbolismos diferentes; también serán capaces de explorar y establece relaciones entre objetos y personas, clasificar y agrupar cualitativamente y, poco a poco, a partir de la adquisición de relaciones de causalidad, serán capaces de deducir, sacar conclusiones y generalizar.

Todas estas operaciones comienzan muy pronto. Los niños que en el primer año de su existencia miran y manipulan juguetes y objetos desde su cuna, los que en el segundo año recorren gateando el espacio para poner y quitar, traer y llevar de un lugar a otro... están conformando ya esquemas mentales de relaciones operativas lógicas y, en consecuencia, están entrando ya en el campo de la matemática. La orientación que

reciban de los adultos les ayudará a adquirir precisiones y objetividad frente a la realidad y sus apariencias, y a ser cautos en sus afirmaciones espontáneas.

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

### **Para el primer ciclo**

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

### **Para el segundo ciclo**

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

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

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

### **Formación de capacidades relacionadas con el desarrollo lógico-matemático**

La Educación Infantil es, desde la promulgación de la LOGSE, una etapa educativa con carácter propio. Su misión es organizar la acción educativa dirigida a los más jóvenes.

Hablar de Educación Infantil es hablar de planificación y puesta en marcha de un conjunto articulado y coherente de experiencias educativas que promuevan el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades que los niños tienen.

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

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

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

Los niños tienen la necesidad de movimiento y acción por lo que las relaciones personales juegan un papel decisivo en el desarrollo físico, psíquico, afectivo y social de la persona. Las funciones psicológicas más evolucionadas se desarrollan gracias a

la interacción que establece con los demás. La vida en grupo es uno de los factores que, unido a la intencionalidad educativa, caracteriza la propuesta de la escuela, lo que se ha dado en llamar educación formal.

La intervención educativa debe ceñirse a unos principios:

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

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

### **Aspectos madurativos**

El desarrollo psicológico es el resultado de las complejas interacciones que se establecen entre los aspectos biológicos de la persona humana y la estimulación física y social que recibe en su vida cotidiana.

- El niño es un ser haciéndose, que vive un proceso de integración.
- El desarrollo del pensamiento obedece a leyes funcionales que, ayudan a pasar de un estado de menor equilibrio a otro de equilibrio superior.
- Cada uno de los períodos o estadios por los que pasa este desarrollo viene caracterizado por la aparición de unas estructuras específicas.

Estas estructuras variables, características de cada etapa, presentan la singularidad de que integran las de los estadios anteriores.

Podemos decir que el niño y la niña de Educación Infantil presentan, en general, un pensamiento intuitivo, un razonamiento sincrético que pasa por distintos momentos o estadios: el sensoriomotor (0 a 2 años) y el pre-operacional o de las operaciones simbólicas (2 a 6 y medio o 7 años), cada uno de ellos con diferentes sus estadios

**Estadio sensorio-motor** (0-2 años): es un estadio de adaptación práctica al mundo exterior, que se inicia en el mismo momento del nacimiento, presenta los siguientes subestadios:

- De los reflejos.
- De la organización de percepciones y hábitos.
- Inteligencia sensoriomotriz propiamente dicha.

Este subestadio presenta dos momentos importantes:

- El del descubrimiento de situaciones nuevas (13 a 18 meses)
- El de las reacciones circulares.

A lo largo de estos dos primeros años de la vida del niño tiene lugar una revolución intelectual, caracterizada por cuatro procesos con los que se construyen las categorías prácticas de:

- Objeto.
- Espacio.
- Causalidad.
- Tiempo.

La adquisición de estas cuatro categorías, como el lenguaje, está muy ligada a su evolución sensoriomotriz.

**Estadio pre-operacional o de las operaciones simbólicas** (2 a 6 y medio o 7 años aproximadamente).

Está orientado a la adquisición del lenguaje. Constituye el período conocido como la primera infancia.

Se pueden diferenciar dos períodos:

- Pensamiento simbólico pre-conceptual (2 a 4 años). Es la época de los juegos de imitación diferida.

- Pensamiento intuitivo (4 a 7 años). El pensamiento está muy lejos todavía del razonamiento lógico. Su razonamiento es transductor o pre conceptual, según Piaget, procede de lo particular a lo particular. No es capaz de ir de lo particular a lo general (inducción) o de lo general a lo particular (deducción).

- Es un pensamiento concreto; puede representar mentalmente objetos y acciones, pero no tiene capacidad para realizar operaciones lógicas de comprensión abstracta.

- Es un pensamiento sincrético: no tiene presentes las relaciones causadas ni las analogías, porque aún no posee la lógica de las relaciones causales.

- Pensamiento autístico: pensamiento mágico y de ensueño, le hace concebir el mundo animado por una fuerza especial que hace personificar todos los seres u objetos dotándolos de vida.

### **Formación de capacidades que favorecen el desarrollo del razonamiento lógico-matemático**

El trabajo educativo buscará las estrategias necesarias para el desarrollo de estas capacidades que son las que van a fomentar el desarrollo del proceso

lógico-matemático. El mejor modo que tienen los niños de aprender son sus propias experiencias. Así, para fundamentar las relaciones lógicas que queremos que aprendan habrá que hacerles manipular unos elementos con atributos fácilmente observables. Propiedades como el color, la forma, el tamaño, son fácilmente captadas

por los alumnos y alumnas de esta etapa. El tamaño es una propiedad sin existencia concreta, pero viven rodeados de cosas grandes y pequeñas.

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

Percibir, comprender e interpretar (las diferencias y semejanzas) suponen un avance más en este desarrollo.

Identificar, discriminar, comparar, agrupar, ordenar, clasificar, son algunas de las actividades que podemos realizar encaminadas al desarrollo de las capacidades necesarias para llegar al desarrollo del pensamiento lógico.

Por medio de sus propias experiencias, y no por las de los demás, es como los niños aprenden mejor. Las relaciones que queremos que aprendan tendrán que ser incorporadas a unas relaciones fácilmente observables.

Esta técnica ha sido utilizada para comprobar el pensamiento lógico (formación de conceptos). El psicólogo ruso Vygotsky fue, probablemente, el primero en emplearla de una manera sistemática.

Existen estudios posteriores donde se demuestra, de una manera práctica, que los niños y las niñas de Educación Infantil pueden dedicarse al pensamiento lógico. Para que esto sea posible los ejercicios deben estar adaptados al momento del desarrollo evolutivo en el que se encuentren.

Un excesivo verbalismo puede obstaculizar el proceso de formación conceptual (William Hull). En la adquisición de los conceptos y, por tanto, en el proceso del Desarrollo lógico-matemático, el lenguaje cumple un papel de extrema importancia. Sin la expresión verbal de estos contenidos no hay comprensión.

Para que la comunicación se desarrolle de una forma óptima debemos cuidar tanto la calidad de los intercambios verbales adulto-niño como la de los alumnos entre sí.

Los objetos existen para el niño en la medida en que actúa sobre ellos y a la vez va conociendo el mundo por la acción que realiza sobre los mismos.

La progresiva diferenciación de los objetos y la prolongada observación le lleva a ser cada vez más consciente de ellos, aunque no estén presentes, por medio de su imagen mental o representación. Cuando el niño deja de realizar todas las experiencias con las manos y es capaz de hacerlas con su mente, es que ha aparecido el pensamiento simbólico. Por medio de él va ampliando sus conocimientos de la realidad y expresando sus vivencias.

El proceso del desarrollo del razonamiento lógico matemático está unido al desarrollo del lenguaje infantil. Los distintos lenguajes deben ser perfectamente conocidos por el profesorado de esta etapa.

"La finalidad de un centro de Educación Infantil respecto al lenguaje es crear un espacio que sugiera gran cantidad y variedad de contextos y situaciones, lo que a su vez implica una diversificación de los términos y expresiones lingüísticas. Estos estímulos y solicitudes verbales favorecen la necesidad de acudir al lenguaje como un instrumento de satisfacción de las propias necesidades y de intercambio social."  
(D.C.B. de Educación Infantil.)

Ya nos hemos referido a la necesidad de verbalización; esta verbalización debe ser realizada con un lenguaje cuanto más exacto y preciso mejor. La utilización exacta, por parte del profesorado, del lenguaje al hablar o explicar los conceptos o relaciones que estamos trabajando va a posibilitar que los niños adquieran también un lenguaje preciso. Esto no significa que no pueda utilizarse un lenguaje coloquial, pero siempre que sea correcto. No tenemos como objetivo principal que el alumno adquiera un lenguaje científico, pero sí que tome contacto con el vocabulario correcto. Los niños

necesitan tener un nombre para cada concepto, si no es así no elaboran los conceptos y su proceso de desarrollo lógico queda paralizado. Así pues, no se trata de manejar una gran cantidad de palabras, sino de que posean un significado lo más preciso posible y que pertenezcan al mundo real del niño.

### **Bloques lógicos**

Los que se utilizan ahora son esencialmente los mismos que en su día creó Willian Hull, que fue uno de los primeros en demostrar que los niños y niñas de Educación Infantil pueden utilizar el pensamiento lógico. Los que utilizamos ahora mismo en las escuelas son los que utilizó Dienes para sus experiencias en centros de Australia y Canadá. Son un material óptimo para crear situaciones que van a facilitar a los niños el establecimiento de relaciones.

Constan de 48 elementos y tienen 4 atributos: forma, color, tamaño y grosor.

Forma: cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo.

Color: rojo, azul y amarillo.

Tamaño: grande y pequeño.

Grosor: grueso y delgado.

Actividades:

- Distinguir características.
- Trabajar y verbalizar estas características.
- Explicar diferentes atributos.
- Hacer conjuntos característicos.
- Emparejamiento.
- Clasificaciones (por forma, tamaño, color...).
- Ordenar (por tamaños).
- Comparar (muchos, pocos).
- Nociones de más y menos.

- Situaciones en el espacio.
- Vocabulario de los bloques.
- Noción de cantidad.

Son innumerables las situaciones educativas que estos materiales pueden generar.

## **2.5 HIPÓTESIS**

El Juego Dirigido Incide en el Aprendizaje Lógico -Matemático en los niños niñas del Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo” , de la Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo.

## **2.6 SEÑALAMIENTO DE LA VARIABLE**

Variable independiente: juegos dirigidos.

Variable dependiente: aprendizaje lógico matemático

## CAPÍTULO 3

### METODOLOGÍA

#### 3.1 ENFOQUE

La investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo. Cualitativo porque se analizará una realidad educativa con ayuda del Marco Teórico y cuantitativa porque se obtuvieron datos numéricos que fueron tabulados estadísticamente. .

#### 3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

**Bibliográfica-** Documental.- Por cuanto se acudieron a fuentes tales como: libros, textos, revistas, periódicos e internet.

**De Campo.-** Por que la investigación se realizó en el lugar de los hechos esto es en el primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo” .de la Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo.

**De intervención Social.-** Por cuanto a la investigación se plantea una alternativa de solución al problema tratado.

#### 3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

**Exploratorio.-** Porque se indagan las características del problema investigado para poder contextualizarlo apropiadamente.

**Descriptivo.-** Porque la investigación detalla el problema en sus causas y consecuencias.

**Asociación de Variables.-** Por cuanto a la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la dependiente.

<b>POBLACIÓN</b>	<b>#</b>
NIÑOS	17
NIÑAS	18

La población la compone de 35 niños y niñas que tenemos en el primer año de Educación Básica “Juan Montalvo”

Por el limitado número de población se convierte en muestra.

### **3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

<b>Persona</b>	<b>Frecuencia</b>
Director	1
Docente	2
Niños	35
<b>Total</b>	<b>38</b>

Cuadro 1



**Categorización.**

**Variable Dependiente: APRENDIZAJE LOGICO- MATEMÁTICO**

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIZACIÓN DIMENCIONAL	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS INSTRUMENTALES
<p>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</p>	<p>Pensamiento</p> <p>Abstracción</p> <p>Estimula el aprendizaje.</p>	<p>Identificar Clasificar</p> <p>Resumir Deducir Resultado</p> <p>Mediante pictograma.</p> <p>Mediante juegos de construcción.</p>	<p>¿Reconoce el niño figura y forma por medio de la manipulación? SI...NO</p> <p>¿El niño molde figuras? SI...NO</p> <p>¿El niño mediante trazos realiza una figura humana? SI.NO</p> <p>¿El niño memoriza una poesía mediante un pictograma? SÍ.NO</p> <p>¿El niño ordena y relaciona cantidades del 1 al 5?SI...No</p>	<p>Técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La observación</li> </ul> <p>Instrumento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario</li> </ul>

Cuadro: 3

### 3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

Para acumular dicha información a adecuada a la observación en el juego Dirigido en el Aprendizaje Lógico Matemático niños niñas de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo” para así obtener un dato real de dicha institución .

<b>Preguntas Básicas</b>	<b>Explicación</b>
1 ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2 ¿De qué Personas?	Maestra y niños (as)
3 ¿Sobre qué Aspectos?	El juego Dirigido en el Aprendizaje Lógico Matemático niños niñas
4 ¿Quién?	Investigadora
5 ¿Cuándo?	Ene-10
6 ¿Donde?	En el Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”
7 ¿Cuántas Veces?	Una vez
8 ¿Que Técnicas de Recolección?	Observación
9 ¿Con Que?	Ficha de Observación
10 ¿En qué Situación?	Dentro y fuera de las aulas del centro

Cuadro: 4

### **3.7 PROCEDIMIENTO PARA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

- I. Se realiza la observación a los niños niñas de primer año de Educación Básica “Juan Montalvo” para poder así evaluar en qué nivel de aprendizaje se encuentran los niños.
  
- II. Para comprobar la validez de la observación.
  
- III. A través de la aplicación de las estrategias y técnicas ya mencionadas, la investigadora recogerá toda la información pertinente a fin de llevar a cabo de la mejor manera dicha recolección.

## CAPÍTULO 4

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 LISTA DE COTEJOS APLICADO A LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA “JUAN MONTALVO”

**Indicador 1:** ¿El niño respeta las reglas de juego?

**Cuadro: 5**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	27	77
NO	8	23
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** observación aplicada a los niños/as del Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue



**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue    **Gráfico: 3**

#### Análisis e Interpretación

Se puede visualizar en la tabla 1 que el 77% que corresponde a los 27 niños si cumplen con las reglas de juego, 8 niños, es decir un 23% no cumplen con las reglas de juego. Dentro de los límites de un juego tiene que haber respeto y orden como podemos ver la mayoría de los niños si respetan las reglas esto se debe a que sus maestras explican las reglas de juego.

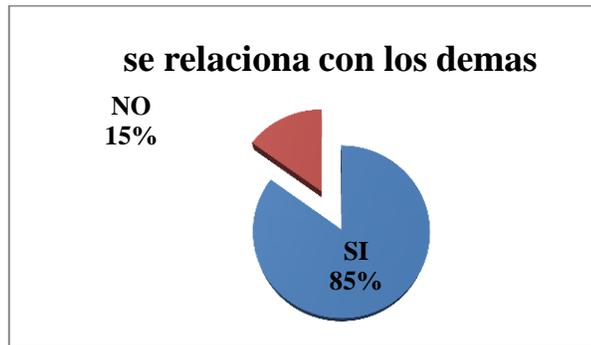
**Indicador: 2** ¿El niño se relaciona con los demás?

**Cuadro: 6**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	30	85
NO	5	15
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** observación aplicada a los niños/as de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue



**Gráfico: 4**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e Interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 2 que el 85% que corresponde a los 35 niños si se relacionan con los demás niños ,5 niños, es decir el 15% no se relacionan con los demás. Se puede decir que la mayoría de los niños se relaciona con los demás.

**Indicador: 3** ¿El niño se integra en el grupo?

**Cuadrado: 7**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	33	94
NO	2	6
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Observación aplicada a los niños / as de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”.

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue.



**Gráfico: 5**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e Interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 3 que el 94% que corresponde a 33 niños si se integran en el grupo ,2 niños, es decir un 6% no se integran. La mayoría de niños se integran con facilidad al grupo esto se debe a que hay empatía y seguridad en el grupo.

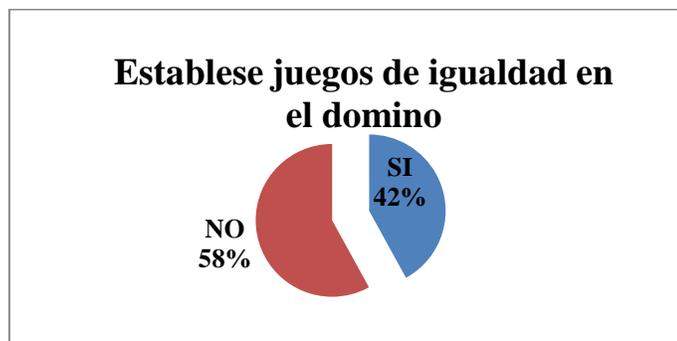
**Indicador: 4** ¿El niño establece juegos de igualdad en el domino?

**Cuadrado: 8**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	15	42
NO	20	58
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Observación aplicada a los niños/as de Primer Año de Educación básica “Juan Montalvo”.

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue.



**Gráfico: 6**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e Interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 4 que el 58% que corresponde a 20 niños no establecen juego de igualdad en el domino, 15 niños, es decir un 42% si lo cumplen.

Dentro del aula se puede ver que los niños si trabajan con juegos de igualdad pero falta trabajar un poco más con el juego del domino ya que se puede ver que tienen dificultad en este juego puede ser porque no identifican todavía bien las cosas o no entienden el juego.

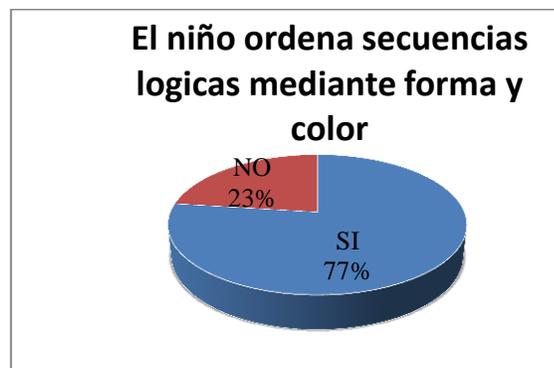
**Indicador: 5** ¿El niño ordena secuencias lógicas mediante forma y color?

**Cuadro: 9**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	27	77
NO	8	23
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Observación aplicada a los niños/ as de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”.

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue.



**Gráfico: 7**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e Interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 5 que el 77% que corresponde a 27 niños ordenan secuencias lógicas mediante forma y color, 8 niños es decir un 23% no ordenan.

La maestra en su clase aplica un juego de ordenar secuencias lógicas mediante forma y color la mayoría de niños si ordenan ya que ellos en primer lugar reconocen forma y color para poder ordenar.

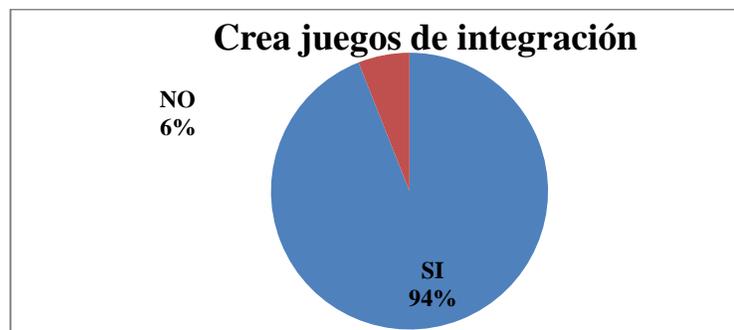
**Indicador: 6** ¿Crea juegos de integración?

**Cuadrado: 10**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	33	94
NO	2	6
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Observación aplicada a los niños/as de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue.



**Gráfico: 8**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e I interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 6 que el 94% que corresponde a 33 niños crean juegos de integración, 2 niños, es decir un 6% no crean juegos de integración.

La maestra les da juguetes a los niños y ellos crean juegos o se imaginan juegos y con los demás niños les incluyen con gran facilidad porque ellos son creativos. Con los otros niños no lo hacen tal vez están enfermos o simplemente no quieren jugar.

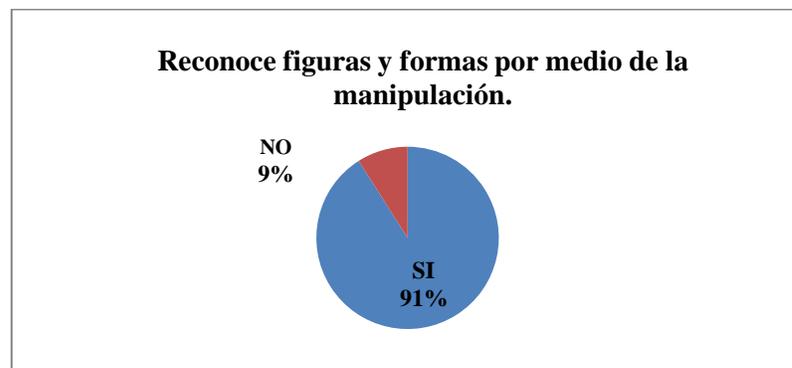
**Indicador: 7** ¿Reconoce el niño figuras y formas por medio de la manipulación?

**Cuadro: 11**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	32	91
NO	3	9
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Observación aplicada a los niños/as de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”.

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue.



**Gráfico: 9**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e Interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 7 que el 91 % que corresponde a 32 niños si cumplen con el reconocimiento de figuras y formas por medio de la manipulación., 3 niños, es decir un 9% no lo cumplen.

La maestra les da figuras de diferentes formas les explica y les deja que manipulen y reconozcan figuras y formas esta actividad se la realiza por medio tacto y de la vista.

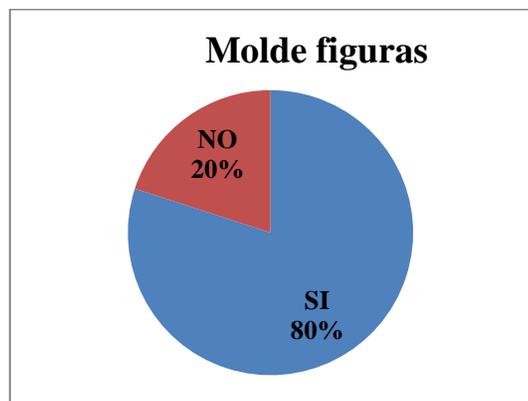
**Indicador: 8** ¿El niño moldea figuras?

**Cuadro: 12**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	28	80
NO	7	20
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Observación aplicada a los niños/as de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue.



**Gráfico: 10**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e Interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 8 que el 80 % que corresponde a 28 niños si cumplen con el molde de figuras, 7 niños, es decir un 20% no lo cumplen.

La mayor parte de niños les gusta moldear figuras y otros no lo hacen como se puede ver si se ha trabajado con la motricidad fina con los niños.

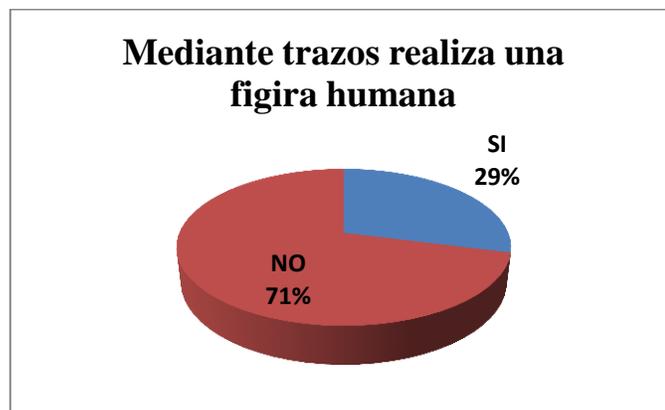
**Indicador: 9** ¿El niño mediante trazos realiza una figura humana?

**Cuadro: 13**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	10	29
NO	25	71
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Observación aplicada a los niños/as de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”.

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue.



**Gráfico: 11**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e Interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 9 que el 71% que corresponde a 25 niños no cumplen trazos ni realizan una figura humana, 10 niños, es decir un 29% si lo cumplen.

Se puede ver que la mayoría de los niños no han desarrollado la motricidad fina ni gruesa ya que no pueden desarrollar trazos peor dibujar una figura humana.

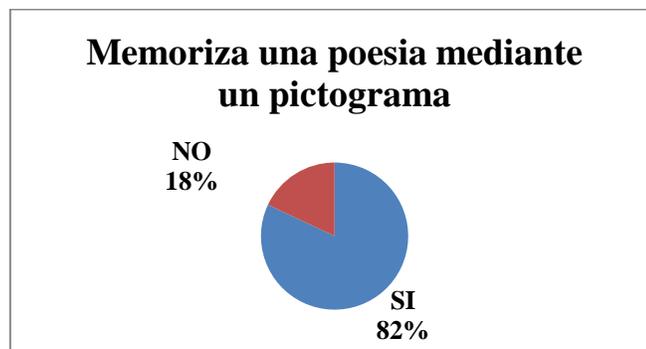
**Indicador: 10** ¿El niño memoriza una poesía mediante un pictograma?

**Cuadro: 14**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	29	82
NO	6	18
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Observación aplicada a los niños /as de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue.



**Gráfico: 12**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e Interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 10 que el 82% que corresponde a 29 niños si cumplen con memorizar una poesía mediante un pictograma, 6 niños, es decir un 18 % no lo cumplen. Mediante pictogramas se logra la atención de los niños y la mayoría de niños entiendan y memorizan poesías y para los niños es muy llamativa la decoración de los dibujos y también la forma de expresarse de la maestra.

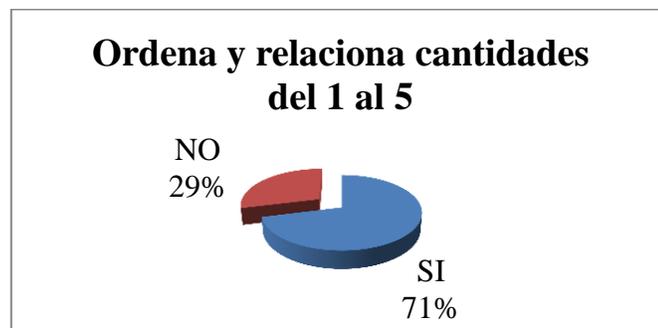
**Indicador: 11** ¿El niño ordena y relaciona cantidades del 1 al 5?

**Cuadro: 15**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	25	71
NO	10	29
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Observación realizada a los niños/as de Primer Año de Educación Básica “Juan Montalvo”

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue.



**Gráfico: 13**

**Elaborado:** Elena Beatriz Cachago Ascue

### **Análisis e Interpretación**

Se puede visualizar en la tabla 11 que el 71% que corresponde a 25 niños si cumplen con ordenar y relacionar cantidades del 1 al 5, 10 niños, es decir un 29 % no lo cumplen. Se entrega a cada niño un recipiente lleno de mullos de colores y tamaños se les explica que tienen que ordenar por colores y luego que hagan grupo de 5 mullos y para ellos tienen que contar cada niño sus mullos, la mayoría si logra realizar y pocos son los que todavía no pueden identificar.

### 4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

**Tema:** “EL JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA” JUAN MONTALVO”, DE LA PROVINCIA PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA TABABELA, BARRIO OYAMBARILLO”.

#### 1. Planteamiento De Las Hipótesis:

**H0:** “El juego dirigido no incide en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas del primer año de Educación Básica “Juan Montalvo”; de la Provincia Pichincha, Cantón Quito Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo”.

**Hi:** “El juego dirigido incide en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas del primer año de Educación Básica” Juan Montalvo”; de la Provincia Pichincha, Cantón Quito Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo”.

**2. Selección Del Nivel De Significancia:** Se utiliza el nivel  $\leq 0.05$  (corresponde al 95%).

**3. Descripción De La Población:** Se extrajo una muestra de 35 estudiantes, a quienes se les aplicó una observación sobre el tema, que contiene dos categorías, variable dependiente, variable independiente.

**4. Especificación Del Estadístico:** De acuerdo a la tabla de contingencia 4x2 utilizaremos la fórmula:

X chi- Cuadrado

$\Sigma$ = Sumatoria

O= Frecuencia Observadas

E= Frecuencias Esperadas

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

### 5. Especificación De Las Relaciones y Rechazo:

Para decidir sobre estas regiones, primero determinamos los grados de libertad, conociendo que el cuadrado está formado por 4 filas y 2 columnas.

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

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

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

$$gl = 1 \times 1 = 1$$

Filas=f

Columnas= c

Grados de Libertad= gf

Entonces tres grados de libertad y un nivel  $\alpha = 0.05$  tenemos en la tabla del chi cuadrado el valor 7.815. Por tanto se acepta la hipótesis nula para todo valor de chi-cuadrado calculado que se encuentra hasta 7.815

## La Representación Grafica

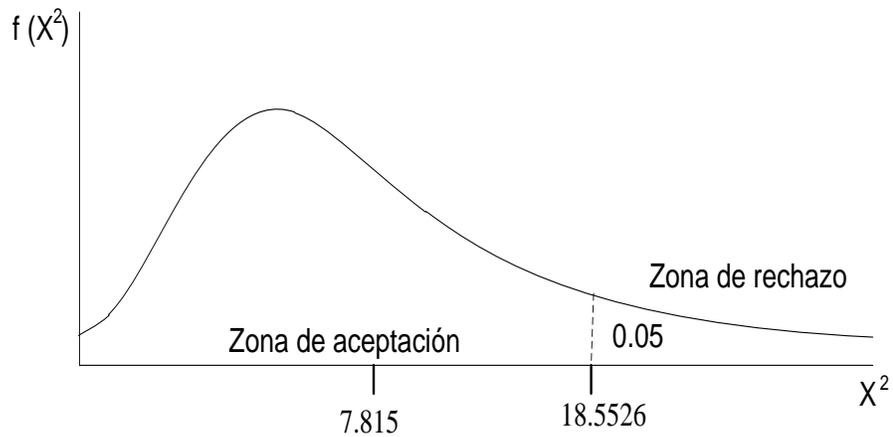


Gráfico: 13

## Categorías Observadas

Preguntas	Categorías		
	si	no	subtotal
¿El niño/a establece juegos de igualdad?	15	20	35
¿El niño/a respeta las reglas del grupo?	27	8	35
¿El niño/a moldea figuras?	28	7	35
¿El niño/a memoriza una poesía mediante pictogramas?	29	6	35
<b>Subtotales</b>	99	41	120

Cuadro: 17

### Frecuencias Esperadas

Preguntas	Categorías		Subtotales
	SI	NO	
¿El niño / a establece juegos de igualdad?	28.87	11.95	35
¿El niño / a respeta las reglas del grupo?	28.87	11.95	35
¿El niño/ a moldea figuras?	28.87	11.95	35
¿El niño /a memoriza una poesía mediante pictogramas?	28.87	11.95	35
<b>Subtotales</b>	99	41	120

Cuadro.18

### Calculo Del Chi Cuadrado

O	E	(O-E)	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> / E
15	28.87	13.87	192.3769	6.6635
20	11.95	8.05	64.8025	5.4228
27	29.87	1.87	3.4969	0.1211
8	11.95	3.95	15.6025	1.3056
28	28.87	0.87	0.7569	0.0262
7	11.95	4.95	24.5025	2.0504
29	28.87	0.13	0.0169	0.0005
6	11.95	5.95	35.4025	2.9625
140	164.28			18.5526

Cuadro: 19

**Decisión :** Para tres grados de libertad y un nivel  $\alpha = 0.05$  se obtiene en la tabla del chi cuadrado 7.815 y como el valor del chi cuadrado calculado es de 18.5526 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: “El juegos dirigido y su incidencia en el aprendizaje Lógico Matemático de los niños/as de primer año de educación básica, “Juan Montalvo” .De la Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Tababela Barrio Oyambarillo.”

## **CAPÍTULO 5**

### **CONCLUSIONES**

1. Los niños en su mayoría tienen dificultad para trazar figuras humanas cuando la profesora necesita establecer comparaciones relacionadas con el sexo de las personas.
2. Los niños tienen dificultad en el domino debido a que no prestan atención cuando se les aplica esto se debe a que la maestra no tiene estrategias para poder llegar al niño y en si no logra llamar la atención del niño y la clase se vuelve aburrida para él.
3. Los niños/as en su mayoría no ordena secuencias lógicas debido a que la maestra no aplico una buena técnica, esto se da a la falta de material de construcción.
4. La maestra aplica de manera limitada los juegos dirigidos en sus actividades diarias, por lo que no han desarrollado en su totalidad las destrezas lógico – matemático.
5. Las maestras no cuentan con conocimientos actualizados acerca de los juegos dirigidos.

### **RECOMENDACIONES**

1. Que se ejercite en trazos de figuras humanas con tipo cuadrillas para que los niños/as tengan gusto por dibujar y luego desarrollen sus habilidades ocultas.
2. Que las maestras busquen nuevas estrategias para incentivar el aprendizaje y así la clase sea agradable y divertida para el niño/a.

3. Que la institución se encargue de gestionar material de construcción y la maestra aplique una técnica adecuada para elevar el nivel de aprendizaje de los niños/as.
4. Capacitar a los maestros en juegos dirigidos adecuados para desarrollar el nivel de aprendizaje lógico matemático en los niños/as, así podemos obtener mejores resultados.
5. Elaborar una guía sobre la aplicación de juegos dirigidos para el desarrollo del aprendizaje lógico – matemático.

## **CAPÍTULO 6**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 DATOS INFORMATIVOS**

**TITULO:** Guía de aplicación de juegos dirigidos para el aprendizaje lógico-matemático de los niños niñas de primer año de Educación Básica “Juan Montalvo”.

**Institución Ejecutora.** “JUAN MONTALVO”

**Responsable de Ejecución.** Elena Beatriz Cachago Ascue.

**Beneficiados.** Maestras, niños /niñas.

**Localización Geográfica.** Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo, Calle Quito y

San Pablo B.

**Duración.** 1 año

**Fecha estimada de inicio.** Septiembre

**Fecha estimada de finalización.** Junio

#### **6.2 ANTECEDENTES.**

La Investigación revelo que las maestras no emplean juegos dirigidos por lo que existe un bajo nivel de aprendizaje lógico matemático en los niños (as) por esta razón se ha planteado una guía de Juegos Dirigidos que sirva para mejorar el Aprendizaje Lógico Matemático de los niños(as) de primer año de Educación Básica “Juan Montalvo”. De la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia de Tababela Barrio Oyambarillo Año 2012 -2013.

La creatividad intelectual incrementa el nivel de aprendizaje ya que los niños se encontraran atravesando el periodo pre- operativo en el cual podrá asociar imágenes,

objetos, acciones y palabras nuevas .Se interesara por el aspecto de la vida cotidiana, el juego dirigido será muy importante para el niño /a por que identificara nociones, armara rompe cabezas y sobre todo clasificara objetos según su forma, color y tamaño.

Por lo tanto la propuesta establecida depende del rol que cumpla cada una de las educadoras impartiendo su enseñanza y sus amplios conocimientos en el cual se podrá evaluar el grado de conocimiento y aprendizaje que el niño tiene antes y después de aplicar la guía.

La propuesta establecida depende del rol que cumpla cada una de las educadoras impartiendo su enseñanza día a día y así poder ayudar a los para que tengan un buen aprendizaje lógico matemático a través del juego dirigido.

### **6.3 JUSTIFICACIÓN.**

La propuesta es necesaria por cuanto se requiere que el juego dirigido es importante para el aprendizaje lógico – matemático de los niños niñas y que vayan acorde a su edad mediante la utilización de técnicas y materiales por lo tanto se realizará una guía de juegos dirigidos.

### **6.4 OBJETIVOS.**

#### **Objetivo General**

Desarrollar una guía para la correcta aplicación de los juegos dirigidos en el aprendizaje lógico – matemático en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica ‘Juan Montalvo’.

#### **Objetivo Específico.**

- 1.- Establecer una temática clara y que presente unidad de concepto.
- 2.- Establecer en forma clara.

- 3.-Establecer un orden lógico para tratar la temática.
- 4.- Determinar actividades a medida que se avanza en la guía y que se termina un subtema.
- 5.- Aplicar la guía para solucionar el problema.

## **6.5 ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD**

### **Factibilidad Organizacional**

**Política** La propuesta es factible políticamente por cuanto la institución educativa tiene como eje central la capacitación permanente del personal docente para que este en mejores condiciones del proceso enseñanza aprendizaje en beneficio de los niños/as

### **Socio Cultural**

La factibilidad socio cultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez profesores con mejores conocimientos más responsables por, cuanto eso tiene una influencia directa en la educación de los niño/as.

### **Organizacional**

La Institución Educativa cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar la capacitación facilitando tanto las instalaciones físicas, la logística necesaria y la concurrencia de la maestra 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 la maestra como maestros así como niño/as.

### **Económico – Financiero**

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

**Factibilidad Financiera:** El impacto que tendrá la institución “Juan Montalvo” genera el siguiente movimiento económico.

Rubros	Estimados
Trasportes	30.00
Internet	25.00
Materiales Suministros	20.00
Impresiones	30.00
Entrevista	10% de la totalidad
Facilitadores	
<b>TOTAL</b>	105.00

Cuadro 20

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA**

### **¿Cómo hacer una guía Didáctica?**

- 1.- Establecer una temática clara y que presente unidad de concepto.
- 2.- Establecer en forma clara.
- 3.- Establecer un orden lógico para tratar la temática.
- 4.- Determinar actividades a medida que se avanza en la guía y que se termina un subtema.
- 5.- Establecer actividades variadas.

### **Tipos de Guía**

- Guías de Motivación
- Guías de Aprendizaje
- Guías de Comprobación
- Guías de Síntesis
- Guías de Aplicación
- Guías de Estudio
- Guías de Lectura
- Guías de Observación: de visita, del espectador, etc.
- Guías de Refuerzo
- Guías de Nivelación,
- Guías de Anticipación,
- Guías de Reemplazo, etc.

### **Para que sirve una Guía didáctica**

A fin de lograr el uso efectivo de los textos y recursos educativos, se ha elaborado la presente Guía Didáctica, para el uso de materiales educativos. El documento proporciona una serie de ideas prácticas para el aula. Está orientada a apoyar el

trabajo de los docentes y a brindar un consejo permanente frente a las múltiples necesidades de calidad que enfrenta la educación básica

### **Autor de la Guía Didáctica del Profesor**

El Autor de la Guía Didáctica para el Profesor dice que es un material de apoyo al trabajo docente con el Texto para el Estudiante. Para facilitar tanto su lectura como la aplicación de las orientaciones metodológicas y actividades complementarias sugeridas, se ha optado por presentar el Texto completo y miniaturizado, señalando junto a cada página los comentarios e instrumentos pertinentes. Al principio de cada unidad se presenta la planeación recomendada para organizar el trabajo pedagógico, la que incluye el tiempo estimado, la ruta de aprendizajes esperados, los contenidos programáticos que estos involucran, los recursos didácticos y el modo de evaluación.

### **¿Qué entendemos por guías de aprendizaje para los niños y niñas?**

#### **Aprendizajes previos**

En grupo 1.

Observamos una guía de aprendizaje de las que desarrollan nuestros estudiantes.

Respondemos:

¿Qué momentos o secciones tiene?

¿Qué hace el niño o la niña en cada paso?

¿Qué diferencia encontramos entre esta guía y un texto de los que tenemos en la biblioteca?

¿Puede esta guía ayudarnos a cumplir nuestro compromiso de orientar varios grados?

¿Por qué?

¿Cómo se desarrolla una clase con guías?

¿Qué entendemos por guías de aprendizaje?

Solo o sola 2.

A partir de la reflexión anterior construyo un concepto que explique: “Qué son las guías de aprendizaje para los niños y las niñas de la escuela multigrado”.

Socializamos nuestras construcciones y llegamos a acuerdos para precisar el concepto de guía de aprendizaje que más nos parezca.

Con el facilitador o facilitadora

### **Las Guías de Aprendizaje**

Las guías de aprendizaje son recursos que le permiten al niño o niña ubicarse como centro del aprendizaje, ser considerado (a) como ser en formación a quien se debe atender en sus necesidades intelectuales y afectivas. El maestro o maestra también tiene en la guía la oportunidad de ser orientador (a) y dinamizador (a) de los intereses de sus estudiantes y sus experiencias de aprendizaje.

Las guías desarrollan las capacidades básicas del Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación, en una secuencia de pasos o secciones que privilegian procesos. Estos, deben ser vividos a través de la exploración, el análisis, la generalización y la aplicación de lo aprendido. Dichos procesos llevan a los niños y niñas a elaborar aprendizajes y/o construir conocimientos, estableciendo relación entre los saberes anteriores y los nuevos.

Con las guías también se da relevancia a los temas relacionados con las necesidades y características de las regiones hacia las cuales van dirigidas. Al considerar a los niños y las niñas como personas en proceso de formación se incorporan los temas transversales o formativos, interactuando en todas las áreas y grados. De esta manera, se logrará que los aprendizajes sean funcionales y preparen a los niños

Y niñas para desarrollarse en un mundo cambiante e insertarse en la familia y la sociedad con una mejor preparación y formación en valores.

Las guías se organizan en unidades que permiten al maestro(a) respetar los diferentes ritmos y estilos de aprendizajes. Las guías encierran, en su proceso, conceptos

renovados de género, promoviendo un trato igualitario en ambos sexos y una educación para la vida en un ambiente de responsabilidad y autonomía. El trabajo en forma individual y en equipo ayuda a los niños y las niñas a construir un concepto positivo de sí mismos, a analizar las relaciones sociales en las que participan y a desarrollar habilidades que les abren el camino para una buena integración social. A través de las guías, los niños y las niñas pueden lograr uno de los objetivos principales de la educación primaria: prepararse para leer comprensivamente y escribir textos propios con fines comunicativos. Las guías dinamizan el uso de otros recursos de aprendizajes como la biblioteca y los sectores, donde los niños

6.1 DATOS INFORMATIVOS



**UNIVERSIDAD TECNICA DE  
AMBATO**



**NOMBRE: ELENA  
BEATRIZ CACHAGO  
FECHA: 06 DE JULIO  
DEL 2013**

## **GUIA DE JUEGOS DIRIDOS**

### **Datos Informativos**

Nombres: Elena Beatriz

Apellidos: Cachago Ascue

Institución: “Jun Montalvo”.

Año de Básica: Primer Año.

### **PRESENTACIÓN**

La presente guía es un instrumento de apoyo para el desarrollo de talleres de Juegos dirigidos para el personal docente; que describe la metodología y actividades a desarrollarse; y contiene información técnica destinada reforzar o complementar los conocimientos de los docentes .

Este material ha sido diseñado para ser trabajado de manera conjunta con el personal docente de la institución.

Los temas son presentados según la edad de la niña o niño de la edad de 4 y 5 años.

Esta guía ayudará a las profesoras a lograr más participación y más interés para el juego dirigido en el aprendizaje lógico –matemático.

### **INTRODUCCIÓN**

La actividad física como parte integrante de la formación multilateral y armónica de la personalidad, se dirige al desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional de su organismo; a la adquisición de conocimientos y el desarrollo de convicciones, de modo tal, que esté en condiciones de cumplir todas las tareas que la sociedad le señala desde el punto de vista escolar, social y laboral.

La actividad física es de gran importancia para los niños y niñas por la contribución que realiza a su desarrollo físico, a su equilibrio emocional y psíquico y a su salud en general, así como por la satisfacción que brinda a la necesidad de movimiento. Contribuye, además, al aumento y recuperación de la capacidad de trabajo intelectual, al control y autocontrol de la conducta, a la formación de cualidades morales, tales como la perseverancia, el compañerismo, el colectivismo y la honestidad. Ello exige del promotor la atención sistemática a estos aspectos para la puesta en práctica de la actividad física, a fin de dirigir gradualmente la formación de niñas y niños.

Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Universidad de Granada. Abarca el aprendizaje como una realidad en las actividades Física. Para ello hace falta tener en cuenta una serie de factores para que los niños progresen en sus capacidades de juego, aquí tratamos estos factores que deben ir unidos a la motivación en la comunidad, ya que sin estos el aprendizaje difícilmente será positivo.

### **CONCEPTO**

El juego es una actividad lúdica (espontánea que genera placer) que permite desarrollar en el individuo una serie de potencialidades Sico -motoras, que están presentes en él desde el mismo momento de su nacimiento hasta la muerte, y que durante el transcurso de su vida se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre.



**JUEGOS PARA DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS.**

Desarrollo del pensamiento **5**

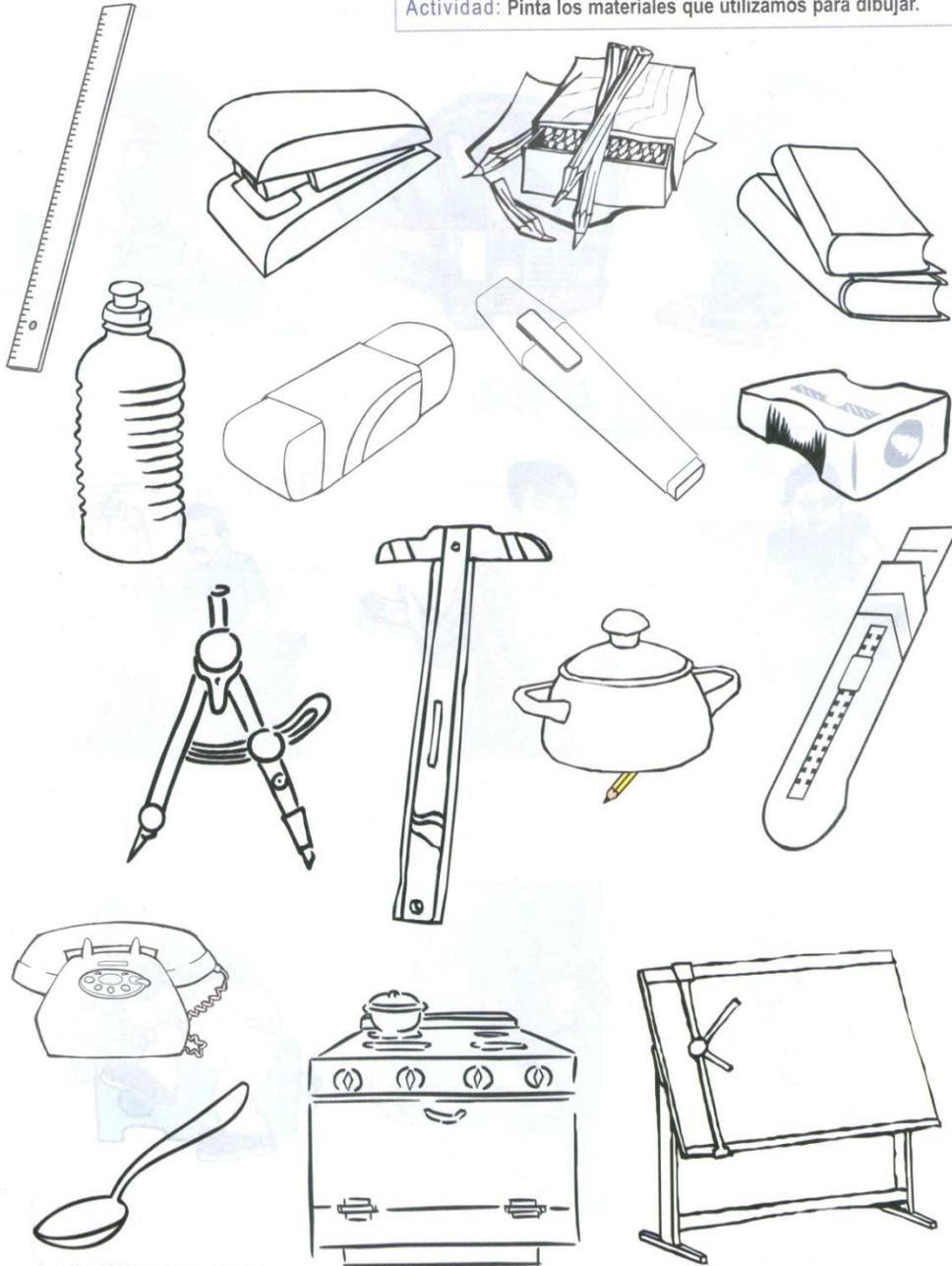
 **Competencia:**  
Crear bordes

Actividad: Pinta los bordes, empleando diferentes colores.



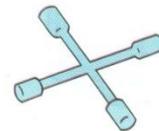
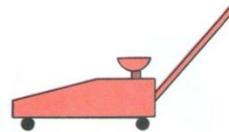
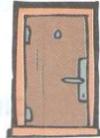


Actividad: Pinta los materiales que utilizamos para dibujar.





Actividad: Une con líneas de diferentes colores los elementos que se corresponden.





Actividad: Enumera cada escena en el orden correcto para mostrar la secuencia en que se presentaron los eventos.

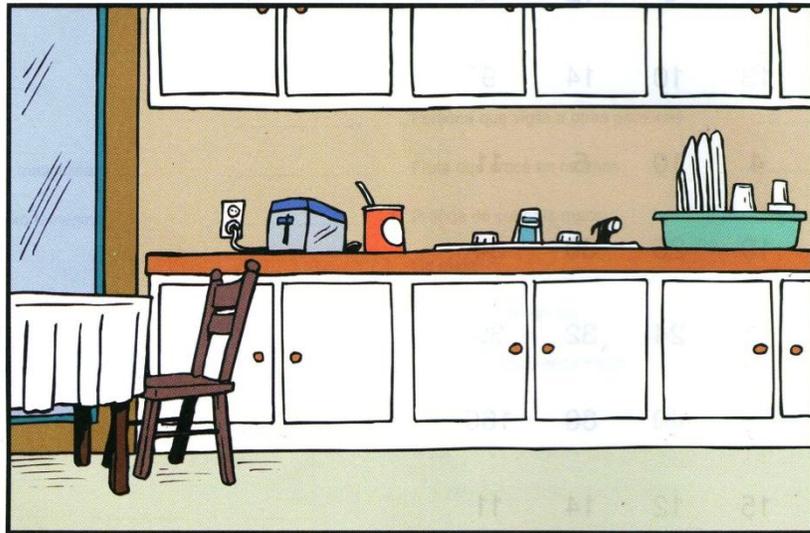
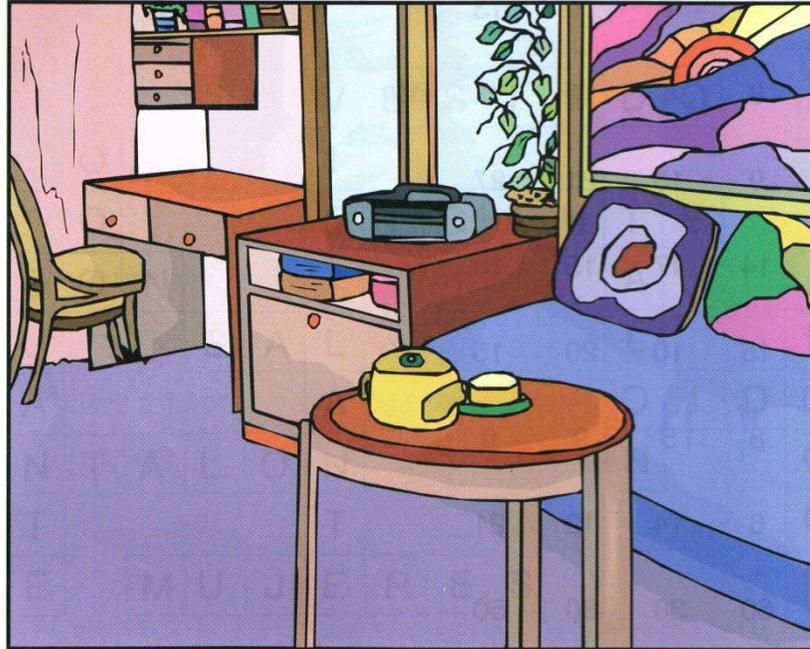


Desarrollo del pensamiento 5



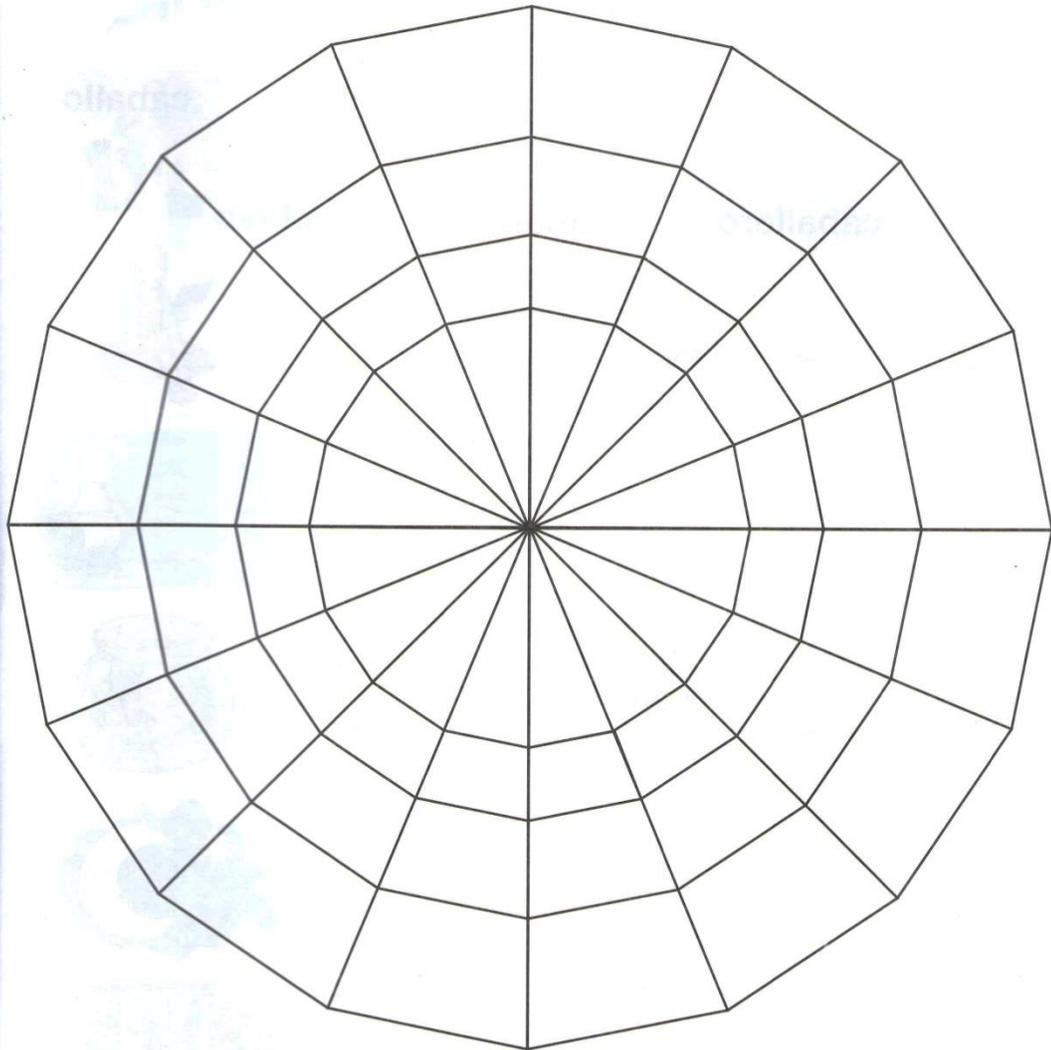
Competencia:  
Observar

Actividad: Observa durante cinco minutos los objetos que se encuentra en casa.





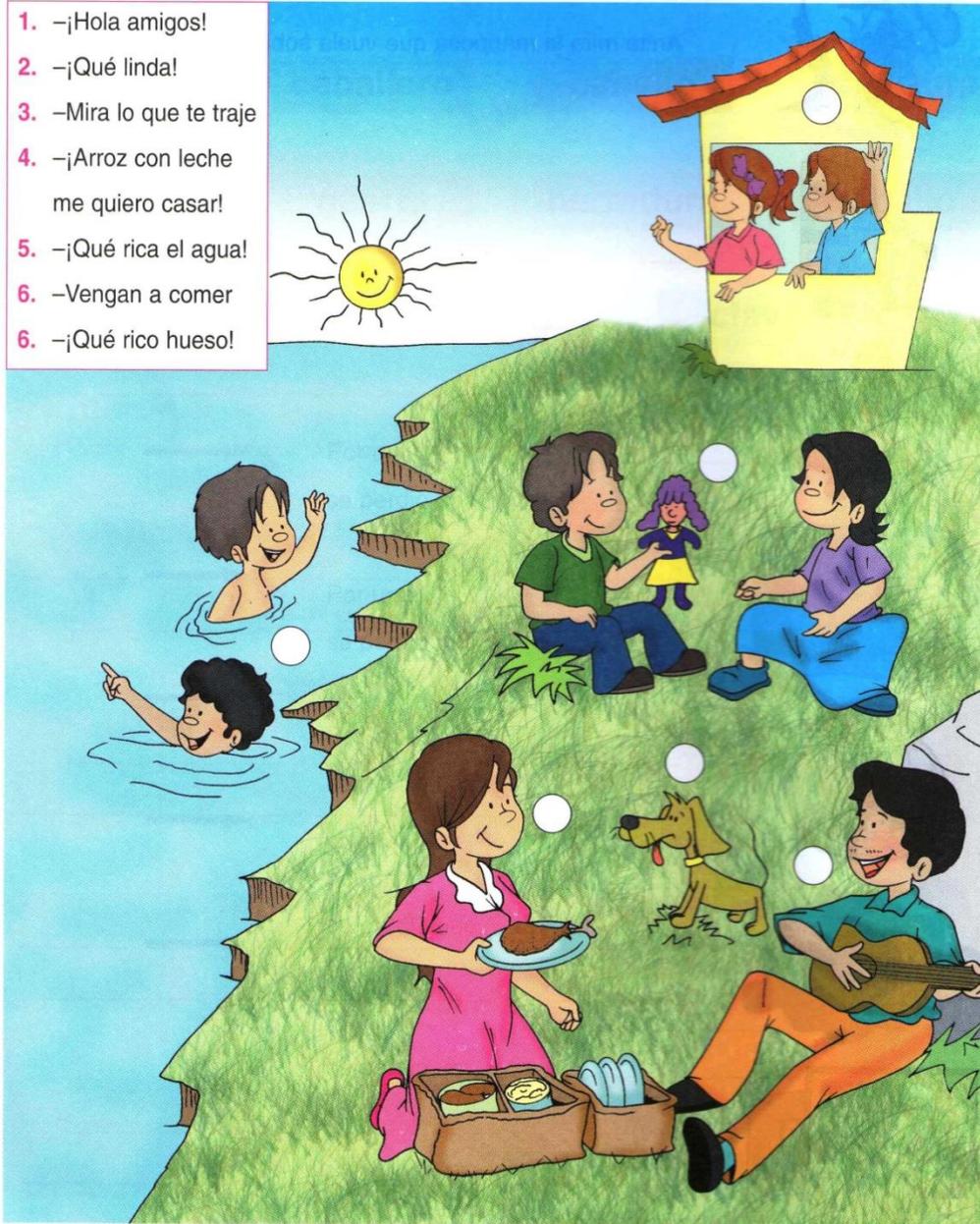
Actividad: Pinta en la siguiente mandala combinando los colores que te gusten.





Actividad: Coloca el número que corresponde en cada caso, asociando la frase con el dibujo.

1. -¡Hola amigos!
2. -¡Qué linda!
3. -Mira lo que te traje
4. -¡Arroz con leche me quiero casar!
5. -¡Qué rica el agua!
6. -Vengan a comer
6. -¡Qué rico hueso!



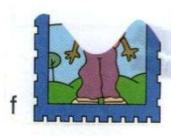
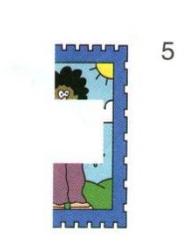
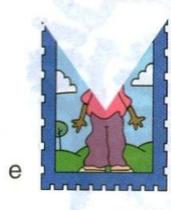
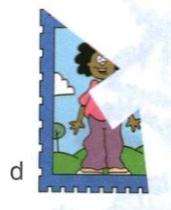
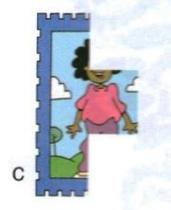
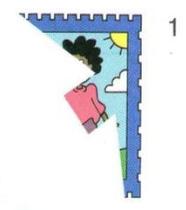


Actividad: Compara los gráficos y señala con un **X** las siete diferencias que hay entre el dibujo de arriba con el de abajo.





Actividad: Observa los cromos partidos en dos. Identificalos y únelos otra vez.





Actividad: Descubre qué animales se han escondido en este laberinto. Escribe los nombres en las líneas.



**JUEGOS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE LOGICO –  
MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS**

*¿El niño respeta las reglas del juego?*

Tema: Los dos amigos

Evitar que se encuentren dos pelotas se transforma en un divertido y emocionante juego.

Edad: a partir de los 5 años

Jugadores: 8 o más

Material: 2 pelotas

Objetivo: Respetar reglas del juego.

**Proceso**

Los jugadores se colocan de pie formando un círculo, mirando todos hacia el interior.

Un jugador coge una de las pelotas y la otra se la da al jugador que queda más alejado de él.

Las dos pelotas representan a dos amigos que están alejadas y no quieren encontrarse. Cuando se inicia el juego, el jugador que tenga una de las pelotas la pasa rápidamente al de la izquierda o al de la derecha intentando que no lleguen a él las dos al mismo tiempo.

Las pelotas no pueden lanzarse, sino que deben pasarse de mano en mano. Si un jugador lanza la pelota, el siguiente no tiene por qué coger, y esta sigue siendo de quien la tenía

Cuando a un jugador le llegan las dos pelotas a la vez, queda eliminado. Si el círculo de jugadores es muy amplio, se puede jugar con tres pelotas.

Se van eliminando jugadores hasta que solo quedan tres en el grupo.



***¿El niño se relaciona con los demás?***

Tema: El teléfono

Un juego de preguntas y respuestas disparadas que divierte siempre a todo el mundo.

Edad: a partir de los 5 años

Tiempo: 2 minutos

Jugadores: 5 o más

Material: no

Objetivos: Integrar al grupo

Se sientan todos los participantes formando un círculo.

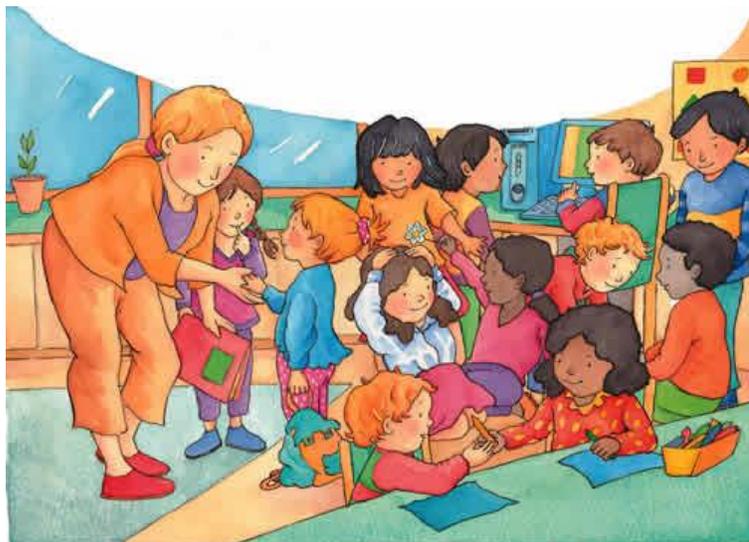
El primer jugador hace una pregunta al oído del jugador de su derecha y este le responde también al oído.

A continuación, el jugador hace una pregunta al siguiente y memoriza la respuesta como si corresponde a la pregunta que le hizo el primer jugador.

Se van cruzando preguntas y respuestas hasta que se completen el círculo.

Cada jugador dice en voz alta la pregunta que le hicieron y la respuesta que recibió diciendo “Por este lado me han preguntado (...) y por aquí me han respondido (...)”.

La incongruencia hará siempre reír al grupo



## ¿El niño establece juegos de igualdad en el domino?

Tema: Ordenar el azar

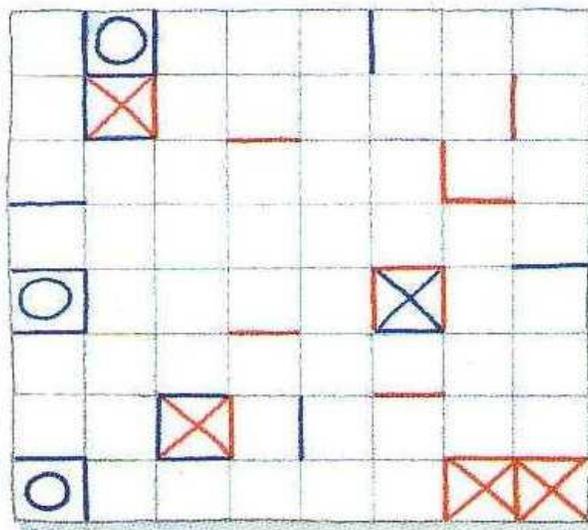
Edad: 5 años

Participantes: Dos

Material: cartulina, marcador, caja de fósforos.

**Preparación:** Marcar sobre la cartulina una serie de círculos, de menor a mayor; recórtalos. Repetir la operación. Una caja de fósforos; en una cara marcar el número uno y en la otra el número dos.

**Comienza el juego:** El primer participante tira el dado y coloca delante suyo tantas figuras como indique el dado (teniendo en cuenta que deben ser ordenadas de mayor a menor). También puede ordenarse a la inversa, previo acuerdo, como así también usar diferentes figuras, por ejemplo manzanas. Arbolitos, casitas, etc.



### **¿El niño ordena secuencias lógicas mediante forma y color?**

Tema: Juego de bloques lógicos.

Edad: 4 en adelante

Participantes: todos

Material: figuras de madera.

### **¿Que desarrollamos con este material?**

Este material se recomienda principal mente para los primeros años de educación básica del pensamiento matemático: observación, comparación.

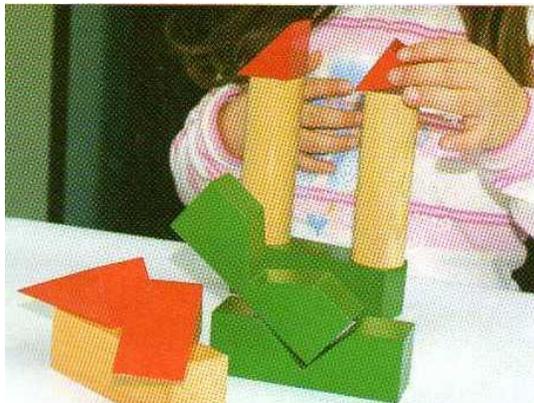
Clasificación, y seriación; sin embargo, es aplicable en todos los niveles para trabajar y reforzar el pensamiento lógico.

### **Sirve principalmente para:**

Clasificar objetos atendiendo a uno o varios criterios.

Comparar elementos con el fin de establecer semejanzas y diferencias.

Identificar figuras geométricas por sus características y propiedades.



## ¿Crea juegos de integración?

### Jugando con mis amigos

Tema: Cuidado con el doctor.

Edad: 5 años.

Participantes: Varios y un director.

**Preparación:** Todos los participantes estarán diseminados por la sala, y boca arriba .La colchoneta vacía a distancia.

**Comienza el juego:** El director se paseara entre sus enfermos y les ordenara “levantar una pierna, levantar un brazo, la cabeza, etc. Si el director indica el nombre de un participante seguido de una acción, este deberá correr a la colchoneta y acostarse en ella; cuando nombra a otro participante seguida de una acción, este deberá ,este deberá correr ala colchoneta y acostarse en ella; cuando nombra a otro participante ; este cambiara de lugar con el anterior .Los participantes deberán éster bien atentos y no equivocarse , el director dice por ejemplo Pedro levanta la pierna , el resto debe permanecer inmóvil . El jugador que se equívoca queda descalificado del jugar.



## ¿Reconoce el niño figuras y forma por medio de la manipulación?

Tema: Fortaleza

Edad: 5 años

Participantes: Varios y un director

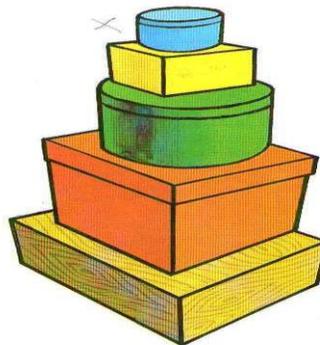
Elementos: cajas (Cubos o tablas) del mismo tamaño, en número suficiente para construir dos torres.

Preparación: Los niños se sientan en el suelo en dos filas paralelas y enfrentadas que guardan entre sí bastante distancia. El primero de cada fila hace a su lado la torre de la fortaleza.

Comienza el juego: A la señal del director de juego, el primero de cada fila retira una caja de lo alto de la torre adversaria (Se levanta, la toma y se sienta de nuevo en su lugar) y la pasa a su vecino. Este por su parte, la entrega al siguiente, y así sucesivamente hasta el último niño que debe ir armando la torre a su lado.

El juego termina cuando las torres están armadas de nuevo, cada cual en el grupo opuesto al

Inicial y gana quien lo haya armado primero.



## ¿El niño mediante trazos realiza una figura humana?

Tema: Monstruos

Edad: 5 años

Jugadores: 2 o más

Material: papel, lápiz

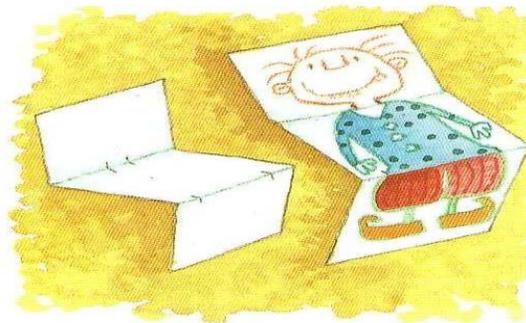
### **Procedimiento:**

Se coge una hoja de papel alargada, de unos veinte centímetros, y se dobla en tres partes iguales. En cada doblez se marca dos rayitas.

Un jugador dibuja una cabeza en el primer trozo de papel, teniendo cuidado de que el primer trozo de papel, teniendo cuidado de que el cuello coincida con las rayitas del doblez. Luego dobla el papel de forma de que la cabeza queda oculta y lo pasa al siguiente jugador.

El siguiente jugador dibuja un cuerpo de manera que coincida el cuello con las rayitas superiores y la cintura con las rayitas inferiores. El dibujante puede dar rienda suelta a su imaginación.

El último jugador debe dibujar el monstruo de cintura para abajo. Una vez hecho, se despliega el papel y se ve el dibujo completo.



### **¿El niño memoriza una poesía mediante pictogramas?**

Tema: Retahílas

Edad: 5 años

Material: papel marcadores pinturas.

#### **Procedimiento:**

En el bosque (dibujo) hay un árbol (dibujo).

En el árbol (dibujo) hay un nido (dibujo),

En el nido (dibujo) hay un huevo (dibujo)

Y en el huevo (dibujo)

¡Un pajarito! (dibujo)

¡Pio, pio, pio!

### **¿El niño ordena y relaciona cantidades?**

Tema: Ordena las fichas

Edad: 5 años

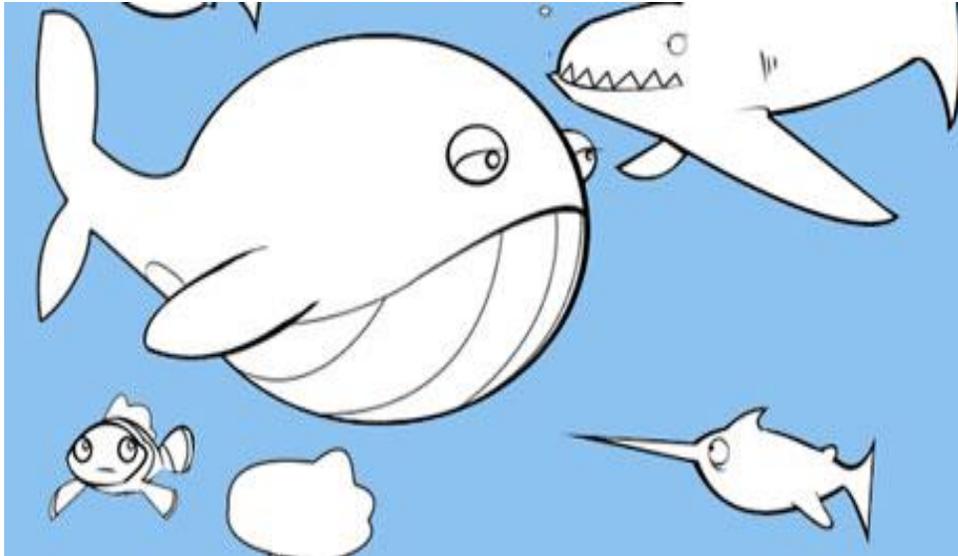
Material: cartulinas, marcadores

Aquí encontrarás ejercicios de matemáticas para primaria orientado a que los niños identifique y diferencien los tamaños: grande, mediano y pequeño; grueso y fino y a realizar comparaciones relacionadas con los tamaños.

Los ejercicios que te presentamos suponen una fuente de apoyo a lo que el niño ya aprende en clase y están preparados por profesores de primaria e infantil. Con estas fichas de matemáticas, los niños reforzarán lo aprendido.

Los ejercicios que te presentamos suponen una fuente de apoyo para los ejercicios de matemáticas que el niños ya realiza en clase y están preparados por profesores de primaria e infantil. Con estas fichas de matemáticas, los niños reforzarán lo aprendido.

Aquí encontrarás ejercicios de matemáticas para niños de 5 años orientado a que los niños identifique y diferencien los tamaños: grande, mediano y pequeño; grueso y fino y a realizar comparaciones relacionadas con los tamaños.



## **CONCLUSIONES**

La investigación es un aporte de utilidad para el niño y niña en el juego dirigido se observó la necesidad de contar con una guía de juegos dirigidos que estimulen el

Aprendizaje lógico matemático en niños y niñas de 5 años.

El juego es el medio idóneo de abordar al niño, el modo de comunicación entre el docente y el niño. Dicho intercambio hace que nazca o se enriquezca el aprendizaje permitiéndole expresarse libremente y desarrollando así su creatividad.

El papel del juego es fundamental en la estimulación y desarrollo del aprendizaje, ya que sirve como soporte, es un medio de auto expresión y a través del mismo, el niño experimenta crecimiento.

Los estudiantes y profesionales en ejercicio, afirman que utilizan como herramienta principal la actividad lúdicas en el aprendizaje lógico –matemático, ya que por medio del juego, los niños incrementan su aprendizaje ajustándolo a su edad.

## **RECOMENDACIONES**

Las actividades sugeridas, en la presente guía deben realizarse en un ambiente agradable, armónico y a través del juego garantizar el éxito de las mismas.

El éxito de la presente guía también depende de la labor de los docentes, o de las personas que tienen el interés de aplicar estos juegos en los niños para poder sacar adelante a los niños en el área del aprendizaje lógico-matemático.

### 6.7 MODELO OPERATIVO:

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Sensibilización	Sensibilizar a las autoridades docentes e instructores sobre la necesidad de aplicar una guía de juegos dirigidos para los niños y niñas.	Socialización de instructores en equipos de trabajo para la integración de la temática.	Humanos Materiales Institucionales	4 horas	Autoridades Investigador Docentes	Autoridades motivadas hacia la aplicación de la guía.
Capacitación	Entrenar a los docentes sobre la correcta aplicación de una guía de juegos dirigidos para los niños y niñas.	Entrega, análisis y sustentación del material del curso de capacitación.	Humanos Materiales Institucionales	4 horas	Autoridades Investigador Docentes	Personal docente entrenado para la utilización de la guía de juegos dirigidos.
Ejecución	Aplicar en las aulas de clases los conocimientos adquiridos mediante la guía de juegos dirigidos.	Motivacionales Videos Diapositivas Películas	Humanos Materiales Institucionales	Permanente	Autoridades Investigador Docentes	Los docentes, estudiantes y participantes aplican la guía de juegos dirigidos en los niños y niñas del primer año de educación básica "Juan MONTALVO"
Evaluación	Determinar el grado del interés Y participación en la aplicación de la guía de juegos dirigidos.	Observación y dialogo permanente con autoridades, instructores y estudiantes.	Humanos Materiales Institucionales	Permanente	Autoridades Investigador Docentes	Estudiantes con conductas y comportamientos adecuados.

**Cuadro: 21**

## **BIBLIOGRAFÍA.**

- ACOSTA, Rosa María y otros. (1997) Bases Psicopedagógicas del proceso pedagógico profesional. Editorial Lithomex. S. A.
- CABEZAS, Hernán (2001) motivaciones y aprendizaje. Editores asociados Riobamba.
- SIMON, Sarina. (2000) 101 juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños. Círculo de Lectores. Barcelona.
- VILLEGAS, Víctor. (1998) 200 Juegos y Dinámicas. Editorial San Pablo. Bogotá.
- NARANJO, Galo .Diseño de proyectos.  
Ed.UTA-Ambato.2010
- PESETTI LUIS, la verdadera naturaleza del juego.
- PONCE SUSANA, didáctica de matemática (2003)
- PONCE SUSANA componente curricular preescolar (2004)
- REAL, Y GUTIERREZ, estrategias para el aprendizaje del educando (2004)
- KARL GROSS, el juego ejercicio preparatorio para la vida.

## **Linografía**

- <http://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial3.shtml>.
- [http://www.monografias.com/trabajos82/didáctica.html](http://www.monografias.com/trabajos82/didactica.html)
- <http://www.institutomodernocomitan.com/copilacion/#sthash.CVbROzWc.dpuf>
- Leer más: <http://www.monografias.com/trabajos88/que-es-recreacion/que-es-recreacion.shtml#ixzz2Y11mI5u3>
- <http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/el-juego-simbolico>
- <http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios>

ANEXOS

Tababela, 07 de Febrero de 2013

Sra.: Blanca Eulalia Cupueran

ALUMNA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Presente:

Quien dirige esta institución Profesora Blanca Cupueran con C.I, autorizo a la Srta. estudiante Elena Beatriz Cachago Ascue con C.I 172001533-6 ,ESTUDIANTE DE LA Universidad Técnica De Ambato , de la Facultad De Ciencias Humanas De La Educación, realice el tema: “EL JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LOGICO-MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS NIÑAS DELPRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA ”JUAN MONTALVO”, DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA TABABELA, BARRIO OYAMBARRILLO” de investigación y pueda realizar las encuestas respectivas tanto a las autoridades ,docentes y niños/as de la institución.

La estudiante puede hacer uso de este documento

Atentamente:

.....

Blanca Cupueran

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**

**Observación realizada a los niños y niñas de primer año de educación básica “Juan Montalvo”**

<b>Preguntas</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1¿El niño/a respeta las reglas de juego?		
2¿El niño /a se relaciona con los demás?		
3¿El niño/a integra en el grupo?		
4¿El niño /a establece juegos de igualdad en el domino?		
5¿El niño/a ordena secuencias lógicas mediante forma y color?		
6¿Crea juegos de integración?		
7¿Reconoce el niño/a figuras y formas por medio dela manipulación?		
8¿El niño/a moldea figuras?		
9¿El niño/a mediante trazos realiza una figura?		
10¿El niño/a memoriza una poesía mediante un pictograma?		
11¿El niño/a ordena y relaciona cantidades del 1 al 5?		



