



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ESTUDIO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “GERMÁN GRIJALVA TAMAYO” DE LA COMUNIDAD CHIRIHUASI, PARROQUIA LA ESPERANZA, CANTÓN IBARRA EN EL PERIODO 2011 - 2012”

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciatura en la especialidad de Docencia en Educación Parvularia.

AUTORAS:

Cadena Méndez Elsa Valeria
Chamorro Chuquín Marcia María

DIRECTOR:

Dr. Vicente Yandún Msc.

Ibarra, 2012

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

En calidad de Director de la Tesis Titulada: “ESTUDIO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “GERMÁN GRIJALVA TAMAYO” DE LA COMUNIDAD CHIRIHUASI, PARROQUIA LA ESPERANZA, CANTÓN IBARRA EN EL PERIODO 2011 - 2012” de las egresadas: Cadena Méndez Elsa Valeria y Chamorro Chuquín Marcia María, de la especialidad de Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia, considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos para ser sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad designe.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

Ibarra, 7 de Septiembre del 2012

Dr. Vicente Yandún Y Msc.

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada con mucho cariño, amor y respeto a mis padres Heriberto y Clara por ser mi luz, mi energía y sobre todo mi apoyo; moral y afectivo, a mi hermana Yolanda por ser mi guía y ejemplo a seguir...Gracias familia por compartir con uno más de mis sueños y logros.

Valeria Cadena

A Dios por ser mi guía y compañero incondicional en todo momento, a mi madre María Chuquín, por sus consejos sabios, a mis hijos a quienes amo con todo mi corazón: Carlita, Jonathan, Lisbeth, Nathaly, Joseph; por su comprensión y apoyo en todo momento.

Marcia Chamorro

AGRADECIMIENTO

De la manera más profunda queremos hacer llegar nuestro agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte, y a quienes hacen parte de la misma.

Al personal docente del centro educativo German Grijalva Tamayo y a los niños y niñas quienes son la razón del presente trabajo de investigación.

A cada uno de nuestros maestros quienes con su esmero, entrega y trabajo han logrado orientarnos por el camino de la ciencia y el conocimiento de manera muy especial a nuestro director de tesis Dr. Vicente Yandún Msc. quien con su criterio técnico, paciencia y sabiduría contribuyó en la investigación sabiendo sacar adelante esta tesis.

Valeria Cadena

Marcia Chamorro

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULOS PRELIMINARES

Portada.....	i
Aceptación del tutor.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice general.....	v
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Introducción.....	1
1.1 Antecedentes.....	2
1.2 Planteamiento del problema.....	8
1.3 Formulación del problema.....	11
1.4 Delimitación del problema.....	12
1.4.1 Unidades de observación.....	12
1.4.2 delimitación espacial.....	12
1.4.3 delimitación temporal.....	12
1.5 Objetivos.....	12
1.5.1 Objetivo General.....	12
1.5.2 Objetivos Específicos.....	13

1.6 Justificación.....	14
------------------------	----

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación teórica.....	15
2.1.1 Fundamentación filosofía (T. Humanista).....	16
2.1.2 Fundamentación psicológica (T. Cognitiva).....	16
2.1.3 Fundamentación pedagógica (T. Naturalista).....	19
2.1.4 Fundamentación sociológica (T. Socio crítica).....	20
2.1.5 Fundamentación epistemológica (T. Constructivista).	21
2.1.6 Fundamentación legal.....	22
2.2 ¿Qué son las estrategias lúdicas?.....	23
2.2.1 Las estrategias lúdicas en el primer año de educación básica.....	23
2.2.2 Clasificación de las estrategias lúdicas.....	24
2.2.2.1 Estrategias metodológicas.....	26
2.2.2.2 Estrategias de tratamiento de la información.....	29
2.2.2.3 Estrategias por descubrimiento.....	29
2.3 Bloque lógico matemático.....	30
2.3.1 Competencias lógico matemáticas.....	30
2.3.2 Características del pensamiento lógico infantil.....	31
2.3.3 La pre matemática o la matemática lógica.....	32
2.3.4 El desarrollo de habilidades y destrezas de la matemática en el primer año de educación básica.....	34
2.3.5 Nociones de la matemática.....	35

2.4 Pequeña historia de cómo la didáctica se relacionó con el juego.....	37
2.4.1 El juego.....	40
2.4.2 Contribución del juego en el desarrollo infantil.....	41
2.4.3 Importancia del juego.....	41
2.4.3.1 Importancia del juego en la enseñanza de la matemática.....	43
2.4.4 Metodología del juego.....	44
2.4.5 Funcionalidad de la metodología.....	46
2.4.6 ¿Cuáles son las características del juego?.....	46
2.4.7 ¿Por qué el juego es una situación de aprendizaje?..	47
2.5 Posicionamiento teórico personal.....	49
2.6Glosario de términos.....	50
2.7Preguntas directrices.....	52
2.8Matriz categorial.....	53

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación.....	54
Investigación bibliográfica.....	54
Investigación de campo.....	54
Investigación descriptiva.....	55
Investigación propositiva.....	55
3.2 Métodos.....	55
Métodos empíricos.....	55

Métodos teóricos.....	56
Métodos estadísticos.....	58
3.3 Técnicas e instrumentos.....	58
3.4 Población.....	59
3.5 Muestra.....	59

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados.....	60
Tabla Y Gráfico N°1 de la encuesta.....	61
Tabla Y Gráfico N°2 de la encuesta.....	62
Tabla Y Gráfico N°3 de la encuesta.....	63
Tabla Y Gráfico N°4 de la encuesta.....	64
Tabla Y Gráfico N°5 de la encuesta.....	65
Tabla Y Gráfico N°6 de la encuesta.....	66
Tabla Y Gráfico N°7 de la encuesta.....	67
Tabla Y Gráfico N°8 de la encuesta.....	68
Tabla Y Gráfico N°9 de la encuesta.....	69
Tabla Y Gráfico N°10 de la encuesta.....	70
Tabla Y Gráfico N°11 de la encuesta.....	71
Tabla Y Gráfico N°12 de la encuesta.....	72
Tabla Y Gráfico N°13 de la encuesta.....	73
Tabla Y Gráfico N°1 de la ficha de observación.....	74
Tabla Y Gráfico N°2 de la ficha de observación.....	75

Tabla Y Gráfico N°3 de la ficha de observación.....	76
Tabla Y Gráfico N°4 de la ficha de observación.....	77
Tabla Y Gráfico N°5 de la ficha de observación.....	78
Tabla Y Gráfico N°6 de la ficha de observación.....	79
Tabla Y Gráfico N°7 de la ficha de observación.....	80
Tabla Y Gráfico N°8 de la ficha de observación.....	81
Tabla Y Gráfico N°9 de la ficha de observación.....	82
Tabla Y Gráfico N°10 de la ficha de observación.....	83
4.8 Discusión de resultados.....	84

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	85
5.2 Recomendaciones.....	86

CAPÍTULO VI

6. ESQUEMA DE LA PROPUESTA

6.1 Título de la propuesta.....	87
6.2 Justificación.....	87
6.3 Fundamentación.....	88
6.3.1 La actividad lúdica.....	90
6.3.2 Las inteligencias múltiples.....	92
6.3.3.1 Tipos de inteligencias.....	93

Lógico matemática.....	94
Lingüística.....	95
Espacial.....	96
Musical.....	98
Corporal kinestésica.....	99
Intrapersonal.....	100
Interpersonal.....	102
Naturalista.....	103
6.4 Objetivos.....	106
6.4.1Objetivo General.....	106
6.4.2 Objetivos Específicos.....	106
6.5 Ubicación sectorial.....	107
6.6 Desarrollo de la propuesta.....	107
6.6.1 Introducción.....	107
6.6.2Material didáctico.....	108
6.6.2.1 Características del material didáctico.....	108
6.6.2.2 funciones básicas del material didáctico.....	109
6.6.3 El papel de reciclaje.....	109
6.6.3.1 El papel.....	110
6.6.3.2 Vamos hacer papel reciclado y ecológico.....	110
6.6.4Antecedentes del juego.....	113
6.6.4.1 El juego como prefiguración.....	114
6.6.4.2 El juego en la educación de niños y niñas en edad escolar.....	119

6.6.4.3	Importancia del juego en el aprendizaje.....	123
6.6.4.4	¿Qué es el juego?.....	128
6.6.4.5	¿Qué son los juegos?.....	128
6.6.4.6	¿Qué son los juguetes?.....	129
6.7	Desarrollo de los juegos utilizados.....	129
6.8	impactos.....	186
6.9	Difusión.....	186
6.10	bibliografía.....	187
6.10.1	Lincografía.....	187
6.11	Anexos.....	189
6.11.1	Árbol de problemas.....	190
6.11.2	Matriz de coherencia.....	191
6.11.3	Encuesta.....	192
6.11.4	Ficha de observación	196
6.11.5	Fotografías.....	197

RESUMEN

Desde el punto de vista educativo la escuela es un proceso paradigmático que está basado en una secuencia de conocimientos múltiples que viene a ser el resultado de planteamientos utilizados a lo largo de la educación, de allí que los niños empiezan con sus primeras formaciones por quienes llegan a ser por primera vez sus maestros seres extraños a su vista; resaltando que ellos son los encargados de formarles con sabiduría las experiencias cotidianas en las que se enfrenta a lo largo de la vida, mediante un sinnúmero de actividades diarias, es por eso de vital importancia mencionar a las estrategias lúdicas dentro de la lógica matemática, ya que de ella se despliegan una variedad de actividades para trabajar, entendiéndose que los juegos no son únicos, son universales y que abarcan con gran facilidad temas de varias técnicas que le permiten conocer y reconocer el medio que les rodea, por eso es muy importante desarrollar en los niños el juego y mucho más si este se convierte en el motor principal para despertar duda y curiosidad, lo que a lo largo les permitirá ser entes eminentemente comunicativos, participativos, en fin, porque la parte de la lógica matemática hace justamente eso, despertar el interés, de allí que los mismos niños se van desempeñando autónomamente en todo campo, por eso es muy interesante conocer y saber que las estrategias lúdicas proporcionan una variedad y sin fin de actividades para trabajar, pero por sobre todas las cosas para poner en práctica y para vivir en comunidad como hermanos sin buscar la competencia sino más bien la equidad de sabiduría frente a todas las adversidades de la duda, de la que nace el juego como medio comunicación, cooperación, creatividad, pero sobre todo de libertad y de conocimiento que será un aprendizaje para la vida.

ABSTRACT

From the educational point of view the school is a process paradigmatic that is based on a sequence of multiple knowledge that comes to be the result of positions used along the education, of there that the children begin with their first formations with those who end to be the first time their teachers strange beings to their view; standing out that those to show the education with wisdom and the daily experiences along the life, by means of new activities it is for that reason of vital importance to mention to the ludic strategies inside the mathematical logic, by variety of activities to work, understand each other that the games are not only, they are universal and that they embrace with great topics of several techniques that allow him to know and to recognize means that surrounds them, for that reason it is very important to develop in the children the game and much more if this becomes the main motor to wake up she doubts and curiosity, what will allow to have a child communicative and participant, in short, because the part of the mathematical logic makes exactly that, to wake the interest, of there that the same children go acting autonomously in all field, for that reason it is very interesting to know and to know that the strategies ludic provide a variety of activities to work, for on all the things to put into practice and to live in community like siblings without looking for the competition but rather the justness of wisdom in front of all the setbacks of the doubt, of which is born the game like half communication, cooperation, creativity, but mainly of freedom and of knowledge that will be a learning for the life.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como intención efectuar la “estudio de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de matemáticas de los niños de primer año de educación básica de la escuela “Germán Grijalva Tamayo” de la comunidad Chirihuasi, parroquia La Esperanza, cantón Ibarra en el periodo 2011 - 2012”

La investigación está estructurada de seis capítulos, los mismos que contienen toda la información necesaria, para poder desarrollar la propuesta y transformarla en una alternativa de trabajo, donde se detallada concretamente lo que contienen los capítulos:

- En el primer capítulo se observan los antecedentes resaltando los objetivos y la justificación como primordiales.
- En el segundo capítulo se ejecuta el marco teórico del trabajo de grado que se realiza a base de información bibliográfica e los contenidos.
- En el tercer capítulo se ubica el tipo de investigación, la metodología utilizada y sobre todos las técnicas aplicadas.
- El cuarto capítulo se efectúa el estudio y análisis de la información obtenida a base de las técnicas utilizadas; en este caso, la encuesta, la ficha de observación y los anexos principales de la investigación.
- El quinto capítulo expresado a las conclusiones y recomendaciones posibles a conservar o modificar.
- El Sexto Capítulo describe la propuesta como una alternativa de trabajo.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

Existen varias investigaciones referentes a la aplicación de la lúdica para mejorar la enseñanza aprendizaje en la educación y en la matemática; pero investigaciones referentes a la aplicación de estrategias lúdicas no se ha encontrado ni a nivel nacional ni internacional. Por lo que se hace mención a ciertos antecedentes que tienen cierta relación a nuestro tema:

Payà Rico, (2006), parte del planteamiento de que cualquier actividad escolar abordada desde una actitud lúdica, se puede considerar como juego, y a su vez cualquier juego planteado como tal, si se realiza como una actividad carente de dicha actitud lúdica, se acabará convirtiendo en monótona, rígida y ausente de alegría (características muy alejadas de lo que consideramos como verdadero juego), degenerando en un ejercicio escolar rutinario más, carente de la motivación que provoca el juego en el educando. De esta manera realizó un recorrido por la historia educativa española contemporánea, para observar la evolución en las concepciones y prácticas educativas a lo largo de más de un siglo y medio.

Edo y Deulofeu (2006), presentan resultados de una investigación sobre aprendizajes de pre matemáticas realizadas en un contexto de juego de mesa en el marco escolar. En esta investigación, demostraron que a través del juego, la influencia educativa que ejerce la maestra, cede y

traspasa progresivamente el control y la responsabilidad del aprendizaje en los niños, al ir reduciendo el número y grado de las ayudas a medida que los niños muestran un mayor grado de autonomía. En cuanto a los niños pudieron observar el aumento de la capacidad para ejercer ayudas mutuas y de aceptar y utilizar estas ayudas en su proceso de aprendizaje. Así como también el aumento de su capacidad de intervenir de manera efectiva cuando actúan solos.

(Hugo Díaz, 2008) menciona uno de los grandes problemas que afrontan los profesores y es el bajo rendimiento que tienen los alumnos en el área de pre matemática, según como se puede constatar en los resultados de la evaluación censal 2008 donde indican que más del 90% de los alumnos no obtienen el logro esperado. "...la solución radica en activar los procesos mentales implicados en el aprendizaje del cálculo, como la memoria".

Las estrategias lúdicas son muy importantes dentro de la pre matemática ya que a través de los siglos, la pre matemática ha jugado un papel relevante en la educación intelectual de la humanidad. La pre matemática es lógica, precisión, rigor, abstracción, formalización y belleza, y se espera que a través de esas cualidades se alcance la capacidad de discernir lo esencial de lo accesorio, el aprecio por la obra intelectualmente bella y la valoración del potencial de la ciencia. Todas las áreas del conocimiento deben contribuir al cultivo y desarrollo de la inteligencia, los sentimientos y la personalidad, pero a la matemática lógica corresponde un lugar destacado en la formación de la inteligencia.

Leonardo Da Vinci, afirmó que "No hay ninguna conclusión científica en la que no se apliquen en la pre matemática". Por consiguiente, los

aprendizajes pre matemáticos se logran cuando los niños elaboran abstracciones a partir de obtener información, observar propiedades, establecer relaciones y resolver problemas concretos.

Para ello es necesario traer al aula situaciones cotidianas que supongan desafíos pre matemáticos atractivos y el uso habitual de variados recursos y materiales didácticos para ser manipulados por los niños.

En este proceso, la resolución de problemas constituye uno de los ejes principales de la actividad pre matemática. Esta se caracteriza por presentar desafíos intelectuales que el niño o la niña quiere y es capaz de entender, pero que, a primera vista, no sabe cómo resolver y que conlleva, entre otras cosas, leer comprensivamente; reflexionar; debatir en el grupo de iguales; establecer un plan de trabajo, revisarlo y modificarlo si es necesario; llevarlo a cabo y finalmente, utilizar mecanismos de autocorrección para comprobar la solución o su ausencia y comunicar los resultados, resolviendo problemas reales próximos al entorno del estudiante y por tanto relacionados con elementos culturales propios, es el único modo que le permitirá al estudiante construir su razonamiento pre matemático a medida que se vaya abordando los contenidos del área.

La actividad pre matemática no sólo contribuye a la formación de los niños en el ámbito del pensamiento lógico-matemático, sino en otros aspectos muy diversos de la actividad intelectual como la creatividad, la intuición, la capacidad de análisis y de crítica. También puede ayudar al desarrollo de hábitos y actitudes positivas frente al trabajo, favoreciendo la concentración ante las tareas, la tenacidad en la búsqueda de

soluciones a un problema y la flexibilidad necesaria para poder cambiar de punto de vista en el enfoque de una situación. Así mismo, y en otro orden de cosas, una relación de familiaridad y gusto hacia la pre matemática puede contribuir al desarrollo de la autoestima, en la medida en que el educando llega a considerarse capaz de enfrentarse de modo autónomo a numerosos y variados problemas.

Tal como se estipula en los fines de la Educación, la pre matemática es importante porque busca desarrollar la capacidad del pensamiento del estudiante, permitiéndole determinar hechos, establecer relaciones, deducir consecuencias, y, en definitiva, potenciar su razonamiento y su capacidad de acción; promover la expresión, elaboración y apreciación de patrones y regularidades, así como su combinación para obtener eficacia; lograr que cada estudiante participe en la construcción de su conocimiento pre matemático; estimular el trabajo cooperativo, el ejercicio de la crítica, la participación y colaboración, la discusión y defensa de las propias ideas.

Los conocimientos pre matemáticos disponibles para el niño están sujetos a constantes mejoras. Hay asimilación de nuevos conocimientos y acomodamiento de los existentes. Por ello se debe aprender como un todo coherente y no como partes separadas. Esta capacidad de conexión funciona en dos sentidos: cubriendo tanto relaciones entre ideas pre matemáticas como la relación entre pre matemática y mundo real. Hay que dar estructura a lo que se está aprendiendo. Se ha llamado a esto entretejer los hilos del aprendizaje.

En consecuencia, la finalidad de la pre matemática en educación aplicada a través del juego construye los fundamentos del razonamiento lógico-matemático de los niños, y no únicamente la enseñanza del lenguaje simbólico-matemático. Sólo así podrá la educación pre matemática cumplir con sus función formativa (desarrollando las capacidades de razonamiento y abstracción), instrumental (permitiendo posteriores aprendizajes tanto en el área de pre matemáticas como en otras áreas), y funcional (posibilitando la comprensión y resolución de problemas de la vida cotidiana), para formar niños que interpreten, argumenten y propongan; que sean capaces de dar sentido a un texto gráfico, que al sustentar proyecten alternativas para reconstruir un conocimiento general.

La importancia de la matemática, se refleja en cada una de las actividades del ser humano, la pre matemática es útil para que el hombre desarrolle su creatividad tecnológica y obtenga maneras de vivir mejor. Los niños tiene diariamente la oportunidad de desarrollar músculos gruesos y finos a través del juego como: rompecabezas, cortar, rasgar, correr, trepar entre otras actividades similares.

Los constantes cambios tecnológicos, así como los descubrimientos son cada vez más frecuentes; por lo que está obligando a que la educación sea eficiente en el proceso de formación de profesionales, capaces de resolver las problemáticas de índole económica, científica, social; con el fin de contribuir al mejoramiento de la calidad de vida.

Las unidades educativas deben ser el motor de desarrollo del conocimiento, en el caso ecuatoriano, por mandato se han creado algunos “Centros del Milenio”, instituciones educativas que cuentan con la

infraestructura, recursos humanos y tecnológicos suficientes para mejorar el aprendizaje.

Al respecto el “Diario Hoy”, (2008). Menciona que “...es obligación del Estado asegurar la educación a todos los niños y niñas del país y, velar porque sea de la más alta calidad, para que incida en el desarrollo de todas sus potencialidades. Así mismo constituye su deber preocuparse no sólo por la educación básica, sino por aquella que responda a las exigencias de la vida moderna y se transforme en una verdadera fortaleza, al incorporar como política general, el estudio de ciencia y tecnología, idiomas y artes, y superar la exclusión digital”

En el caso de la provincia de Imbabura, la escuela “Germán Grijalva Tamayo” está ubicada al noroeste de la ciudad de Ibarra, la parroquia de la Esperanza, comunidad Chirihuasi, creada en el año 1962, mediante gestión realizada por los moradores del sector. Inicialmente contó con un profesor el señor Remigio Cáceres Yamberla y veinte niños. Actualmente cuenta con ochenta niños y ocho maestros.

La escuela se denomina “Germán Grijalva Tamayo”, en honor al señor que dono el terreno; es rural, fiscal y mixta. A la presente, brinda un servicio desde educación inicial, hasta séptimo año de educación básica, destinado a niños de familias con bajos recursos económicos. Posee nueve aulas y varios semilleros en una extensión aproximada de dos hectáreas.

La escuela "Germán Grijalva Tamayo" está trabajando para obtener una educación de calidad. Con miras hacia la excelencia en un ambiente de libertad, confianza y armonía.

Con la finalidad de aportar al mejoramiento y la calidad educativa en el Primer Año de Educación Básica para el desenvolvimiento del docente en los procesos de enseñanza aprendizaje del desarrollo del pensamiento lógico matemático, se ve necesario realizar actividades en cuanto a destrezas lúdicas se refiere, consiguiendo de esta manera desplegar esencialmente la creatividad, la investigación, la experimentación, la aplicación, la transferencia y valores; dejando en ellos un aprendizaje significativo, divertido y perdurable para la vida.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad permitiendo así un sinnúmero de métodos para su respectivo de desarrollo dentro de una estructura conceptual.

Dado que el conocimiento pre matemático es dinámico, hablar de estrategias implica ser creativo para elegir entre varias vías la más adecuada o inventar otras nuevas para responder a una situación. El uso de una estrategia implica el dominio de la estructura conceptual, así como grandes dosis de creatividad e imaginación, que permitan descubrir nuevas relaciones o nuevos sentidos en relaciones ya conocidas. Entre las estrategias más utilizadas por los niños en la educación básica se encuentran la estimación, la aproximación, la elaboración de modelos, la

construcción de tablas, la búsqueda de patrones y regularidades, la simplificación de tareas difíciles, la comprobación y el establecimiento de conjeturas.

Es muy importante lograr que los niños entiendan que la pre matemática es agradable si su enseñanza se imparte mediante una adecuada orientación que implique una permanente interacción entre la maestra y los niños; de modo que sean capaces a través de la exploración, de la abstracción, de clasificaciones, mediciones y estimaciones de llegar a resultados que les permitan comunicarse, hacer interpretaciones y representaciones; en fin, descubrir que la matemática está íntimamente relacionada con la realidad y con las situaciones que los rodean.

La deficiencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la pre matemática de los niños de Primer Año de Educación Básica se debe a factores que están presentes en todo aspecto; dentro del sistema educativo, social, cultural, afectivo y sobre todo cognitivo, de ello:

Las Estrategias de enseñanza, (estilo) la cual está reflejado en la falta de actualización por parte de las maestras, particularmente en estrategias lúdicas de enseñanza aprendizaje de pre matemática, hace que los niños se desmotiven al recibir sus clases, porque no están preparadas, creando un aprendizaje monótono.

La falta de comunicación en la clase, entre la maestra y los niños, haciendo de la materia aburrida y nada agradable lo cual lleva a crear un ambiente pasivo, y poco participativo.

El conformismo de las maestras con conocimientos caducos, repetidos por largas décadas, hacia los niños sin buscar alternativas de cambio al momento de impartir la clase, para justificar su falta de conocimiento, ignorando el avance tecnológico

El mal uso de medios y materiales; por la escases de juegos y de material didáctico, para el desarrollo de las clases, lo que no les permite a los niños comprender, razonar ni resolver los problemas matemáticos, que están implícitas en la atención, la memoria, y velocidad de procesamiento, ya que tienen problemas de recuerdo dando como resultado un bajo rendimiento, en el bloque de relación lógico matemático.

Poca afectividad y desconocimiento de temas educativos por parte de los padres de familia, hace que los niños sean poco comunicativos por la ausencia de los padres en el hogar durante el día la ocasionando inseguridad y timidez.

Falta de motivación, y escasez en la utilización de técnicas dinamizadoras e innovadoras siendo fundamental en la ejecución del avance pedagógico intelectual del infante que requiere tratamiento especial y práctico.

Por lo que es indispensable desarrollar una guía didáctica, y proveer el material para que ayude al desarrollo de habilidades y destrezas ya que es de vital importancia contribuir con esta investigación, pensando en las maestras Parvularias para que encuentren un apoyo para el desempeño de sus labores diarias, pero sobre todo en el presente y futuro de los niños, quienes son los forjadores de las nuevas generaciones.

El aprendizaje va a depender del desarrollo cognitivo de cada individuo, de igual manera para progresar en el conocimiento de sus aptitudes y emociones.

Los niños son diferentes unos de otros, por lo tanto su capacidad para aprender no es igual a la de sus compañeros; muchas veces el aprendizaje puede dificultarse si el niño no está preparado.

Para que se origine un óptimo aprendizaje debe existir la motivación, y en algunos casos está presente; pero no de la manera correcta, o se ve disminuida porque los resultados no satisfacen las necesidades de los niños.

Se hace necesario experimentar con nuevos recursos para que ayuden a los niños a desarrollar las estrategias lúdicas en el aprendizaje; en las que se aprovechará el juego, como elemento esencial para su desarrollo tanto intelectual como social.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Qué estrategias lúdicas utilizan las docentes para la enseñanza aprendizaje de matemáticas en los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo” de la comunidad Chirihuasi, parroquia la Esperanza, cantón Ibarra en el periodo 2011 – 2012?

1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1. Unidades de Observación.

En el trabajo de investigación propuesto se encuentran las siguientes unidades de observación: las Maestras, y los Niños de Primer año de Educación Básica.

1.4.2. Delimitación Espacial

El estudio se realizó en la escuela “Germán Grijalva Tamayo” de la parroquia la Esperanza, comunidad Chirihuasi.

1.4.3. Delimitación Temporal

El presente trabajo de grado se llevó a cabo durante el año lectivo 2011 – 2012.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

- Determinar que estrategias lúdicas utilizan las docentes para el aprendizaje de matemáticas en los niños de Primer Año del

Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo” de la comunidad Chirihuasi, parroquia la Esperanza, cantón Ibarra en el periodo 2011 – 2012

1.5.2. Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de estrategias lúdicas que utilizan las maestras para el aprendizaje de matemáticas en los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”.
- Analizar como aprenden la pre matemática los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo” a través de estrategias didácticas utilizadas por los docentes.
- Elaborar una guía didáctica de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de las matemáticas los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”.
- Socializar la guía didáctica de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de las matemáticas los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”.

1.6. JUSTIFICACIÓN

En la etapa de educación inicial se hace indispensable poner en práctica los juegos, para ir desarrollando las actividades planificadas en la jornada diaria, en la cual se da más relevancia a la relación lógico matemática como primordial, lo que permite en los niños, realizar actividades prácticas tales como exploración, investigación y resolución de los problemas.

Esta investigación tiene la intención de mejorar el razonamiento lógico matemático en los niños de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo” para superar las deficiencias, y dificultades que presentan los niños, a fin de brindarles un conocimiento seguro y sólido, por lo que es indispensable la elaboración de un guía didáctica en estrategias lúdicas de aprendizaje, que contribuirá beneficiosamente a la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”.

La ejecución de este trabajo de grado es viable ya que contamos con el apoyo de las autoridades correspondientes, además están dispuestas a mejorar el ambiente mediante nuevos métodos de educación dirigida a padres de familia. Se dice ser factible por las siguientes razones:

- Cuenta con los fundamentos necesarios y suficientes que permiten desarrollar este tipo de investigación.
- Porque contó con la ayuda de las autoridades de la institución.
- Porque existe una fundamentación teoría suficiente para respaldar la investigación y porque como integrantes del grupo de investigación poseemos el tiempo necesario para dedicar a esta investigación.

CAPITULO II

2. MARCO TEORICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Las bases teóricas constituyen la parte primordial de la presente investigación pues sobre esta se construye todo el trabajo. Una buena base teórica correctamente planteada formará la plataforma sobre la cual se construye la investigación bibliográfica.

Además presenta una estructura sobre la cual se diseña el estudio, sin esta no se sabe cuáles elementos se pueden tomar en cuenta, y cuáles no. Sin una buena base teórica todo instrumento diseñado o técnica en estudio carecerá de validez.

Con la finalidad de sustentar adecuadamente la presente investigación se ha realizado un análisis de documentos bibliográficos y de internet la información sobre estudio de estrategias lúdicas para el aprendizaje, seleccionando propuestas teóricas que fundamenten la concepción del problema, y aporten al desarrollo de la formación de los niños de primer año de educación básica de la escuela “Germán Grijalva Tamayo”.

2.1.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Teoría Humanista

“El niño es ese ser superior dotado de inteligencia, que tiene una gran misión en la tierra: transformarla, conquistarla, utilizarla, construir un mundo nuevo maravilloso que supere y se sobreponga a las maravillas de la naturaleza”

María Montessori

Según: Maslow citado por Herrería Valero A en el Manual de psicología y desarrollo educativo tomo1, 2008 dice que los teóricos humanistas ven la vida como un proceso en que la lucha por realizar el potencial y por consiguiente que la personalidad es un aspecto de los esfuerzos para desarrollar y realizarse como seres íntegros.

En la mayoría de las situaciones de la vida, el aprendizaje no constituye un gran problema. Los niños aprenden jugando, sin preocuparse de la naturaleza de aprendizaje. (p.53)

2.1.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Teoría cognitiva

Según: Jean William Fritz Piaget citado por H.G. FURT/ H WAHS en la teoría de Piaget en la práctica 2007 descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras

psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. (p.34)

Según: Piaget J citado por la editorial Moreta en la Psicología da inteligencia 2007 divide a la psicología del niño en cuatro periodos importantes:

- Etapa Sensorio motora.- La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos. Los niños aprenden a coordinar las experiencias sensoriales con la actividad física, motora. Los sentidos de visión, tacto, gusto, oído y olfato ponen a los niños en contacto con cosas de distintas propiedades.

Aprenden qué tan lejos se encuentra una pelota para alcanzarla o tocarla, a mover los ojos y cabeza para seguir un objeto en movimiento, mover la mano, y el brazo para recoger un objeto. El niño no sólo escucha o ve un sonajero, aprende a sostenerlo, sacudirlo o chuparlo. La tarea es aprender a coordinar secuencias sensorias motoras para resolver problemas simples.

- Etapa Pre operacional.- Los niños adquieren el lenguaje y aprenden que pueden manipular los símbolos que representan el ambiente. En esta etapa pueden manejar el mundo de manera simbólica, pero todavía no son capaces de realizar las operaciones

mentales reversibles. Piaget lo llamó así a la segunda etapa del pensamiento porque una operación mental requiere pensamiento lógico, y en esta etapa los niños aún no tienen la capacidad para pensar de manera lógica. En lugar de ello los niños desarrollan la capacidad para manejar el mundo de manera simbólica o por medio de representaciones. Es decir, desarrollan la capacidad para imitar que hacen algo en lugar de hacerlo realmente.

Por ejemplo, un niño en la etapa sensorio motora del desarrollo aprende cómo jalar un juguete por el piso, un niño que ha alcanzado la etapa pre operacional desarrolla una representación mental del juguete y una imagen mental de cómo jalarlo. Si el niño puede usar palabras para describir la acción, la está cumpliendo mental y simbólicamente con el empleo de las palabras. Uno de los principales logros de este periodo es el desarrollo del lenguaje, la capacidad para pensar y comunicarse por medio de palabras que representan objetos y acontecimientos.

- Etapa de las Operaciones Concretas.- Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales, y los niños muestran mayor capacidad para el razonamiento lógico matemático. El pensamiento del niño sigue vinculado a la realidad empírica. Inhelder y Piaget (1958) escribían: “El pensamiento concreto sigue vinculado esencialmente a la realidad empírica... por ende, alcanza no más que un concepto de lo que es posible, que es una extensión simple y no muy grande de la situación empírica”.

- Etapa de las Operaciones Formales.- logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo.

Los niños han hecho cierto progreso hacia la extensión de sus pensamientos de lo real a lo potencial, pero el punto de partida debe ser lo que es real porque los niños en la etapa de las operaciones concretas sólo pueden razonar acerca de las cosas con las que han tenido experiencia personal directa. Cuando tienen que partir de una proposición hipotética o contraria a los hechos, tienen dificultades. Pueden distinguir entre creencia hipotética y evidencia, pero no pueden probar las hipótesis de manera sistemática y científica. (p.42)

2.1.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Teoría Naturalista

<http://es.shvoong.com/>

La educación del niño es un proceso natural, es un desenvolvimiento que surge dentro de su ser y no como una imposición. Es una expansión de las fuerzas naturales que pretende el desarrollo personal y el desenvolvimiento de todas las capacidades del niño para conseguir una mayor perfección. También aspira formar al niño como ser social en función del bienestar de los demás. La formación humana pasa a ser una preocupación social, en la educación de la edad infantil con materiales propios y en la importancia de la aplicación de métodos útiles.

Según: Jean-Jacques Rousseau de su libro EL EMILIO citado por la editorial edicomunicación 2009 propone como alternativa de solución, la vía de la transformación interna del niño por medio de la educación, de ahí que su papel en el desarrollo de las ideas pedagógicas sea de vital importancia. (p. 72)

2.1.4. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLOGICA

Teoría Socio Crítica

<http://dialnet.unirioja.es/>

“El enfoque "socio-crítico" recibe la objeción de que no es conocimiento verdaderamente científico, sino una forma dialéctica de predicar el cambio y la alteración del orden social existente, en función de criterios de "emancipación" y concienciación”.

<http://udelastecnologiaplicadas.blogspot.com/>

La concepción socio-crítica, o también llamada la nueva sociología de la educación, surge a partir de la aplicación a la teoría curricular de los principios teóricos de la escuela de Frankfurt, sobre todo de Habermas.

Se centra más en la comprensión del currículum que en la elaboración pedagógica de propuestas, pero su contribución puede leerse desde el principio que solo comprendiendo cómo funcionan éstos procesos será posible operar sobre ellos y encontrar alternativas de transformación.

2.1.5. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Teoría Constructivista

Según: Vigotsky en la teoría de las emociones de las ediciones akal 2009 sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Un niño que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias.

El constructivismo puro y el simple constructivismo es una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano y busca ayudar a los niños a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva. Esta transformación ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de nuevas estructuras cognitivas (Grennon y Brooks, 1999), que permiten enfrentarse a situaciones iguales o parecidas en la realidad. Así el constructivismo percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos. (p.26)

El constructivismo es una corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar a los alumnos herramientas que les permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica

que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo, rescatando, por lo general, la idea de enseñanza transmisora o guiada, centrando las diferencias de aprendizaje entre lo significativo (Ausubel) y lo memorístico.

Para Ausubel el aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. (p. 58)

2.1.6. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Esta tesis se fundamenta en los siguientes aspectos:

Según la constitución de la República del Ecuador, 2012 En la Sección Quinta, Educación:

Art.26.- “La educación es un derecho de las personas... Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico...; estimulará el sentido crítico..., y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”. (p.15)

Según los derechos de la niñez y la adolescencia: 2012

Derecho a la educación.

En la sexta política del Plan Decenal, que busca mejorar la calidad de la educación en todo el Ecuador. (p.26)

En el Cognitivismo que fortalece el aspecto cognitivo y desarrollo del pensamiento y en el Constructivismo, en el cual el estudiante construye y reconstruye el conocimiento.

2.1.7. ¿QUE SON LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS?

Son una metodología de enseñanza aprendizaje de carácter participativo y dialógica, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

2.1.7.1. LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

En la actualidad es imprescindible que toda persona utilice con eficiencia la destreza Lógico Matemática, ya que se encuentra presente en la vida cotidiana y qué mejor, que esa comprensión y utilización se estimule y se desarrolle en forma adecuada desde los primeros años de vida del niño,

respetando su desarrollo evolutivo. Una metodología matemática activa, participativa y creativa es una de las claves más importantes para alcanzar el éxito; ya que permite desarrollar, valores, destrezas y competencias para enfrentar con seguridad y solvencia problemas que se le presente tanto en el presente como en el futuro.

El conocimiento de la matemática es tan rico en su sabiduría, que proporciona una herramienta de mucha valía y utilidad en el proceso del aprendizaje de los niños como: razonamiento lógico, la investigación, la experimentación, la creatividad, la observación, la medición, la comprobación, el análisis, la reflexión y la verificación.

Con una orientación adecuada del docente y el manejo oportuno de una metodología optima, los niños descubrirán el porqué, para que y como de cada noción matemática; manipulando y visualizando los objetos podrán comprender de manera más sencilla la realidad; que se debe desarrollar dentro de un marco de libertad y juego.

2.1.7.2. CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

Las estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar y, en particular se articulan con las comunidades; con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos del aprendizaje, para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje es empleado a la medida en que favorecen al rendimiento de las diferentes disciplinas en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio.

Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos del aprendizaje, dinamizando la actividad de los estudiantes, los padres de familia y los miembros de la comunidad.

Los niños construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; estas estrategias implican actuar sobre su entorno, para apropiarse de ellos; y conquistarlos en un proceso de interrelación con los demás.

Las estrategias lúdicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso del aprendizaje.

En el nivel inicial, la responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con los niños y las niñas que atienden, así con las familias y persona de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa.

La participación de las educadoras se expresa en la cotidianidad de la expresión al organizar propósitos, estrategias y actividades; aportando

sus saberes, experiencia, concesiones y emociones que son los que determinar su accionar y que constituyen su intervención educativa.

2.1.7.2.1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<http://www.slideshare.net/>

Las estrategias metodológicas son el conjunto de las directrices a seguir en cada una de las fases del proceso de enseñanza aprendizaje. Entre las que se menciona:

2.1.7.2.1.1. ESTRATEGIAS SOCIALIZADORAS

<http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/>

Son aquellas que obtienen su energía del grupo, capitalizando el potencial que procede de puntos de vista diferentes, cuyo objetivo consiste en ayudar, posibilitar y experimentar el trabajo, el estudio conjuntamente para plantear y resolver problemas de naturaleza académica y social. Ej.

1. Dramatización
2. Juegos
3. Rondas

2.1.7.2.1.2. ESTRATEGIAS INDIVIDUALIZADORAS

<http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/>

A lo largo de su historia no siempre ha estado muy clara la estrategia individualizadora como proceso pedagógico-didáctico planteado por las diferencias individuales.

Esencialmente consiste en escoger para cada uno el trabajo particular que le conviene. Tampoco consideramos el trabajo individualizado como un objetivo en sí mismo, sino un medio utilizable, juntamente con otros para asegurarle al niño un desarrollo normal y una mejor formación de su espíritu.

2.1.7.2.1.3. ESTRATEGIAS PERSONALIZADORAS

<http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/>

Desarrollan la personalidad (autoconciencia, comprensión, autonomía, autoevaluación) Incrementando la creatividad, la solución de problemas, la responsabilidad personal. Profesor: guía, orientador niños (libre, responsable)

2.1.7.2.1.4. ESTRATEGIAS CREATIVAS

<http://journal.lapen.org.mx/>

Las estrategias creativas son el instrumento comunicador de las ciencias aplicadas sin el cual quedarían en mera especulación teórica.

La creatividad es el proceso de pensamiento de vida, como capacidad mental y solución de problemas, como producto e ideación, como interacción con el medio, como actitud personal, dará pie a estrategias diferentes, para efectos de este trabajo utilizaremos las siguientes:

- El preguntar, permite designar la realidad, conocerla y comunicarla, penetrar en la esencia de las cosas y poner de manifiesto el potencial creativo de los niños.
- Combinar lo conocido con lo desconocido para forzar una relación y obtener ideas originales, dados un problema o situación se describen sus elementos, atributos o funciones principales.
- Los escenarios creativos son una técnica utilizada en la solución de problemas del futuro mediante el acercamiento interdisciplinario, un escenario es como una sinopsis proyectada de acontecimientos.
- El esqueleto del pez, permite analizar los cursos y consecuencias de una situación problemática, determinando los orígenes, generando un diagnóstico para una posterior solución.
- Y los seis pares de zapatos para la acción generan seis estilos diferentes para actuar y permitir a los niños asumir un papel diferente o combinar dos papeles ante una situación que requiere de un desempeño eficiente.

Para lograr el resultado deseado de las estrategias para activar el pensamiento creativo, es necesario que no existan juicios de valor y opiniones, a fin de estimular una actitud creativa que propicie la expresión de ideas diferentes y la fluidez de diversidad de aplicaciones.

Las estrategias no hacen que los niños sean creativos, no dan directamente el potencial creativo a quien no lo tiene, éste está conformado por el conjunto de rasgos individuales. Ellas desinhiben,

desbloquean y facilitan el acceso a la reserva preconscious, cuando existan dificultades por vía lógico racional.

2.1.7.3. ESTRATEGIAS DE TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

<http://www.slideshare.net/>

Se basa en los principios metodológicos para hacer una enseñanza concreta (inducción) activa, progresiva (lógica y psicológica), variada; individualizada, estimulante y sobre todo en grupos

2.1.7.4. ESTRATEGIAS POR DESCUBRIMIENTO

<http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/>

Se Sintetizan según Novak y Hanesin en las siguientes Ideas:

- Todo el conocimiento real es descubierto por uno mismo.
- Es producto del descubrimiento creativo y no verbal es la clave de la transferencia.
- Se constituye en el principal método para la transmisión de contenido.
- Todo niño debe ser un pensador creativo y crítico.
- El descubrimiento organiza el aprendizaje generando motivación y confianza en sí mismo.

2.1.8. BLOQUE LÓGICO MATEMÁTICO

Según: M^o Antania Canals, en el razonamiento lógico matemático incluye las capacidades de: identificar, relacionar y operar 2007 El razonamiento lógico matemático permite desarrollar competencias que se refieren a la habilidad de solucionar situaciones nuevas de las que no se conoce de antemano un método mecánico de resolución.

Los bloques lógicos son un material inventado por Z. P. Dienes, para que el niño pueda trabajar, de manera libre y manipulativa, experiencias destinadas a desarrollar el pensamiento lógico- matemático lo que ayudan a los niños a razonar, pasando lentamente de lo concreto a lo abstracto.

Con la ayuda de los bloques lógicos, el niño es capaz de organizar su pensamiento, asimilando los conceptos básicos de forma, color, tamaño y grosor además de realizar actividades mentales, tales como seleccionar, comparar, clasificar y ordenar. Además le ayuda en la descripción de: el color, la forma, el tamaño y el grosor.

2.1.8.1. COMPETENCIAS LÓGICO - MATEMÁTICAS

Están básicamente en:

- Analizar y comprender mensajes orales, gráficos y escritos que expresen situaciones; tanto de la vida como de juego o imaginarias.

- Desarrollar la curiosidad por la exploración, la iniciativa y el espíritu de búsqueda en actividades basadas en el tanteo y en la reflexión.
- Relacionar los conocimientos matemáticos adquiridos con los problemas o juegos a resolver, prioritariamente en un entorno real.
- Escoger y aplicar los recursos y lenguajes matemáticos (gráficos y escritos) más adecuados para resolver una situación.
- Desarrollar la capacidad de razonamiento lógico-matemático y adquirir una estructura mental adecuada a la edad.
- A partir del juego, sentirse motivado por la actividad matemática.
- Dominar algunas técnicas de resolución de problemas que les permitirán desenvolverse mejor en la vida cotidiana.

2.1.8.2. CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO LÓGICO INFANTIL

Según: Revista Maestra Jardinera, 2010 Los docentes deben tener muy en claro que el pensamiento Lógico Matemática infantil es muy dinámico, realista y concreto; las diferencias entre la realidad y la fantasía son mínimas, tienen la capacidad de desarrollar en forma inmediata un pensamiento animista dando cualidades humanas a los objetos inanimados y siente la necesidad de justificar sus respuestas, deduciendo, analizando, argumentando; situación que debe ser aprovechada por las maestras para realizar una planificación técnica y metodológicamente lúdica (p.18)

2.1.8.3. LA PRE MATEMÁTICA O MATEMÁTICA LÓGICA

<http://www.actiweb.es/>

La matemática lógica es más que una materia es un área de aprendizaje y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer a los niños experiencias vitales para resolver problemas, de manera que contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas de los niños; el aprendizaje de la matemática lógica debe ir de lo más sencillo a lo más complejo: empezar con lo conocido.

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

<http://c-arlemus.blogspot.com/>

En los primeros años de vida de cada ser humano la educación inicial es fundamental ya que es donde los niños se encuentran con mayor disposición al aprendizaje, dentro de este hay varias áreas que se deben impartir a los niños y que muy importante para que sea significativo, hay varios contenidos que se deben trabajar constantemente y una de esas áreas es la pre matemática, ya que la matemática es más que una materia es un área de aprendizaje es una disciplina cultural y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer a los niños experiencias vitales para resolver problemas, de manera que la matemática contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas de los niños.

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

La memoria no basta para la matemática, es necesaria la comprensión, la repetición de ejercicios es buena solo si las y los estudiantes saben lo que están haciendo. Los estudiantes deben saber con claridad que significan las operaciones y no solo resolverlas mecánicamente. Los problemas matemáticos no se resuelven con recetas. La matemática debe ser agradable, lúdica.

<http://www.slideshare.net/>

La pre matemática o matemática lógica en el niño comienza por reconocer y establecer las relaciones cualitativas de acuerdo con sus intereses con el entorno, intereses que tienen sentido de funcionalidad, causalidad, utilidad, necesidad, fantasía, afectividad, etc.

Las acciones del niño, con y sobre los objetos, además le permiten descubrir progresivamente, las propiedades de los objetos y los resultados de sus acciones con los mismos

La iniciación matemática en los niños debe ser pensada para provocar ambos tipos de pensamiento (el lógico y el infra lógico) Para el pensamiento lógico no conviene trabajar con objetos muy figurativos, dado que los niños centraran su atención en las propiedades de los objetos y no en los resultados de sus acciones Para el pensamiento infra

lógico, por el contrario, es fundamental considerar las propiedades perceptibles de los objetos.

2.1.8.4. EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE LA MATEMÁTICA EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

En el aprendizaje de la matemática en el primer año de educación básica se deben tener en cuenta el desarrollo de las habilidades y el desarrollo de los procesos.

Las nociones elementales de la matemática constituyen una importante vía para que los niños puedan relacionarse mejor con su medio y conocer su entorno; además ayudan a resolver con mayor facilidad los problemas; por eso es muy valioso permitir a los niños realizar varios ejercicios como ordenar, agrupar, comparar, clasificar, investigar, las relaciones y las estructuras adecuadas para establecer el porqué de los procedimientos; desarrollar el pensamiento lógico; ampliar, enriquecer y organizar los aprendizajes que ellos construyen en el ambiente.

**Según: FOND R. el ritmo en la educación preescolar 2011
“aprender matemática es iniciar a los niños en el desarrollo del saber, cómo aceptar sus errores, valorar sus trabajos y el de otros, buscar soluciones, formular respuestas, confrontar sus ideas creando condiciones para que el pensamiento se desarrolle como parte de un lenguaje natural y de un pensamiento cotidiano” (p.8)**

Como en todo aprendizaje y en especial en la matemática para los niños del primer año de educación básica, es muy importante elegir ejercicios acordes a sus necesidades e intereses que motive y permita descubrir y describir semejanzas y diferencias de las cosas que le rodea.

La operación lógico matemática en el currículo de primer año de educación básica debe reconocer que los niños tiene la capacidad de saber observar, escuchar, elegir y construir con creatividad su propio aprendizaje teniendo como metodología generadora el juego.

El enfoque curricular de enseñanza de la matemática concede prioridad a la actividad práctica, al descubrimiento de propiedades y las relaciones que establece entre los objetos a través de su experimentación activa.

2.1.8.5. NOCIONES DE LA MATEMÁTICA

Elena Cruz Ruiz y otros: El porqué de las nociones elementales de la Matemática en la Edad Preescolar 2009 La socialización permanente con su entorno inmediato: familiar, comunitario o escolar les permite a los niños descubrir la variedad de atributos que poseen los objetos, ordenándolos mediante la actividad del ensayo y el error, teniendo como consecuencia el aprendizaje y razonamiento matemático, los mismos que se desarrollan desde los siguientes acontecimientos:

- La relación con el mundo que le rodea desde los primeros años de vida, le permite desarrollar sus sentidos como: saborear, tocar, oler, palpar, sentir.

- El contacto con los objetos y eventos, que dan lugar a la formación de estructuras inteligentes y agrupaciones operatorias del pensamiento
- El desarrollo del vocabulario en el lenguaje le permite ordenar, clasificar, seriar y agrupar de acuerdo a las características como: color, tamaño, forma, grosor, temperatura, sabor, color, textura, longitud y peso

Para el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática los niños deben previamente desarrollar e identificar ciertos conceptos básicos como:

- La clasificación.- consiste en aprender agrupar objetos de acuerdo con una o más cualidades
- La seriación.- consiste en ordenar objetos con características similares siguiendo un patrón
- La comparación.- es fijar la atención en dos o más objetos para descubrir sus relaciones o estimar sus diferencias y semejanzas
- La noción de espacio.- se elabora y se construye a partir de la acción de los niños sobre objetos concretos
- La noción del tiempo.- es la operación del pensamiento, está relacionada con el conocimiento físico y social, desarrollado y comprendido por los niños en una reconstrucción secuencial y cronológica del tiempo. (p.29)

A través de la observación, manipulación y experimentación con objetos concretos los niños descubren nuevas propiedades cualitativas y cuantitativas y que podrán reconocer y diferenciar, la variedad de cuerpos geométricos. Frecuentemente se utiliza términos como: muchos, pocos, algunos, nada, lleno, vacío, todos, más que, menos que, los mismos que indican cantidad.

Se debe reconocer que las actividades por más sencillas y pequeñas que sean realizadas por los niños dentro de un período de clase con sus compañeros y maestras, aprenden y aplican conocimientos matemáticos y que contribuye al desarrollo del pensamiento lógico matemático.

2.1.9. PEQUEÑA HISTORIA DE CÓMO LA DIDÁCTICA SE RELACIONÓ CON EL JUEGO

Según Sheines, Graciela: Juguetes y jugadores, 2010 Desde sus orígenes, el nivel inicial se ha diferenciado de los otros niveles educativos. El juego se funda con la didáctica en los objetivos originarios del jardín de infantes. El nivel inicial representa el ingreso de la infancia en la institución escolar y, por lo tanto, es un espacio donde los niños deben adquirir la nueva cultura propia de la escuela, base para sus aprendizajes posteriores.

El juego es un aliado estratégico para "endulzar" los difíciles aprendizajes o la "golosina" que premiaba los esfuerzos realizados. Esta presencia del juego supuso asimismo la elaboración de material específico que acompañara este proceso. Material netamente escolar, diferente del

juguete presente en el hogar, que implicó desarrollos propios de estos recursos y, en consecuencia, exigencias caras para las instituciones, distintas de las de los niveles educativos siguientes.

Así, desde las primeras formulaciones didácticas estuvo presente el supuesto de que debían apoyarse centralmente en lo que se consideraba la actividad fundamental de la infancia: el juego.

Reconocemos a Froebel como el primero que estableció un sistema de trabajo para los jardines de infantes. Su concepción, más filosófica que didáctica, sostenía el principio del juego como base de la educación. Así en Educación del hombre (Froebel, 1826) dedica varios párrafos a resaltarlo por lo que vale la pena citarlo textualmente:

- “El juego infantil, en esta edad, refleja, en cierto modo, la vida interior del niño”
- “El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad por ser la manifestación libre y espontánea del interior, exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz juego”
- “El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida. Es por lo general el modelo y la vida del hombre generalmente considerada, de la vida natural, interna, misteriosa en los hombres y en las cosas: he aquí por qué el juego origina gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás, la paz con el mundo; el juego es, en fin, el origen de los mayores bienes.”

- “El juego, en esta edad, desarrolla el niño y contribuye a enriquecerle de cuanto le presentan su vida interior y la vida de la escuela, por el juego se abre al gozo como se abre la flor al salir del capullo, porque el gozo es el alma de todas las acciones de esta edad. Esta caracterización del juego como expresión del desarrollo del niño, representación genuina de su ser interior, le permite a Froebel considerarlo como el antecedente evolutivo del trabajo y, por lo tanto, en concordancia con sus ideales filosóficos, lo presenta al igual que aquél, como una manifestación del don divino de la creación, otorgado al hombre.”

Pero el juego no es sólo manifestación interior, también cumple la función de ejercitar los sentidos y las capacidades intelectuales de los sujetos. Los juegos son en su mayoría, ora juegos corporales, que ejercitan las fuerzas y la flexibilidad del cuerpo, ora la expresión del valor interno de la vida, del goce de la vida que ejercitan el oído o la vista (como los juegos de escondite, ora juegos de tiro y ballesta, juegos de pintura y de dibujo), o también pueden ser juegos de ingenio, de reflexión y de cálculo, etc. Todos ellos deberán dirigirse de suerte que respondan al espíritu del juego mismo y a las necesidades del adolescente (Froebel, 1826).

La importancia no siempre reconocida a su genial intuición acerca del valor del juego se enriquece con un aporte central para la época: los dones, material didáctico creado por Froebel para ejercitar ciertas nociones (formas, colores, tamaños) y propiciar el trabajo manual en los niños. Hoy sabemos que esto que él organizó para "dirigir el pensamiento de los niños", traicionó sus propias ideas al plantear meras ejercitaciones artificiales sobre la base de nociones abstractas a las que el niño no podía

otorgar sentido. Sin embargo, revolucionó la organización de los jardines de infantes y sentó las bases de la didáctica del nivel inicial. (p.6)

Según: Borruat, en PediatricOphthalmology, Neuro-ophthalmology, Genetics 2009 El juego el placer y el interés produce, el único agente capaz de mantener esa función [se refiere a lo que él denomina "función bioquímica o el metabolismo orgánico ", a la que caracteriza como la necesidad de utilizar las energías que se producen] en estado de súper latencia que permita la explosión de actividades alimentadas con una poderosa reserva de energías.

Los juegos provocan intensas reacciones musculares, ponen en movimiento los sentidos, asocian uno y otro con intervención gradual y cada vez con más vigor de la inteligencia, acentuando de poco el complejo proceso de ideación

Por lo tanto el juego no es una recreación sino la resultante de una acumulación de energías que por ley biogenética se manifiesta en un sentido favorable al desarrollo del individuo. (p.8)

2.1.9.1. EL JUEGO

El juego es el impulso natural de los niños, mediante el cual les permite la expresión de su energía, de sus necesidades de movimiento, propiciando así su desarrollo integral, social y cognitivo.

Según MIES-INFA, guía operativa para promotoras de creciendo con nuestros hijos (2010) Es la actividad fundamental en la vida de los niños y niñas, este le permite conocerse a sí mismo, descubrir su cuerpo, sus intereses, sensaciones y emociones, además le permite relacionarse con el mundo que está a su alrededor, conocer y entender la realidad. (p.21)

2.1.9.2. CONTRIBUCIÓN DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

Según MIES-INFA, guía operativa para promotoras de creciendo con nuestros hijos (2010) El juego es una actividad vital para el desarrollo de los niños y niñas ya que contribuye al desarrollo motriz, intelectual del lenguaje y social. En el juego los niños y niñas necesitan moverse manejar objetos y relacionarse. El juego temprano y variado contribuye grandemente a todos los aspectos del crecimiento y el desarrollo integral de los niños y niñas.

El juego estimula el crecimiento del cerebro, cuando un niño nace las fibras nerviosas no están debidamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso (p.22)

2.1.9.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO

Las teorías muestran la importancia del juego en la educación, por lo que es importante puntualizar en los niños:

- Mejora, en sentido general sus facultades.

- Mayor equilibrio emocional.
- Fortalece la voluntad y le aumenta la responsabilidad.
- Desarrolla la imaginación.
- Mejora el espíritu de superación.
- Les abre socialmente.
- Impulsa la capacidad creadora.
- Ayuda a agudizar su atención.
- Compensa el equilibrio entre la actividad mental y la física.
- Les hace interpretar la autoridad y las reglas.
- El juego es la vida del niño, la expresión de su vitalidad.

Según. Jean, Chateau en los grandes pedagogos 2011 Se preguntó: ¿Qué es un niño? y dijo con ternura y belleza: "El niño es una fuerza que progresa, un movimiento hacia adelante, mejor dicho un ímpetu", un sujeto que vive jugando.

La simple observación de un grupo de niños jugando nos muestra su mundo y que felices son en dicha actividad. Cuando un adulto echa a un grupo de niños que juega, estos se sienten sacudidos y por inmadurez hacen caso pero no comprenden por qué ese adulto niega algo que para su vida es natural.

Como dice BIGGET Y HUNT: "El hombre hace lo que hace por la motivación", frase que podría cambiarse así: El niño hace lo que hace por la motivación " y nada motiva tanto como el juego.

El juego es el enlace de todas las actividades motrices, una especie de actividad integradora de todas las percepciones, coordinaciones y otras

cualidades básicas (fuerza, velocidad, agilidad, etc.), bajo un ajuste constante entre el sistema nervioso y el aparato locomotor con intervención, aunque a mayor distancia de otras funciones orgánicas; y que además moviliza las capacidades cognoscitivas y afectivas muy por arriba de las restantes actividades (p.32)

2.1.9.3.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA

<http://es.scribd.com/>

La importancia que tiene el juego en la vida de los niños está ampliamente reconocida. Por lo que la actividad matemática ha tenido desde siempre una componente lúdica que ha sido la que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella han surgido.

Los juegos sirven al docente para motivar su clase, hacerlas interesantes, amenas, atractivas, activas y dinámicas; estimulando las manifestaciones psíquicas en el desarrollo de las funciones orgánicas, mentales y fisiológicas. El juego en el niño convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo.

Según el Ministerio de Educación, 2010. Considera y afirma que “El juego en los primeros años de educación básica debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios recursos” (p. 48)

Todo ser humano, desde sus primeros años de vida y por su naturaleza activa, necesita del juego para ir construyendo su propia identidad

Según PEREZ C, citado por TINEO CAMPOS, L. (2008) “La importancia de los juegos radica actualmente en dos aspectos Teórico Práctico y Evolutivo Sistemático, es decir, que debe guiar a los niños a la realización armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad” (p.18)

En tal sentido, el juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al docente condiciones óptimas para aplicar métodos educativos acorde con las necesidades e intereses de los niños y las niñas, dentro de un determinado contexto.

2.1.9.4. METODOLOGÍA DEL JUEGO

Es una estrategia metodológica también llamada "juego en rincones" donde la maestra es una mediadora en la participación de los niños en el juego en los diferentes rincones; puede ser en forma grupal e individual, optimizando el espacio y los recursos disponibles. Estas actividades propician un desarrollo integral y autónomo como: elegir, explorar, construir y resolver sus propios aprendizajes.

Según: ZABALA A en el Aula de Innovación Educativa (2008) Los rincones de juego brindan la oportunidad a los adultos de observar a

los niños cuando exploran, construyen, agrupan y comparan objetos, desempeñan roles, expresan sentimientos, leen libros, se disfrazan, etc.

Esta metodología tiene cuatro etapas que son las siguientes:

Actividades iniciales.- debe existir la motivación y la predisposición de los niños para iniciar la ejecución de las actividades; seguidamente, realiza la elección del rincón de trabajo en el que quiere trabajar, de acuerdo a los intereses y la capacidad de investigación y descubrimiento.

Actividades de ejecución.- Es el momento de construcción y reconstrucción del conocimiento, mediante la utilización de varios recursos, que brinda la oportunidad de manifestar su espíritu creativo con placer y libertad.

Actividades de evaluación.- Aquí la maestra propicia sentimientos de valoración y respeto al trabajo propio y ajeno, a los aprendizajes y experiencias compartidas, los mismos que refuerzan conocimientos de manera muy significativa.

Actividades de orden.- Es la última etapa del "juego trabajo" donde los niños ordenan y ubican los materiales en su respectivo mobiliario con lo que se desarrollan hábitos de orden y aseo. (p.33)

2.1.9.5. FUNCIONALIDAD DE LA METODOLOGÍA.

Según ZABALA A: Aula de Innovación Educativa 2008 Para la formación integral de la personalidad de los niños el juego es un método o instrumento idóneo que permite desarrollar muchas capacidades y competencias como:

- Socialización, integración, participación y respeto.
- Confianza y seguridad en sí mismo.
- Descarga de tensiones y emociones mediante el juego.
- Experimentar el aprendizaje en un ambiente armónico y acogedor.
- Desarrollo de la creatividad e imaginación.
- Aplica la observación, experimentación e investigación de hechos
- Fortalece actitudes y valores de respeto a su identidad cultural.
- Comparte roles, espacios y materiales.
- Resuelve problemas sencillos, individuales y de grupo, en función de su autonomía e independencia” (p.10)

2.1.9.6. ¿CUÁLES SON LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO?

El niño, sin saberlo, utiliza el juego como una herramienta de relación con los otros, con el entorno social o consigo mismo. Recordemos las características más significativas que tiene el juego infantil.

Según: GUTIERREZ R. el juego como elemento educativo. 2009 El juego se plantea como una actividad natural de los niños, que

proporciona placer, satisfacción y diversión. Es por tanto, una actividad con una motivación implícita. Además, es un medio del que disponen para experimentar cosas nuevas, para ejercitar y poner en acción habilidades propias o para probar nuevas habilidades.

El juego también permite establecer relaciones con otros niños; relaciones en las cuales el niño está con sus iguales. Al mismo tiempo, le puede ir entendiendo el mundo que le rodea, dominarlo, organizando su mundo de la manera que le resulte más fácil.

Este conocimiento del mundo social va acompañado con una asimilación de la estructura social que envuelve a los niños; de valores, normas y hábitos sociales que le identifican.

Con el juego, por tanto el niño comienza por aprender cómo es la sociedad que le rodea y cómo funciona, al mismo tiempo que se incorpora a ella como ser social" (p.16)

2.1.9.7. ¿POR QUÉ EL JUEGO ES UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE?

No hay nada más natural, motivante, significativo y constructivo para que los niños "aprendan jugando". Sus expresiones definen con claridad sus gratos sentimientos cuando hay la oportunidad de participar sin que nadie se sienta excluido, donde todos tengan la posibilidad de crear y probar sin temor a equivocarse porque siempre habrá alguien que les ayudará y les guiará.

Todos son igual de importantes y nadie es mejor que nadie, ya que lo relevante es el grupo con las diferencias que en él existen. Aprenden a confrontar las ideas de todos para alcanzar un fin común, un algo para todos, sin la necesidad de premiar a alguien en concreto y donde todos se sienten satisfechos por la conquista que se logre alcanzar.

Según AVELLANEDA L. el juego es una situación de aprendizaje 2010 “El sentido de carácter educativo al juego; es por ser el elemento enriquecedor del aprendizaje logrando en los niños conocimientos nuevos. Por otra parte, la satisfacción propia de la maestra al percibir felicidad de sus niños en ese rato compartido”(p.16)

Los sentimientos, vivencias y aprendizajes que el niño adquiere durante los primeros años de su vida marcan en gran medida la manera de ser, actuar y comportarse en su desenvolvimiento diario. Por este motivo adquiere una especial relevancia el hecho de que en el juego se pongan de manifiesto el mayor número posible de alternativas formativas del niño.

Es muy importante favorecer todos los aspectos: creativo, afectivo, motriz, actitudinal y social, con el propósito de favorecer el desarrollo integral del participante. El adecuado aprendizaje radica en emplear juegos o tareas de una gran riqueza cognitiva, a fin de lograr que el niño participe activamente en ellos y tome conciencia de sus actuaciones y comportamientos.

2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Todo está enfocado en los niños al desarrollo de sus capacidades, por ello nuestra investigación sobre las estrategias lúdicas se orientan en la fundamentación epistemológica porque se basa en la teoría constructivista del conocimiento la cual reivindica lo que nosotros nos hemos planteado, a fin de entregarles las herramientas necesarias para que puedan ir desarrollando sus conocimientos mediante el juego y aprendan jugando, proporcionándoles así la exploración del universo, la manipulación de objetos, en fin que aprendan para la vida.

También le consideramos al constructivismo como un desarrollo eminentemente social, por lo que es de vital importancia mencionar a Ausubel, cuando nos habla del aprendizaje significativo, el cual es trascendental en el aprendizaje de los niños.

Es por eso que consideramos al constructivismo como una teoría muy amplia la cual sintetiza el resultado de un proceso de construcción de la realidad acorde a nuestro tema

También porque es de fácil utilidad, la cual asumimos con responsabilidad y seguridad para el desarrollo de nuestro trabajo de tesis, ya que es útil, porque es explícita y contribuye al ejercicio y porque no es excluyente, sino abierta en la medida de que se puede profundizar lo que planteamos.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Actividades.-** situaciones creadas para que el niño viva experiencias
- **Axiológico.-** referente a los valores
- **Cognitivo.-** (conocimiento): de la comprensión o la inteligencia
- **Creatividad.-** capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo. La creatividad puede consistir en una actividad de la imaginación o en una síntesis mental.
- **Densidad.-** Número de habitantes por unidad de superficie: el campo ha perdido densidad de población en favor de las ciudades
- **Desenvolvimiento.-** Acción y efecto de desenvolver o desenvolverse. Soltura y desenfado para actuar o comportarse: la experiencia laboral le ha dado mucho desenvolvimiento.
- **Didáctica.-** se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza: es especialista en didáctica de las matemáticas.
- **Destreza.-** habilidad de carácter intelectual o motriz que capacita al niño para realizar algo con acierto
- **Ecologista.-** Que defiende la necesidad de proteger la naturaleza.
- **Experimentación.-** (Método científico de indagación). Conjunto de pruebas a que se somete algo para probar su eficacia y validez

- **Indisociables.-** Que no se puede separar o disociar: el talento y la locura eran indisociables en esa persona
- **Inteligencia.-** es la capacidad de entender y comprender. Es el nivel de desarrollo y autonomía que el niño logra a lo largo de la vida.
- **Investigación.-** realiza actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el fin de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia para encontrar una respuesta.
- **Lúdico (Lúdico).-** relativo al juego. Ejercicio de recreo sujeto a reglas, con el solo fin de entretenerse y divertirse.
- **Método.-** es un camino, un proceder ordenado e inteligente para conseguir determinado objetivo
- **Normativa.-** normas aplicables a una determinada materia o actividad.
- **Psicopedagógico de Psicopedagogía.-** que se ocupa de los fenómenos de orden psicológico para llegar a una formulación más adecuada de los métodos didácticos y pedagógicos; estudia detenidamente los comportamientos infantiles.
- **Razonamiento.-** Hecho de pensar, ordenando ideas y conceptos para llegar a una conclusión; encaminados a demostrar algo.
- **Recurso didáctico.-** son los mediadores de la información que interactúan con la estructura cognitiva de los niños propiciando el desarrollo de sus habilidades

- **Significativo.-** de entender o conocer con propiedad algo
- **Técnica didáctica.-** la manera de hacer efectivo un propósito bien definido de enseñanza

2.4. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles son los tipos de estrategias lúdicas que utilizan las maestras para el aprendizaje de matemáticas en los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”.?
- ¿Cómo aprenden la pre matemática o matemática lógica los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo” a través de estrategias didácticas utilizadas por los docentes?
- Para que elaborar una guía didáctica de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de las matemáticas los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”.
- ¿Cómo socializar la guía didáctica de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de las matemáticas los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”.?

2.5. MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>Son metodologías de aprendizaje de carácter participativo impulsado por el uso creativo y pedagógico, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados para generar aprendizajes significativos, tanto en conocimientos, habilidades o competencias sociales, como en incorporación de valores</p>	Estrategias lúdicas	Juegos con reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos didácticos visualizan y analiza figuras ejemplo pastel de cumpleaños • Juegos de movimiento son de carácter sensorio motriz ejemplo siguiendo la pista
		Juegos creadores	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos dramatizados, agrupa símbolos y los representa mediante un modelo a seguir ejemplo nombrando dólares • Juegos de roles, donde proceden a colocar objetos o cosas involuntariamente Atrapar un color
<p>Es más que una materia es una área de aprendizaje es una disciplina cultural y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer a los niños experiencias vitales para resolver problemas, de manera que la matemática contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas de los niños.</p>	matemática lógica	Bloque 1: Numero.	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de la serie numérica
		Bloque 2: Espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Los desplazamientos • Relaciones espaciales en los objetos, entre objetos
		Bloque 3: Mediciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de magnitudes (ejemplo: balanza centímetros, regla)

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La investigación del presente plan de trabajo está encaminada en: proyectos factibles porque es de tipo cuanti-cualitativa que se basa en el método dialectico el cual se fundamenta en las ciencias sociales.

3.1.1. INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Permitió obtener la información necesaria, que servirá de base para generar y fundamentar conocimientos sólidos y confiables a base de: libros, revistas, internet con temas relacionados en el presente trabajo de investigación.

3.1.2. INVESTIGACIÓN DE CAMPO.

Se realizó en la escuela “Germán Grijalva Tamayo” lugar donde contamos con el número de niños para aplicar nuestros test de investigación, y con el respectivo apoyo de las autoridades y docentes.

3.1.3. INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

Describe el lugar donde se observó los hechos o fenómenos determinados de las estrategias lúdicas del aprendizaje de matemáticas de los niños de primer año de educación básica

3.1.4. INVESTIGACIÓN PROPOSITIVA

Permitió recoger los datos encontrados en la escuela Germán Grijalva Tamayo en un solo momento y hacer una propuesta para la solución del problema encontrado.

3.2. MÉTODOS

Fundamentan la investigación en procesos que conducen a comprender los hechos; determinando en gran medida las características más primordiales de lo que se va a investigar, a fin de contribuir en procedimientos que realcen la veracidad de los hechos entre los métodos a citar tenemos:

3.2.1. MÉTODOS EMPÍRICOS

Sirvió para la apreciación directa del objeto de investigación, permitiendo establecer las características generales que se pueden percibir mediante

la búsqueda de información, de datos y hechos; lo que sirve como punto de partida para la investigación

3.2.1.1. OBSERVACIÓN CIENTÍFICA

Se utilizó con todo lo que se ha observado directamente, desde el problema hasta el objeto, e fin al sujeto, la circunstancia el medio y el conocimiento de la investigación.

3.2.1.2. LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Se realizó por simple observación, y en ocasiones mediante la ayuda de ciertos procedimientos aplicables, tales como la ficha de observación y la encuesta a fin de conocer datos que son fundamentales para el proceso y desarrollo de la investigación.

3.2.2. MÉTODOS TEÓRICOS

Permitió profundizar el pensamiento y la investigación a fin de que pueda señalar la existencia de los procesos; permitiendo interpretar y explicar la información empíricamente, de la superficie a la esencia de los procesos y fenómenos mediante una información veraz.

3.2.2.1. CIENTÍFICO

Este método extrae la información y la descompone, para explicar las causas que constituye en esencia el problema del aprendizaje de matemática en los niños del primer año de educación básica de la escuela German Grijalva Tamayo

3.2.2.2. HISTÓRICO LÓGICO

Estableció el análisis y la evolución histórica de los fenómenos hacia el futuro, basados en la trayectoria de los cambios que experimenta las etapas de la vida del pensamiento mismo quien es el encargado de reflejar lo histórico en forma esencial como lo que produce la esencia del objeto y su historia para el desarrollo de las abstracciones que las encontramos en la noción lógico matemática de los niños de primer año de educación básica de la escuela German Grijalva Tamayo.

3.2.2.3. DEDUCTIVO INDUCTIVO

Partió desde los problemas del aprendizaje, de allí las estrategias lúdicas para el proceso de la enseñanza aprendizaje de matemática de los niños de primer año de educación básica de la escuela German Grijalva Tamayo

3.2.2.4. ANALÍTICO SINTÉTICO

Integró el análisis y la síntesis, de lo que son las estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de los niños de primer año de educación básica, además sirvió para redactar las conclusiones y recomendaciones.

3.2.3. MÉTODOS ESTADÍSTICOS

Mostraron la secuencia de procedimientos para el manejo de datos cualitativos y cuantitativos de la investigación, con datos y medidas de representación gráfica para luego realizar a respectiva interpretación.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

En la investigación se empleó diferentes técnicas de las cuales tenemos: ficha de observación a los niños y la encuesta a las maestras de la escuela German Grijalva Tamayo

3.3.1. FICHA DE OBSERVACIÓN

Es la que se observó directamente a los niños de la escuela “Germán Grijalva Tamayo” de manera directa, a fin de determinar la situación por la cual se está realizando la investigación, para registrar los datos registrados intuyendo el resultado en todos los procesos investigativos.

3.3.2. ENCUESTA

Se aplicó a las maestras de la escuela “Germán Grijalva Tamayo”, técnica que está destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador, mediante un listado de preguntas.

3.4. POBLACIÓN.

La población o universo es el conjunto de todos los individuos a los cuales se refiere la investigación; por ser número relativamente pequeño, se estudió a la totalidad de los sujetos, con los cuales se trabajó las cuales se componen: 6 maestras; a quienes se les destinó la encuesta y a 100 niños a los que se les aplicó una ficha de observación.

AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA	NIÑOS/AS	MAESTRAS	TOTAL
Educación inicial	38	2	40
Primer año de educación básica	62	4	66
TOTAL	100	6	106

3.5. MUESTRA

No se utilizó la muestra por tratarse de un grupo pequeño, y se estudió a la totalidad de los sujetos, que constituyen un número mínimo los cuales son nuestro referente con los cuales se trabajó durante el proceso investigativo.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los datos se obtuvieron de acuerdo con las respuestas a las preguntas planteadas en las encuestas realizadas a las maestras y en las fichas aplicadas a los niños del primer año de educación básica de la escuela “Germán Grijalva Tamayo”, con la finalidad de conocer la verdadera realidad en la que atraviesa la institución en lo que se refiere a estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de matemáticas.

Toda la información obtenida nos permite ampliar el conocimiento y a la vez poder satisfacer ciertas dudas frente a un tema en cuestión, es por eso que los datos conseguidos han sido nuestro marco de referencia los mismos que fueron ordenados, organizados y tabulados para interpretar mediante los cuadros y gráficos.

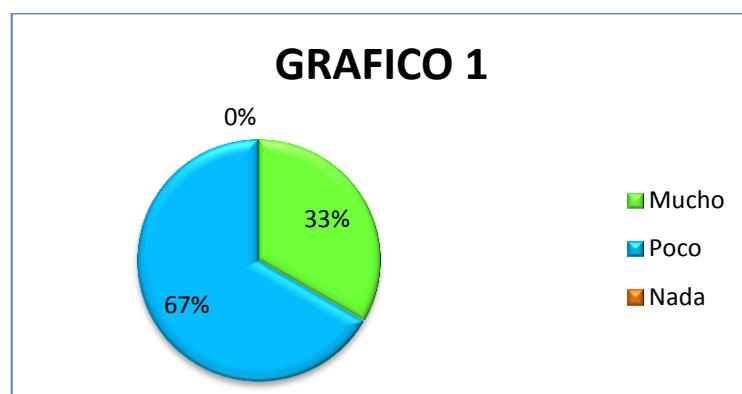
Todo esto nos lleva a observar paso a paso y detenidamente el proceso de la investigación, y de ello se ha obtenido los resultados que son los siguientes:

4.1. ENCUESTA

4.1.1. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°1

¿Ud. tiene conocimiento sobre las estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de matemáticas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Mucho	2	33
Poco	4	67
Nada	0	-
TOTAL	6	100



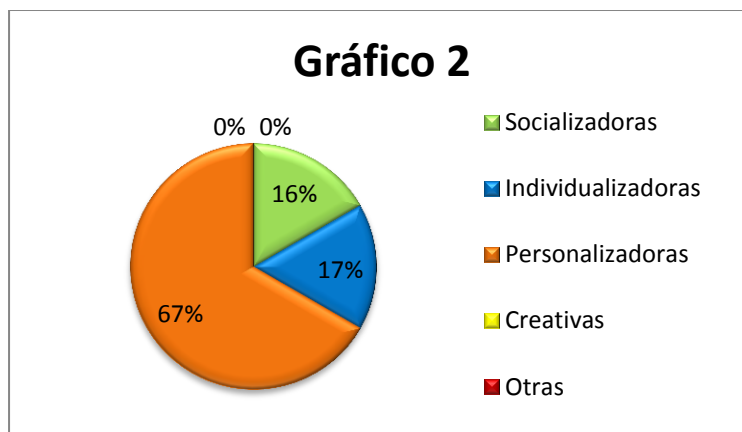
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

Las docentes encuestadas indican que tienen poco conocimiento sobre las estrategias lúdicas para el aprendizaje de matemáticas, en menor porcentaje manifiestan que conocen mucho lo que se deduce que el tema de estrategias lúdicas no es tan familiar y que simplemente se limitan a tomar la clase de manera rutinaria poco llamativa y nada participativa, se sugiere utilicen la guía didáctica sobre estrategias lúdicas para el aprendizaje de la matemática.

4.1.2. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°2

¿Qué tipo de estrategias lúdicas aplica Ud. al momento de dar sus clases?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Socializadoras	1	17
Individualizadoras	1	17
Personalizadoras	4	67
Creativas	0	-
Otras	0	-
TOTAL	6	100



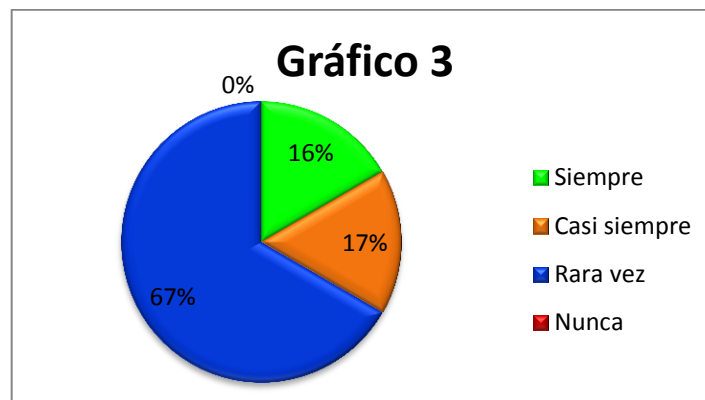
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

Las docentes investigadas indican que las estrategias que aplican en clase en su mayoría son las personalizadoras, porque están orientadas básicamente a que el maestro es una guía para el niño en su proceso de educación; en menor porcentaje utilizan las estrategias socializadoras e individualizadoras, se sugiere utilicen la Guía didáctica sobre estrategias lúdicas para el aprendizaje de la matemática.

4.1.3. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°3

¿Demuestra Ud. entusiasmo por buscar estrategias para enseñar matemática a través del juego?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	1	17
Casi siempre	1	17
Rara vez	4	67
Nunca	0	-
TOTAL	6	100



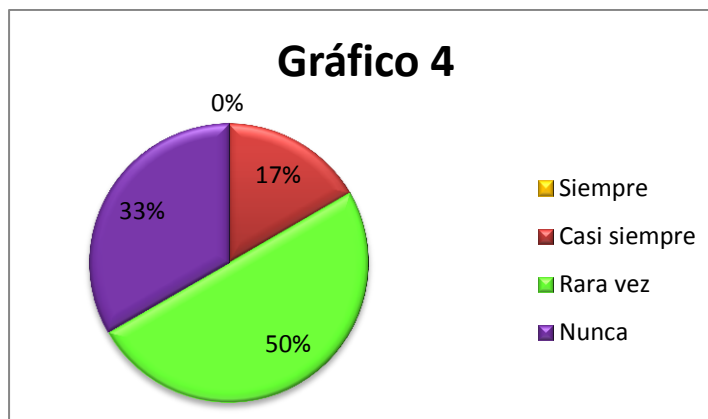
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

Las docentes encuestadas manifiestan que rara vez demuestra entusiasmo por buscar estrategias para enseñar matemática a través del juego, lo que se recomienda investigar en libros, folletos, internet acerca de los contenidos de los bloques temáticos de la matemática, para de esta manera ayudar a que el niños a que se interesen más por aprender, jugando y en menor porcentaje manifiestan que siempre o casi siempre demuestran entusiasmo por buscar estrategias para enseñar matemática a través del juego

4.1.4. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°4

¿Considera Ud. que el niño clasifica el material didáctico? Seleccione una alternativa

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	0	-
Casi siempre	1	17
Rara vez	3	50
Nunca	2	33
TOTAL	6	100



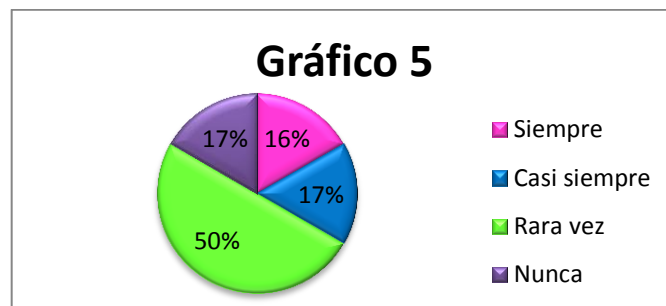
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

Las docentes encuestadas expresan en su mayoría que rara vez el niño clasifica el material didáctico, por lo que es preciso realizar actividades que le vayan fortaleciendo en la observación y atención, en menor porcentaje manifiestan que nunca los niños clasifica el material didáctico y una total minoría de las docentes dicen que casi siempre los niños clasifican el material didáctico para realizar sus actividades lúdicas.

4.1.5. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°5

Según su conocimiento ¿El niño demuestra interés por el juego y los bloques matemáticos analizando las figuras geométricas antes de jugar?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	1	17
Casi siempre	1	17
Rara vez	3	50
Nunca	1	17
TOTAL	6	100



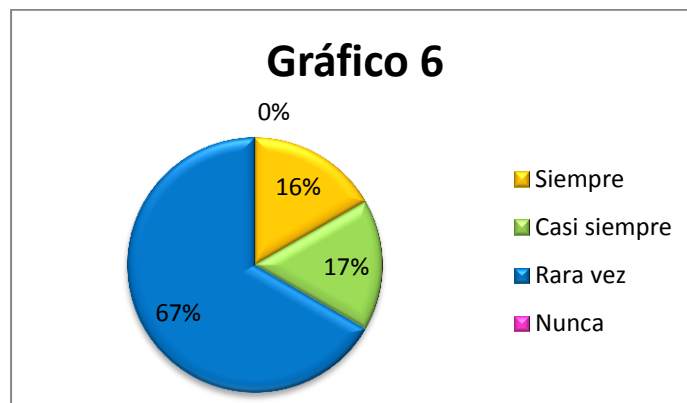
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

La mayoría de las maestras indican que rara vez el niño demuestra interés por el juego y los bloques matemáticos ya que los niños no analizando las figuras geométricas antes de jugar por lo que para ellos su prioridad es el juego; con un menor porcentaje encontramos a las docentes que dicen que nunca y casi siempre el niño demuestra interés por el juego y los bloques matemáticos por lo que es importante resaltar en ellos su atención analizando las figuras geométricas antes de jugar y finalmente las maestras que dicen que siempre el niño demuestran interés por el juego y los bloques matemáticos analizando las figuras geométricas antes de jugar al pastel de cumpleaños

4.1.6. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°6

Antes de jugar ¿el niño arma el rompecabezas observando las imágenes para luego ubicarlas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	1	17
Casi siempre	1	17
Rara vez	4	67
Nunca	0	-
TOTAL	6	100



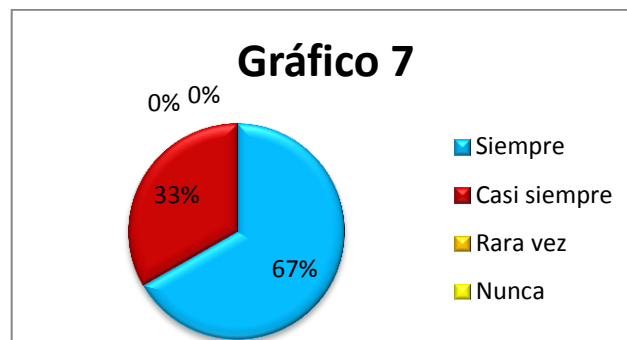
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

Con un porcentaje superior las maestras dicen que rara vez el niño arma el rompecabezas observando las imágenes para luego ubicarlas ya que para el niño su único objetivo es manipular los juegos a diferencia que con porcentajes casi similares entre el siempre y casi siempre las maestras nos indican que el niño arma el rompecabezas observando las imágenes para luego ubicarlas a fin de no mezclar con las piezas y realizar la tarea correctamente.

4.1.7. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°7

El niño ¿representa valores numéricos en proceso de la clase jugando a ser el papá o la mamá en el juego dramatizado?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	4	67
Casi siempre	2	33
Rara vez	0	-
Nunca	0	-
TOTAL	6	100



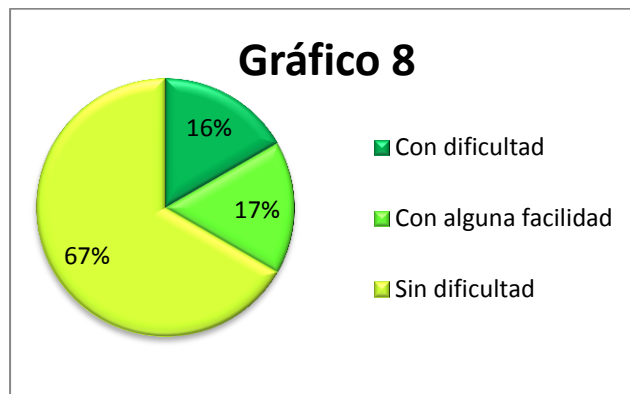
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

En su mayoría las docentes dicen que el niño siempre representa valores numéricos en proceso de la clase jugando a ser el papá o la mamá en el juego dramatizado a diferencia de las otras docentes manifiestan que casi siempre el niño representa valores numéricos en proceso de la clase jugando a ser el papá o la mamá en el juego dramatizado argumentando que no siempre representa valores numéricos sino que es más bien las actividades de la cotidianidad de la familia en lo referente a oficios, solo depende de las consignas que ellos impongan en sus juegos.

4.1.8. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°8

¿A través del juego de roles el niño aprende a contar?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Con dificultad	1	17
Con alguna facilidad	1	17
Sin dificultad	4	67
TOTAL	6	100



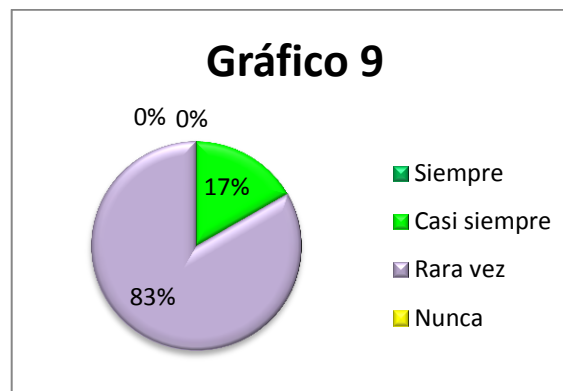
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

Las docentes investigadas indican sin dificultad con un alto porcentaje que a través del juego de roles el niño aprende a contar ya que por obvias razones el juego siempre le permite al niño potenciar y desarrollar sus habilidades y destrezas a diferencia de las otras docentes que dicen que con alguna dificultad el niño aprende a contar porque su proceso de aprendizaje para asimilar es muy lento

4.1.9. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°9

En el aprendizaje impartido en clase de la noción lógico matemática, el niño cuenta en secuencia numérica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	0	-
Casi siempre	1	17
Rara vez	5	83
Nunca	0	-
TOTAL	6	100



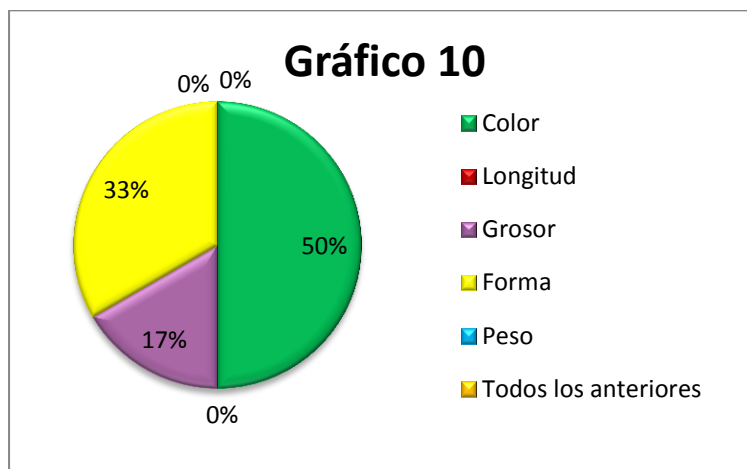
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

La mayoría de las maestras dicen que rara vez el niño cuenta en secuencia numérica ya que ellos no llevan la secuencia de los números en su mente, simplemente repiten mecánicamente sin aplicar la lógica dentro de lo que están realizando y una minoría dice casi siempre el niño cuenta en secuencia numérica de hecho que llegan hasta un número dado y empiezan a contar números que escuchan como se los enseñó la maestra o miembros de la familia

4.1.10. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°10

El niño maneja los objetos de acuerdo a.....Seleccione una alternativa

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Color	3	50
Longitud	0	-
Grosor	1	17
Forma	2	33
Peso	0	-
Todos los anteriores	0	-
TOTAL	6	100



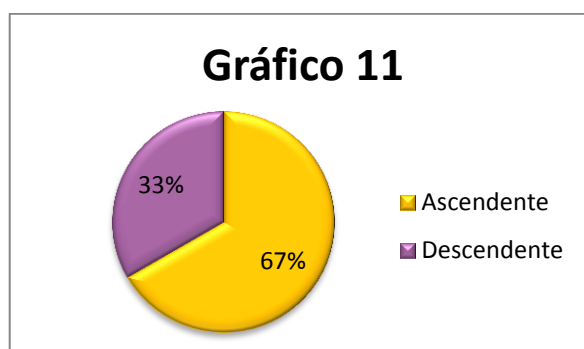
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

La mayoría de las docentes encuestadas dicen que el niño maneja los objetos de acuerdo al color por ser la forma más rápida de ver y ubicar los objetos las demás docentes dicen que por la forma y otras docentes dicen que por el grosor ya que los niños se dejan guiar por la observación siendo algo más minucioso y de trabajo para el niño

4.1.11. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°11

De qué manera el niño relaciona los objetos en el espacio físico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Ascendente	4	67
Descendente	2	33
TOTAL	6	100



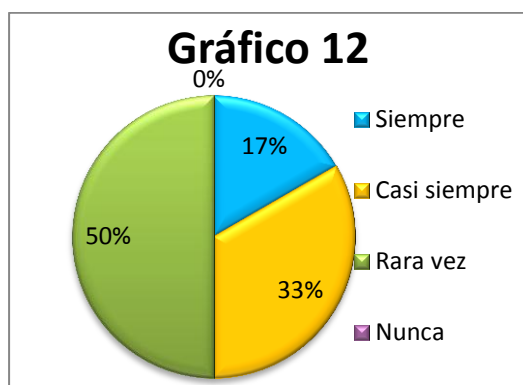
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

De acuerdo a la encuesta realizada a las maestras dicen en su mayoría que el niño relaciona los objetos en el espacio físico de forma ascendente ya que todo parte de la enseñanza porque desde abajo hacia arriba ej. Construcción de bloques abotonar las prendas de vestir en fin, a diferencia de que las demás maestras que dicen de forma descendente porque se refieren a como los niños toman los objetos y los manipulan a fin de satisfacer su necesidad, ej. Observar un cuento

4.1.12. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°12

¿En el aprendizaje lógico matemático, el niño aprende a reconocer los números y las cantidades?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	1	17
Casi siempre	2	33
Rara vez	3	50
Nunca	0	-
TOTAL	6	100



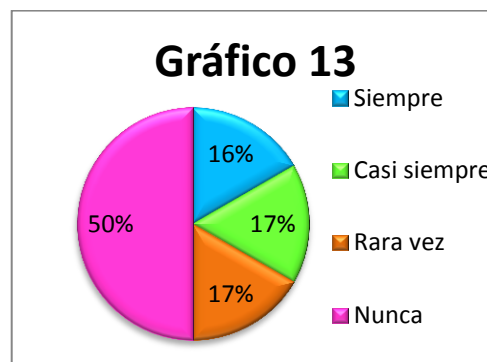
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

La mayoría de la docentes dicen que rara vez el niño aprende a reconocer los números y las cantidades a diferencia que las demás docentes dicen de casi siempre y siempre el niño reconocerlos números y las cantidades en las tareas que se realiza en clase

4.1.13. TABLA Y GRÁFICO DE LA ENCUESTA N°13

¿El niño relaciona el entorno físico con los bloques matemáticos?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	1	17
Casi siempre	1	17
Rara vez	1	17
Nunca	3	50
TOTAL	6	100



Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Encuesta anexo 6.11.3

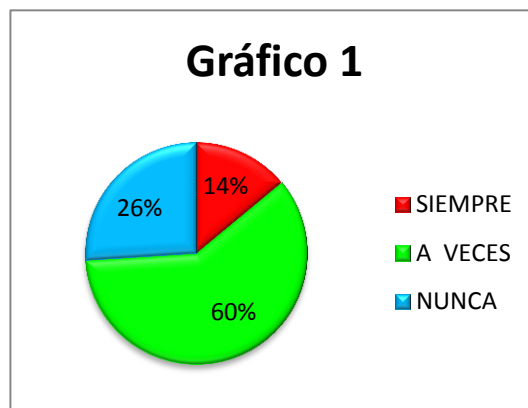
La mayoría de las maestra con un porcentaje superior afirman que nunca el niño relaciona el entorno físico con los bloques matemáticos a diferencia de las demás maestras que dicen rara vez casi siempre y siempre que el niño relaciona el entorno físico con los bloques matemáticos de hecho que tienen a comparar con todo lo que les rodea en su entorno físico

4.2. FICHA DE OBSERVACIÓN

4.2.1. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN N°1

1. El niño/a demuestra interés por el juego y los bloques matemáticos analizando las figuras geométricas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	14	14
A VECES	60	60
NUNCA	26	26
TOTAL	100	100



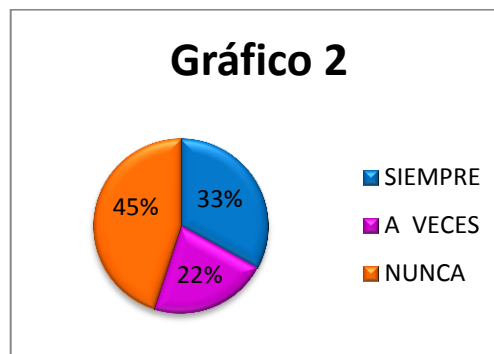
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

Según los datos obtenidos se resalta que el niño demuestra a veces interés por el juego y los bloques matemáticos analizando las figuras geométricas ya que le hace falta la atención y la observación a diferencia de que otros niños no relaciona el entorno físico con los bloques matemáticos y finalmente otro grupo de niños relacionan el entorno físico con los bloques matemáticos

4.2.2. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN N°2

2. El niño arma el rompecabezas observando las imágenes para luego ubicarlas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	33	33
A VECES	22	22
NUNCA	45	45
TOTAL	100	100



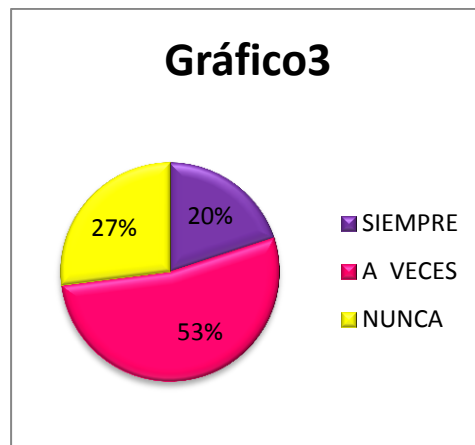
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

La mayoría de los niños nunca arman el rompecabezas observando las imágenes para luego ubicarlas en cambio un determinado grupos de niños siempre arman el rompecabezas observando las imágenes para luego ubicarlas y finalmente otro grupo de niños a veces arman el rompecabezas observando las imágenes para luego ubicarlas

4.2.3. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN N°3

3. El niño representa valores numéricos en proceso de la clase jugando a ser el papá o la mamá en el juego dramatizado

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	20	20
A VECES	53	53
NUNCA	27	27
TOTAL	100	100



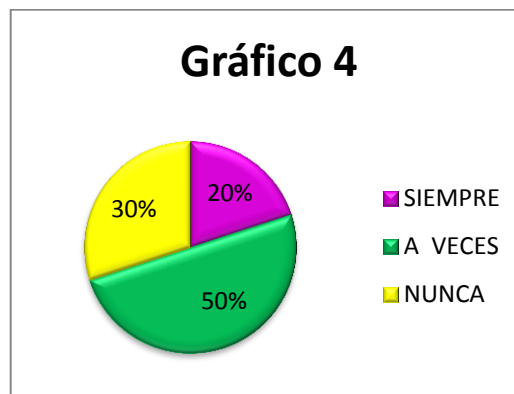
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

La mayoría de los niños a veces representa valores numéricos en proceso de la clase jugando a ser el papá o la mamá en el juego dramatizado a diferencia de los otros niños que nunca representa valores numéricos en proceso de la clase jugando a ser el papá o la mamá en el juego dramatizado y finalmente en un grupo menor hay niños que dicen que siempre representa valores numéricos en proceso de la clase jugando a ser el papá o la mamá en el juego dramatizado

4.2.4. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN N°4

4. A través del juego de roles el niño aprende a contar

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	20	20
A VECES	50	50
NUNCA	30	30
TOTAL	100	100



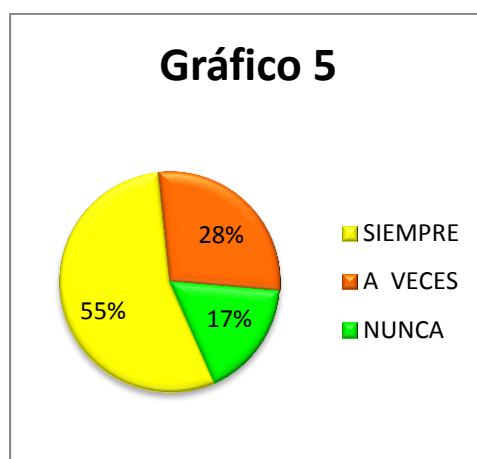
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

En la mayoría de los niños encontramos que a veces aprenden a contar a través del juego de roles a diferencia de los otros niños que nunca y finalmente en un grupo menor de niños que dicen que aprenden a contar a través del juego de roles

4.2.5. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN N°5

5. En el aprendizaje impartido en clase de la noción lógico matemática, el niño cuenta en secuencia numérica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	55	55
A VECES	28	28
NUNCA	17	17
TOTAL	100	100



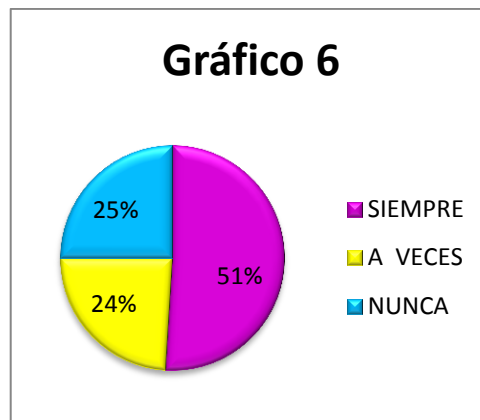
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

La mayoría de los niños descubrimos que siempre cuentan en secuencia numérica a diferencia de los otros niños que dicen a veces cuenta en secuencia numérica y finalmente los niños que dicen que cuenta en secuencia numérica

4.2.6. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN N°6

6. El niño maneja los objetos de acuerdo a Color Forma Longitud
Peso, Grosor

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	51	51
A VECES	24	24
NUNCA	25	25
TOTAL	100	100



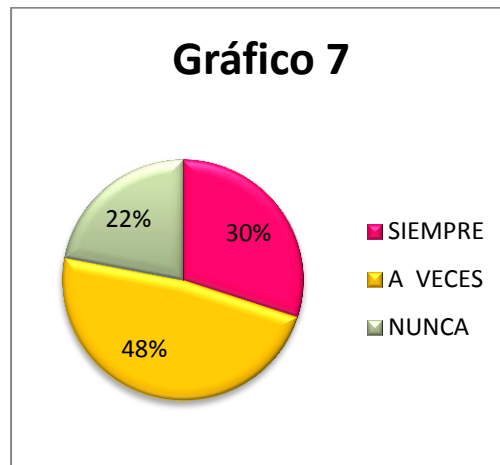
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

La mayoría de los niños miramos que siempre maneja los objetos de acuerdo a color forma longitud peso, grosor a diferencia de los otros niños que dicen que a veces y nunca maneja los objetos de acuerdo a color forma longitud peso, grosor

4.2.7. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN N°7

7. De qué manera el niño relaciona los objetos en el espacio físico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	30	30
A VECES	48	48
NUNCA	22	22
TOTAL	100	100



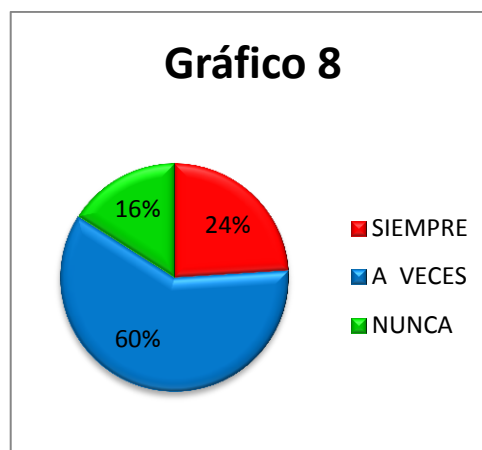
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

La mayoría de los niños observamos que a veces relacionan los objetos en el espacio físico a diferencia de los otros niños que dicen que siempre relaciona los objetos en el espacio físico y finalmente los niños que dicen nunca relacionan los objetos en el espacio físico

4.2.8. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN N°8

8. el aprendizaje lógico matemático, el niño aprende a reconocer los números y las cantidades

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	24	24
A VECES	60	60
NUNCA	16	16
TOTAL	100	100



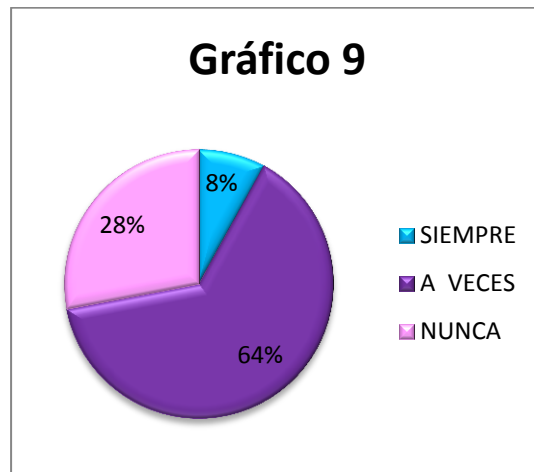
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

La mayoría de los niños descubrimos que a veces reconocen los números y las cantidades el aprendizaje lógico matemático, a diferencia de los otros niños que dicen que siempre reconocen los números y las cantidades el aprendizaje y finalmente los niños que dicen nunca reconocen los números y las cantidades el aprendizaje lógico matemático

4.2.9. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN N°9

9. El niño relaciona el entorno físico con los bloques matemáticos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	8
A VECES	64	64
NUNCA	28	28
TOTAL	100	100



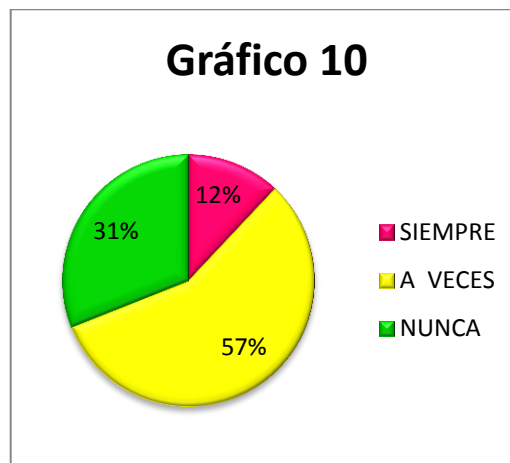
Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

La mayoría de los niños observamos que a veces relacionan el entorno físico con los bloques matemáticos a diferencia de los otros niños que dicen que nunca relacionan el entorno físico con los bloques matemáticos y finalmente los niños que dicen siempre relacionan el entorno físico con los bloques matemáticos

4.2.10. TABLA Y GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN Nº10

10. El niño tiene interés por aprender en forma lúdica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	12	12
A VECES	57	57
NUNCA	31	31
TOTAL	100	100



Elaborado por: Cadena Valeria y Chamorro Marcia
Fuente-. Centro educativo German Grijalva Tamayo
Ficha de observación anexo 6.11.4

La mayoría de los niños encontramos que a veces tienen interés por aprender en forma lúdica a diferencia de los otros niños que dicen que nunca tienen interés por aprender en forma lúdica y finalmente los niños que dicen siempre tienen interés por aprender en forma lúdica.

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Siendo la lógica matemática una de sus mayores debilidades para el sustento educativo a lo largo de la vida escolar, es muy esencial potenciar con mayor ímpetu la matemática en el periodo pre escolar ya que de ello derivan los demás conocimientos y a la vez universalizan convirtiéndolos en un aprendizaje de ciencias para la vida, y definir todo este proceso de investigación para que sea fructífero y que además nos brinde la posibilidad de conocer la realidad en la que están atravesando los niños de la escuela Germán Grijalva Tamayo

Según las teorías investigadas, el criterio de los expertos, el resultado de las encuestas y las conclusiones obtenidas nos llevan a confirmar que las preguntas planteadas y las respuestas obtenidas nos muestran con mayor seguridad el objetivo a alcanzar.

En base las encuestas realizadas a las docentes y las fichas aplicadas a los niños de primer año de educación básica podemos observar que en su gran mayoría necesitan de un apoyo que es muy básico y fundamental tomar más en cuenta la parte lúdica, ya que en las preguntas que se planteó nos revelan incluso con más claridad que hay falencia en lo que se refiere a la parte primordial de la logia matemática.

Para ello se ha optado por contribuir con un recurso que será eminentemente de ayuda y apoyo la guía en donde se detalla cómo realizar las actividades lúdicas, en las actividades recreativas e incluso pedagogías

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- El tema escogido fue de mucha importancia y de utilidad para los docentes y apoyo para los niños, y a la vez enriquecedor para nosotras como investigadoras ya que hizo posible la práctica de nuestros conocimientos adquiridos en las aulas de la universidad.
- El juego es una de las estrategias más enriquecedoras aplicado a la lógica matemática ya que permite el desarrollo de habilidades y destrezas lo que le permite a los niños un óptimo desempeño personal y social
- Las encuestas aplicadas nos dan a conocer las falencias que encontramos a lo largo del proceso educativo que poseen los niños investigados por lo que nos llevan a asegurar que las maestras siguen aún basándose en los modelos tradicionales educativos y que desconocen la temática de estrategias lúdicas
- La propuesta de las estrategias lúdicas ofrece una adecuada estructura teniendo como prioridad y como eje los juegos, que son de un fácil manejo y aplicabilidad, tomando a la actividad lúdica de vital importancia en el aprendizaje para los niños de primer año de educación básica ya que de ello se complementa toda sabiduría.
- Se ha podido evidenciar la falta de instrumentos o herramientas que motiven a los niños lo que ha hecho de las clases aburridas y tediosas

5.2. RECOMENDACIONES

- Se debería tomar a la investigación como modelo ejemplo para las docentes, y seguir la iniciativa de las investigadoras por buscar mejoras en beneficio de la institución y principalmente de la niñez
- Incentivar a las docentes a la práctica del amor, del carisma y sobre todo del juego como un pequeño truco que va tomada de la mano, para lograr en los niños el desarrollo de habilidades y destrezas, las cuales serán una luz para desarrollar su creatividad y emprender a explorar una búsqueda de nuevos conocimientos por iniciativa propia denominada curiosidad innata
- El docente en el campo del aprendizaje tiene que brindar apoyo a niño en su proceso evolutivo y la vez investigar constantemente para reforzar el conocimiento que el adquirió ya que este siempre en constante evolución y nunca es concluyente o absoluto.
- Las maestras deben tomar la guía como modelo a aplicar pero a la vez deben estar prestas y atentas al proceso evolutivo del conocimiento del niño, no para imponerle, sino más bien para guiarle y apoyarle en todas las actividades que realice, a fin de consolidar lo aprendido en el transcurso de los días, valorando el aporte de cada uno en las actividades que realicen tanto grupales como individuales.
- Se debe tener presente que el juego ofrece una presencia compartida, participativa y divertida para aprender a reflexionar, razonar y actuar en los problemas de lógica matemática

CAPITULO VI

6. LA PROPUESTA

6.1. TITULO

“GUÍA DIDÁCTICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS PARA NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA”

6.2. JUSTIFICACIÓN

El juego una de las actividades más apasionantes del ser humano, en donde puede desarrollar sus habilidades y destrezas, todo se inicia en la base que obtenga en un primer año de educación básica; he aquí el punto de partida primordial para que los niños obtenga un buen conocimiento; es por eso que a través de las estrategias lúdicas demostramos que es el factor fundamental para que puedan aprender de manera divertida y sin complicaciones.

Los juegos que utilizamos en este manual nos facilitan la realización de una propuesta sólida, segura y sobre todo accesible, por tanto, será de mucho apoyo para quienes le den un buen uso.

Es muy satisfactorio para nosotras poder mostrar un manual donde se expone claramente los procesos, paso a paso, y detalladamente la forma en cómo hacer un material didáctico, sin que sea tan costoso y esté al alcance del mismo medio, el material de reciclaje como una opción realizable.

Determinando en ello, la motivación, la predisposición de los niños para trabajar específicamente en la relación lógico matemática, de ahí que es la principal para poder desarrollar las demás nociones, o también conocidas como inteligencias múltiples.

6.3. FUNDAMENTACIÓN

La propuesta se fundamenta en el aprovechamiento consciente de la actividad lúdica que estimule el desarrollo del pensamiento lógico en el que se incluyen la discriminación, la observación, la creatividad, la investigación que ejercitan los niños/as para resolver sus problemas de manera autónoma a través de la manipulación de objetos concretos. Podrán agrupar, reconocer, representar, comparar, identificar y simbolizar el mundo que los rodea.

La elaboración y complementación del material didáctico es indispensable en la presente propuesta, ya que tiene la finalidad de contribuir a la solución del problema que tiene los niños en la relación lógico matemática en el proceso de enseñanzas aprendizaje.

Además se propone una variedad de juegos matemáticos que tienen el propósito de contribuir a desarrollar en el niño/a, de forma sistemática, experiencias significativas; dándoles la oportunidad de vivir situaciones diferentes de aprendizaje, y con gusto muy particular por asimilar contenidos que serán para toda la vida; siendo este un aporte valioso en la formación de su personalidad como ente social.

<http://mx.answers.yahoo.com/>

“Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás.

Si consideramos a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes.

Finalmente cabe recalcar, que para el aprendizaje de la matemática que los niños requieren partir siempre de lo concreto para luego ir hacia lo abstracto.

6.3.1. LA ACTIVIDAD LÚDICA

El valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles,

colectividad, modelación, retroalimentación, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el porqué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes, son:

- La participación es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador. La participación, además, es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad, en el sentido de que sin ella considerada sin reservas no podemos hablar de verdad de educaren la diversidad.
- El dinamismo expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin y que, por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida, lógica que demanda de profesores su uso como componente organizativo en la trama didáctica.
- El entretenimiento. Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos.
- No debe admitir el aburrimiento ni las impresiones habituales. La novedad y la sorpresa son inherentes al juego, lo que no está reñido con un ensayo o ejercicio continuado para dominar

determinadas rutinas lúdicas, las cuales están a la base de conductas mucho más complejas.

- La interpretación de papeles. Está basada en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.
- La retroalimentación, la cual en su materialización para ajustar el proceso de enseñanza supone:
 - La obtención de información.
 - Su registro, procesamiento y almacenamiento.
 - La elaboración de efectos correctores.
 - Su realización.
- Carácter problémico. En el juego didáctico niños y niñas expresan las irregularidades lógico-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje. Si éstos se enfrentan a una meta difícil y existen ciertas motivaciones para alcanzarla, en el trayecto aparecen por lo regular problemas que dan lugar a situaciones problémicas.
- La obtención de resultados concretos. Refleja la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.
- La competencia. Sin competencia no hay juego y ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual. En niveles iniciales, cuando la competencia es

menor el cansancio en el juego es mayor y, como consecuencia de ello, se da el abandono.

- La iniciativa y el carácter sistémico. Al ser una actividad independiente.
- En definitiva y según Ortega (1990), la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad (Bautista Vallejo y Moya Maya, 2009).

6.3.2. LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

<http://es.wikipedia.org/>

Son un modelo propuesto por Howard Gardner en el que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

Gardner define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas".

Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que se sabía intuitivamente: Que la brillantez académica no lo es todo. A la hora

de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos; por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal.

Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. Ni mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo: Einstein no es más ni menos inteligente que Michael Jordan, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Segundo, y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible.

Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así, que, en épocas muy próximas, a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Considerando la importancia de la psicología de las inteligencias múltiples, ha de ser más racional tener un objeto para todo lo que hacemos, y no solo por medio de estas inteligencias.

Puesto que deja de lado la objetividad, que es el orden para captar el mundo.

6.3.2.1. TIPOS DE INTELIGENCIA

Howard Gardner añade que, así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia. Hasta la fecha Howard Gardner y su equipo de la Universidad Harvard han identificado ocho tipos distintos:

6.3.2.1.1. INTELIGENCIA LÓGICA-MATEMÁTICA

En los individuos especialmente dotados de esta forma de inteligencia, el proceso de resolución de problemas a menudo es extraordinariamente rápido.

Es importante puntualizar la naturaleza no verbal de la inteligencia matemática. En efecto, es posible construir la solución del problema antes de que ésta sea articulada.

- Capacidades implicadas - Capacidad para identificar modelos, calcular, formular y verificar hipótesis, utilizar el método científico y los razonamientos inductivo y deductivo.
- Habilidades relacionadas - Capacidad para identificar modelos, calcular, formular y verificar hipótesis, utilizar el método científico y los razonamientos inductivo y deductivo.
- Perfiles profesionales - Economistas, ingenieros, científicos, etc.

6.3.2.1.2. INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Es universal, y su desarrollo en los niños es sorprendentemente similar en todas las culturas. Incluso en personas sordas a las que no se les ha enseñado explícitamente un lenguaje por señas, a menudo inventan un lenguaje manual y lo usan espontáneamente.

Aspectos biológicos - Un área específica del cerebro llamada “área de Broca” es la responsable de la producción de oraciones gramaticales. Una persona con esa área lesionada puede comprender palabras y frases sin problemas, pero tiene dificultades para construir frases más sencillas. Al mismo tiempo, otros procesos mentales pueden quedar ilesos.

- Capacidades implicadas - Capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura y, también, al hablar y escuchar.
- Habilidades relacionadas - Hablar y escribir eficazmente.
- Perfiles profesionales- Líderes políticos o religiosos, poetas, escritores.

6.3.2.1.3. INTELIGENCIA ESPACIAL

Se aplica a la navegación y al uso de mapas como sistema notacional, también en la visualización de un objeto visto desde un ángulo diferente como en el juego del ajedrez además se emplea en las artes visuales.

Aspectos biológicos - El hemisferio derecho demuestra ser la sede más importante del cálculo espacial. Las lesiones provocan daños; en la habilidad de orientarse en un lugar, de reconocer caras o escenas o apreciar detalles. Los pacientes con daño en el hemisferio derecho, intentan compensar su déficit espacial con estrategias lingüísticas: razonarán en voz alta, intentarán resolver una tarea o bien se inventarán respuestas.

- Capacidades implicadas - Capacidad para presentar ideas visualmente, crear imágenes mentales, percibir detalles visuales, dibujar y confeccionar bocetos.
- Habilidades relacionadas - Realizar creaciones visuales y visualizar con precisión.
- Perfiles profesionales - Artistas, fotógrafos, arquitectos, diseñadores, publicistas, etc.

6.3.2.1.4. INTELIGENCIA MUSICAL

Las diversas culturas hablan de la universalidad de la noción musical hasta que el aprendizaje musical sea aprendido.

Aspectos biológicos - Ciertas áreas del cerebro desempeñan papeles importantes en la percepción y la producción musical. Éstas, situadas por lo general en el hemisferio derecho, no están localizadas con claridad como sucede con el lenguaje.

Sin embargo, pese a la falta de susceptibilidad concreta respecto a la habilidad musical en caso de lesiones cerebrales, existe evidencia de "amusia" (pérdida de habilidad musical)

- Capacidades implicadas - Capacidad para escuchar, cantar, tocar instrumentos.
- Habilidades relacionadas - Crear y analizar música.
- Perfiles profesionales- Músicos, compositores, críticos musicales, etc.

6.3.2.1.5. INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA

La evolución de los movimientos corporales especializados es de importancia obvia para la especie; y no hay duda de su universalidad cultural. El conocimiento cinético corporal puede ser menos intuitiva para la solución de problemas; sin embargo, utilizar el cuerpo para expresar emociones (danza), competir (deportes) o crear (artes plásticas), en fin.

Aspectos biológicos - El control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto.

- Capacidades implicadas - Capacidad para realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio.

- Habilidades relacionadas - Utilizar las manos para crear o hacer reparaciones, expresarse a través del cuerpo.
- Perfiles profesionales - Escultores, cirujanos, actores, bailarines, etc.

6.3.2.1.6. INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Es el conocimiento de los aspectos internos de una persona: el acceso a la propia vida emocional, a la propia gama de sentimiento, la capacidad de efectuar discriminaciones entre ciertas emociones como medio de interpretar y orientar la propia conducta.

Aspectos biológicos Los lóbulos frontales desempeñan un papel central en el cambio de la personalidad, los daños en el área inferior de los lóbulos frontales puede producir irritabilidad o euforia; en cambio, los daños en la parte superior tienden a producir indiferencia, languidez y apatía (personalidad depresiva).

- Capacidades implicadas - Capacidad para plantearse metas, evaluar habilidades y desventajas personales y controlar el pensamiento propio.
- Habilidades relacionadas - Meditar, exhibir disciplina personal, conservar la compostura y dar lo mejor de sí mismo.
- Perfiles profesionales - Individuos maduros que tienen un autoconocimiento profundo.

6.3.2.1.7. INTELIGENCIA INTERPERSONAL

La inteligencia interpersonal se constituye a partir de la capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás, en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones.

Aspectos biológicos- Todos los indicios proporcionados por la investigación cerebral sugieren que los lóbulos frontales desempeñan un papel importante en el conocimiento interpersonal. Los daños en esta área pueden causar cambios profundos en la personalidad, aunque otras formas de la resolución de problemas puedan quedar inalteradas: una persona no es la misma después de la lesión.

- Capacidades implicadas - Trabajar con gente, ayudar a las personas a identificar y superar problemas.
- Habilidades relacionadas - Capacidad para reconocer y responder a los sentimientos y personalidades de los otros.
- Perfiles profesionales -Administradores, docentes, terapeutas.

6.3.2.1.8. INTELIGENCIA NATURALISTA

Se describe como la competencia para percibir las relaciones que existen entre varias especies o grupos de objetos y personas, así como reconocer y establecer si existen distinciones y semejanzas entre ellos.

Los naturalistas suelen ser hábiles para observar, identificar y clasificar a los miembros de un grupo o especie, e, incluso, para descubrir nuevas especies. Su campo de observación más afín es el mundo natural, donde pueden reconocer flora, fauna y utilizar productivamente sus habilidades en actividades de caza, ciencias biológicas y conservación de la naturaleza.

Pero puede ser aplicada también en cualquier ámbito de la ciencia y la cultura, porque las características de este tipo de inteligencia se ciñen a las cualidades esperadas en personas que se dedican a la investigación y siguen los pasos propios del método científico. En realidad, todos aplicamos la inteligencia naturalista al reconocer plantas, animales, personas o elementos de nuestro entorno natural.

Las interacciones con el medio físico nos ayudan a desarrollar la percepción de las causas y sus efectos y los comportamientos o fenómenos que puedan existir en el futuro; como por ejemplo la observación de los cambios climáticos que se producen en el transcurso de las estaciones del año y su influencia entre los humanos, los animales y las plantas.

Gardner postula que este tipo de inteligencia debió tener su origen en las necesidades de los primeros seres humanos, ya que su sobrevivencia dependía, en gran parte, del reconocimiento que hicieran de especies útiles y perjudiciales, de la observación del clima y sus cambios y de ampliar los recursos disponibles para la alimentación.

Este tipo de inteligencia fue removido de las inteligencias múltiples de Gardner en una revisión posterior, por lo cual únicamente son llamadas las 7 Inteligencias de Gardner (Walters y Gardner 1986).

- **La inteligencia, una combinación de factores.-** Según esta teoría, todos los seres humanos poseen las ocho inteligencias en mayor o menor medida. Al igual que con los estilos de aprendizaje. no hay tipos puros, y, si los hubiera, les resultaría imposible funcionar.

Un ingeniero necesita una inteligencia espacial bien desarrollada, pero también necesita de todas las demás: de la inteligencia lógico matemática para poder realizar cálculos de estructuras; de la inteligencia interpersonal para poder presentar sus proyectos; de la inteligencia corporal cenestésica para poder conducir su coche hasta la obra, etc.

Sin embargo, en la mayoría de los sistemas escolares actuales se promueve que los docentes realicen el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de actividades que promuevan una diversidad de inteligencias, asumiendo que los alumnos poseen diferente nivel de desarrollo de ellas y, por lo tanto, es necesario que todos las pongan en práctica.

Para Gardner es evidente que, sabiendo lo que se sabe sobre estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza, es absurdo que siga insistiendo en que todos los alumnos aprendan de la misma manera.

La misma materia se podría presentar de formas muy diversas, permitiendo al alumno asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes. Además, tendría que plantearse si una educación centrada en sólo dos tipos de inteligencia es la más adecuada para preparar a los alumnos para vivir en un mundo cada vez más complejo.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. GENERAL

- Mejorar la planificación micro curricular de las estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la pre matemática en los niños de primer año de educación básica

6.4.2. ESPECÍFICOS

- Proponer la guía metodológica a las maestras de primer año de educación básica de la escuela “Germán Grijalva Tamayo” de la comunidad Chirihuasi, para contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemáticas de los niños mediante actividades lúdicas.
- Poner en práctica los juegos y aplicarlo en la jornada de la clase como un aporte más al proceso de su formación.

6.5. UBICACIÓN SECTORIAL

La aplicación del manual práctico de estrategias lúdicas se realizó durante el año lectivo 2011 - 2012 cuya duración es de cinco semanas, con el respectivo horario de 10h00am a 12h00pm, todos los días en la Parroquia la Esperanza comunidad Chirihuasi

6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para la elaboración del manual hemos tomado como referencia a las estrategias lúdicas, es decir al juego por ser la manera más sugestiva y divertida para aprender

6.6.1. INTRODUCCIÓN

"En el mismo hombre suele ir unidos un corazón pequeño y un talento grande. Pero todo hombre tiene el deber de cultivar su inteligencia, por respeto a sí mismo y al mundo."
José Martí

"El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta."
Pablo Neruda

En la presente investigación se puede apreciar detalladamente la utilización e importancia que tiene el juego en el desarrollo del

pensamiento, habilidades y destrezas en la relación lógico matemática de los niños del primer año de educación básica.

Se explica con suficiencia que los juegos son elaborados de acuerdo a las características evolutivas y lúdicas del niño/a, razón suficiente para determinar que será, un factor influyente para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la noción lógico matemática.

6.6.2. MATERIAL DIDÁCTICO

La palabra materia proviene del termino latino materialis y hace referencia a aquello perteneciente o relativo a la materia, que es opuesto a lo espiritual. De todas formas el concepto tiene diferentes usos según el contexto.

En el sentido, los materiales por ejemplo escolares son el conjunto, formado por elementos como. Un cuaderno, un lápiz una regla una goma, un borrador y un sacapuntas entre otros. A diferencia de un material de construcción como cemento, madera, acero, en fin

6.6.2.1. CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL DIDÁCTICO

Para ser realmente una ayuda eficaz, el material didáctico debe:

- Ser adecuado al tema de la clase
- Se dé fácil aprehensión y manejo

- Es muy importante que la maestra revise todo el material que va a utilizar antes de iniciar la clase

6.6.2.2. FUNCIONES BÁSICAS DEL MATERIAL DIDÁCTICO

Los materiales bien utilizados cumplen con las siguientes funciones.

- Interesar al grupo
- Motivar al alumno
- Enfocar su atención
- Fijar y retener conocimientos
- Variar las estimulaciones
- Fomentar la participación
- Facilitar el aprendizaje

6.6.3. EL PAPEL DE RECICLAJE

[Http://www.monografias.com/trabajos12/recicli/recicli.shtml](http://www.monografias.com/trabajos12/recicli/recicli.shtml)

Actualmente a nivel mundial se ha tomado una gran importancia la Protección del medio ambiente.

En los países industrializados, se han Creado organizaciones no gubernamentales, que preocupados por el Deterioro de la naturaleza, han contribuido a investigaciones que buscan soluciones a problemas ambientales.

6.6.3.1. EL PAPEL

Material en forma de hojas que se fabrica entretejiendo fibras de Celulosa vegetal. El papel emplea para la escritura y la impresión, para Embalaje y el empaquetado, para numerosos fines especializados que van desde la filtración de precipitados en disoluciones hasta la fabricación de determinados materiales de construcción. El papel ha sido un material básico para la civilización del siglo xx, y el desarrollo de su maquinaria para su producción a gran escala ha sido también en gran medida, responsable del aumento en los niveles de alfabetización y Educación en todo el mundo.

6.6.3.2. VAMOS A HACER PAPEL RECICLADO Y ECOLÓGICO (SIN NINGÚN TIPO DE ADITIVO QUÍMICO)

**[http://www.juannavidad.com/dinamizacionescolar/comohacerpapel.h
tm](http://www.juannavidad.com/dinamizacionescolar/comohacerpapel.htm)**

Estas pautas ayudarán a los profes a saber cómo se puede hacer papel que sirva para que los alumnos/as conozcan el proceso y les sirva de reflexión sobre el despilfarro de recursos y de lo sencillo que es reutilizar materias primas para crear un papel atractivo que puede servir para múltiples aplicaciones.

INGREDIENTES

Podemos utilizar prácticamente casi todos los tipos de papel: higiénico, de periódico, blanco, papel de empapelar, de colores, fosforito... Lo único que debemos ver es que no se encuentre plastificado, ya que no nos

sirve. Además de papel, podremos incorporar al proceso algodón deshilachado, hojas, pétalos, espigas, aromas e incluso purpurina.

Y es que la fabricación de papel es muy creativa y gratificante tanto para maestros como para estudiantes. Dependiendo de las edades del grupo, podremos enfocar esta experiencia hacia la historia del papel, el medio ambiente y el reciclado o las posibilidades creativas de esta materia prima.

PROCEDIMIENTO

Lo primero que hacemos es recortar en trozos pequeñajos los distintos



tipos de papel: trozos sumamente, cuando ya tenemos lo suficiente, ponemos el papel en un recipiente con una parte de papel y dos de agua (siempre el doble de agua).

Si el papel contiene tinta (por ejemplo, papel de periódico), el agua la podemos poner bien caliente para que se vaya la tinta, luego le pasamos la batidora procurando que quede bien finito y molido el papel para que no salpique, podemos rodear la batidora y el recipiente con una camisa vieja, como se muestra en la imagen.



Pasamos la batidora, este es el único proceso peligroso para los más niños siempre hay que tener mucho cuidado al hacerlo y a continuación, retirar el

electrodoméstico, para evitar accidentes.

Después, se puede dejar reposar hasta el siguiente día, de todos modos no pasa nada si el mismo día seguimos con el desarrollo del taller y colamos el papel y lo escurrimos, le pasamos agua por encima para que quede bien aclarado, después, en otro recipiente lo suficientemente amplio, ponemos agua limpia fría y añadimos unos puñados de la masa que hemos escurrido bien y agitamos el agua para que se disuelva bien



Lo que aparece en la rejilla, formará una lámina de papel la introducimos en la rejilla y subimos para capturar el papel luego le pasamos por debajo con un salva uñas y esponja para que se escurra bien el agua sobrante.



A continuación, volcamos la rejilla sobre una tela que previamente hemos humedecido y le volvemos a aplicar la esponja y cuando hemos escurrido bien el agua, levantamos y ya tenemos el papel sobre la tela, damos varias capas hasta completar la superficie de la tela y dejamos secar.



A los más niños les encanta hacer papel... también podemos poner entre dos capas finas de papel, una serie de hojitas, pétalos que hemos recogido o que tenemos secos en un libro.... queda muy bonito el resultado...



En unas horas o al día siguiente, ya tenemos el papel seco pero es conveniente retirarlo con cuidado de la tela y ponerlo entre unas superficies planas y con peso para que no quede ondulado... hacer papel estimula la creatividad

El papel es una materia prima con la que podemos hacer muchas cosas: entre ellas material didáctico para realizar nuestros juegos, cuadernillos, cubos, en fin. El único límite es nuestra imaginación...

6.6.4. ANTECEDENTES DEL JUEGO

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf

El juego es reconocido por todos sin distinción de razas, de credos ni de ideologías. Tuvo sus orígenes en Grecia y se ubica varios años antes de Jesucristo, el juego es la socialización que ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actualidad.

La idea helénica del juego aparece en la épica de Homero y de Hesíodo y se le concibió como una noción de poder físico, luego pasa a ser “paideia” como el inocente juego de niños.

Ahora bien, el juego como un instrumento pedagógico para la educación del ciudadano, es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores de las luces (González Alcantud, 1993: 151), por eso: “ Los juegos

educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política.

Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz” (González Alcantud, 1993: 186). De allí que la Revolución Francesa acrecentó la perspectiva política de los juegos, al tener como ejemplo la estrategia de su más fiel enemiga – la iglesia – quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos (González Alcantud, 1993: 186).

6.6.4.1. EL JUEGO COMO PREFIGURACIÓN.

... El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo trídico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño.

En el mundo de los juguetes, el niño ‘dramatiza’ el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos” (Erikson, 1972: 94-95).

Por este motivo, las reglas del juego se establecen de común acuerdo entre los jugadores, no son impuestas por los adultos. Se mantienen o se modifican a conciencia del grupo y no de otros miembros ajenos a él.

En ese mismo sentido Winnicott (1971) habla acerca del juego, por lo tanto "... Consideró el juego como una actividad central de estos procesos (procesos que llevan a la construcción del ser humano)..."

Durante ese proceso se repiten, se olvidan, se retoman actividades lúdicas que favorecen la socialización del humano. De allí que unos sean más dados a la participación activa que otros. Más adelante agrega que: "El jugar tiene un lugar y un tiempo... No se encuentra "adentro" ... tampoco está "afuera"... Jugar es hacer... Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia... En él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores" (Cañeque, 1993: 4-5).

El juego no le interesó a Freud como tal; no obstante, en los trabajos de Erikson y Winnicott el juego se impone como problema, con un lugar exclusivo para él. Otro contraste se observa en el hecho de que aunque Freud consideró el juego como fenómeno onírico, como ensoñación y poesía, no le importó en absoluto su incidencia en los aspectos psicogenéticos que trató al estudiar la sexualidad infantil.

Este aspecto sí le interesó a Klein porque el juego aporta el material básico del trabajo interpretativo en el psicoanálisis de los niños. Erikson lo incorpora a su modelo epigenético para descubrir su incidencia en los procesos de crecimiento y socialización (Reyes Navia, 1993: 36).

Para Wallon, 1942: 75 "... Los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. Sustituciones plásticas comparables con las del simulacro ritual, constituyen preludios de formas más elaboradas como el símbolo y el signo y posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa. La función simbólica desempeña en esta transición un papel capital..." Esa etapa representativa, con o sin juguetes -objetos- le permite al niño repetir las acciones agradables -o desagradables- ejercidas por los adultos.

Y Vigotsky señala que "... Del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria... El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que a tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción." (1966: 146).

La trascendencia del juego, en la vida del niño o de la niña, radica en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo al permitirle vivir experiencias extremas como las que genera la subordinación total a la regla. Al acatar las reglas, aprende que hay que cumplirlas tal cual como quedan establecidas. Se genera así no sólo el respeto a la norma, sino también la responsabilidad con el grupo. Allí el niño o la niña está siempre por encima de su edad promedio, por El Juego como estrategia de Aprendizaje encima de su conducta diaria. "En el juego el niño es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es" (Piaget, 1945: 198). Es decir, no hay que enseñarle qué debe o no hacer para estar en paz con su grupo.

Vigotsky, asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales. La segunda, inclinándose ya a la edad preescolar, en la cual se destaca o sobresale el nivel imaginativo del juego - el niño juega con su amigo invisible -. Le sigue la fase donde se realizan los juegos reglados. Estos facilitan al niño o a la niña la transición al aprendizaje que se realiza en el aula. Esta actividad es considerada como trabajo del niño.

En la etapa de preescolar, el niño aprende a permanecer en el aula sin traumas, lo duro del problema es que cuando ingresa a la Educación Básica esa permanencia se le hace difícil porque el juego allí desaparece por completo.

El juego, según Piaget es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales... con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes” (1945: 196-197). Como puede observarse, o las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipuladas por generaciones - infantiles o jóvenes - anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos. Para Piaget, el juego de las reglas “marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado” (pp. 230-231).

Para Piaget (1945: 475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

Juegos de ejercicio
Juegos simbólicos
Juegos de reglas
Juegos de construcción

Según este autor también “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón” (Cañeque, 1993: 6). El profesor Testayre, 1987 (citado por Cañeque) afirma que el juego constituye un desafío ¿Qué es lo que hace que el juego se realice, cuál es la búsqueda del jugador, el motor del juego, el objeto bajo la trama de jugar? ... ¿Qué hay en el juego que moviliza, activa a la persona que se pone en jugador? ... Porque el juego no nace del deseo del otro, no puede ser ordenado... el desafío surge a partir de la posición subjetiva del jugador... el juego se juega, existe en el acto, no se fija en una representación mental. De allí lo inefable del juego, ya que es presencia, experiencia, devenir” (Cañeque, 1993: 6-7).

Los individuos juegan en cada etapa de la vida a cosas distintas; cuando nace, el deseo de jugar no aparece cuando los demás se lo imponen. Continúa diciendo el profesor: “... uno no juega a cualquier cosa ni con cualquiera. El juego no es gratuito ni aleatorio” (p.7). Por eso el jugador busca sus compañeros, es decir, los selecciona y juega con ellos aquello donde él se siente más a gusto.

El verdadero sentido del juego infantil separado de la mitología clásica, donde el niño- la niña es el eje fundamental, provino del folklore emergido como ciencia de lo popular en el siglo XIX. La nostalgia que acompañó, se complementó con el romanticismo que, unido al espíritu regional y en parte positivista dan el toque mágico para que muchos eruditos se interesen por recopilar juegos infantiles. En el del padre Santos Hernández

6.6.4.2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDAD ESCOLAR

http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

Es necesario admitir que la comprensión del juego como método y recurso didáctico, como medio y fin en sí mismo, se constituye como el resultado de establecer una hipótesis -que se evidencia en la práctica- sobre el comportamiento de niños y niñas en sus primeros años de edad escolar.

Para admitir esto, no solamente en su sentido más superficial, sino sobre todo en el ámbito de toda propuesta que desde la ciencia pedagógica puede ofrecerse al ámbito educativo, es necesario acudir, además, al estudio del significado del juego, su definición y características, de los supuestos lúdicos que aparecen en el comportamiento infantil y re conceptualizando todo lo lúdico, ampliar el estudio del juego en torno a sus antecedentes y su explicación histórica.

Reduciendo al máximo estas pretensiones, necesarias para tales propósitos y sin perder el sentido y el significado del juego como método didáctico y, en ello, como recurso y estrategia para la atención a la diversidad, nos proponemos a continuación recoger las características fundamentales del juego infantil (muchas de ellas válidas para referirnos también al juego de niños y niñas en la Educación Primaria), de manera que tengamos mejores argumentos para comprender la utilidad de éstos juegos en el caso de una atención educativa a la diversidad.

Así, si nos adentramos en las características del juego infantil, en un intento de dar una visión descriptiva e integradora (analizando concordancias y divergencias) que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades (Moyle, 1990; ZabalzaBeraza, 1996; Urdiales Escudero y otros, 1998; Bautista Vallejo, 2009):

- El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.
- El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja: el hecho de comportar al niño restricciones internas porque se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas de juego. Estas características de la propia dinámica del juego

son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad, en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia.

- El juego es una finalidad sin fin, aunque estamos seguros de que con lo afirmado anteriormente se entiende cómo hay que matizar tal expresión. El juego es una realización que tiende a realizarse a sí misma, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas, y por ello se centran en el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter de juego. El niño se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto. Es más una actividad de disfrute, que un esfuerzo destinado a un fin. De ninguna manera, no obstante, hay que relegar aquí la actividad como disfrute al sentido de lo superfluo, es decir, disfrutar no es equiparable aquí en el ámbito de lo lúdico a un malgaste del tiempo, ni de las energías, etc.
- Es oposición con la función de lo real. Porque con el juego el niño se libera de posiciones que la función de lo real le exige, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo se impone y que de buena gana acepta y cumple.
- Es una acción e implica participación activa. Jugar es hacer y siempre implica participación activa. Por ello mismo, en el juego cuando niños y niñas hacen, «son». Es decir, ante la afirmación de «ser antes que hacer», niños y niñas cuando juegan y no disfrutan, están

contribuyendo de una manera esencial a la satisfacción de su ser integral.

- Lo constitutivo del juego es el carácter de ficción. Hacer el «como si», observación puesta de manifiesto por Freud, es un argumento bastante aceptado. Lo que caracteriza al juego es el hacer «como si» y tener conciencia de ficción. Esta expresión es especialmente significativa en el desarrollo de juegos con niños pequeños, de manera que el universo de ficción llega a representar una constante en el volumen de sus conductas lúdicas. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego y cuanto más pequeño es el niño, mayor será su tendencia a convertir cada actividad en juego. Lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.
- El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Se refiere a la vinculación del juego con el desarrollo humano en general (creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje o papeles sociales, etc.). El juego tiene lugar en la vida de los seres humanos y, por tanto, es una actividad que desde un punto de vista holístico está impregnada y conectada con la persona entera, creando un vínculo, por ello mismo, con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad. El juego, así, aparece conectado con todo lo previo y con todo lo posterior a la actividad personal.
- El deseo de ser mayor como motor del juego. El deseo subyacente a toda actividad lúdica es el deseo de ser mayor, de hacerse grande, de ser adulto y tener capacidades, funciones y privilegios del adulto que el niño desearía tener.

- El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no sólo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se descubre a sí mismo. Es, además, un proceso de descubrimiento de la realidad exterior, a través del cual va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

6.6.4.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional.

En la primera etapa –sobre todo en primero y segundo grados – es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros

Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador. Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación

Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario (Leif y Brunelle, 1978: 80).

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (Prieto Figueroa, 1984: 85).

El juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares - las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes-, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila S., 1987: 31). Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje.

Ausubel y otros, afirman que “El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo...” (1982: 48).

El tipo básico de aprendizaje significativo es el aprendizaje de representaciones. De él dependen todos los demás. Este aprendizaje consiste en hacerse del significado de símbolos solos (Generalmente palabras) o de lo que esos símbolos representan.

El aprendizaje significativo por recepción, involucra la adquisición de significados nuevos. Para el caso se requiere tanto de una actitud de aprendizaje significativo como de la presentación de material significativo para el alumno. En ese orden de ideas las estrategias (Charría de Alonso y González Gómez, 1993: 67-74) tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías.

Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- Su carácter particular
- La planificación anticipada.
- El logro de objetivos específicos
- En su diseño, planificación y ejecución
- Su vinculación con el ambiente

Para diseñar una estrategia es menester conocer:

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

6.6.4.4. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

www.iqb.es/diccio/j/ja.htm

Es la actividad espontánea u organizada que proporciona diversión, entretenimiento o distracción. Es fundamental en la infancia para el desarrollo de una personalidad normal y como medio para desarrollarse física, intelectual y socialmente.

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf

Es el elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ello, facilita el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

6.6.4.5. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS?

rinconbruixa.webcindario.com/diccionarioj.htm

Como norma general se interpreta que los juegos infantiles son los expresan el deseo de escapar a las preocupaciones y será interesante analizar las actitudes de los jugadores; en el sueño sobre todo si somos nosotros mismos los que jugamos pues si nos soñamos por ejemplo haciendo trampas.

6.6.4.6. ¿QUÉ SON LOS JUGUETES?

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juguete>

Son objetos u objeto para jugar y entretener, generalmente destinado a niños. Los juguetes pueden ser utilizados individualmente o en combinación con otros. Ciertos juguetes son asociados con épocas históricas o culturas particulares, mientras que otros aparentan poseer popularidad universal.

Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura. Así, por ejemplo, muchos juguetes para niñas representan tareas adultas típicamente femeninas, tales como la crianza (muñecas); mientras que muchos juguetes para niños incluyen típicamente elementos bélicos o de acción: armas, automóviles, caballos.

6.6.5. DESARROLLO DE LOS JUEGOS UTILIZADOS

Se han elaborado 20 juegos; que son adaptaciones de los juegos tradicionales que están desapareciendo, ejemplo: yo necesito, buscando la casa, los conquistadores del tiempo, identifico a mi compañero, que bonito subo y bajo, hojitas traviesas. En cada juego consta de:

- **Título del juego.-** El título cumple la función de representar en forma general la destreza a construirse o desarrollarse con cada juego. Es muy llamativo y despierta expectativa y curiosidad en los niños.
- **Objetivo.-** tiene como propósito de satisfacer lo siguiente:
¿Qué va aprender? ¿Para qué va aprender? ¿Cómo va aprender?
- **Destreza.-** Es la parte fundamental a desarrollar en cada juego. Está relacionado con el objetivo, el proceso de aprendizaje y la evaluación.
- **Proceso de Aprendizaje.-** Es el planteamiento con el que va a desarrollar la destreza y a demostrar su desenvolvimiento en función del logro del objetivo.
- **Recursos.-** Son los materiales que deben ser utilizados en función de las necesidades del aprendizaje de lo propuesto.
- **Diseño.-** Son ilustraciones, gráficos que ayudan a explicar el juego.
- **Evaluación.-** se propone diferentes parámetros para poder apreciar y valorar el aprendizaje, en los niveles cognitivo, procedimental y actitudinal se emplearon recursos para desarrollar la evaluación.

LABERINTO DE LA TRICOLOR

OBJETIVO:

Discriminar la secuencia lógica de los colores: amarillo, azul y rojo para desarrollar la capacidad de concentración de manera divertida.

DESTREZA:

Discriminar la secuencia lógica de los colores amarillo, azul y rojo.

Tarjetas

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Identificar correctamente los tres colores básicos amarillo, azul y rojo.
2. Observar el Laberinto e identificar los colores que tiene.
3. Memorizar la serie.
4. Identificar en la tarjeta el punto de partida.
5. Escuchar las indicaciones de ir de casilla en casilla de amarillo a azul y rojo hasta encontrar la salida.
6. El jugador debe tener suficientes fichas para marcar al recorrido del Laberinto
7. Ubicar al casillero de la Salida y da la partida
8. Poner las fichas en el camino de los casilleros encontrados, amarillo, azul y rojo.
9. Seguir al recorrido hasta encontrar el casillero de Llegada.
10. Los niños que ya encontraron y marcaron al camino del Laberinto levantan la mano anunciando que ya terminaron el juego
11. Establecer el tiempo para encontrar la salida y Jugar al Laberinto

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿SABE ESCUCHAR INSTRUCCIONES?			¿IDENTIFICA QUE ES UN LABERINTO?			¿COMPRENDE LA SECUENCIA LÓGICA DE LOS COLORES?			¿IDENTIFICA CUANTOS COLORES HAY EN EL LABERINTO?			¿DEMUESTRA INTERÉS Y AGRADO EN EL JUEGO?			¿COMENTA CON SUS COMPAÑEROS DE LOS LOGROS ALCANZADOS?			¿CUENTA CUANTOS COLORES EXISTEN EN EL LABERINTO?			
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	
	NÓMINA																									
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

SIGUIENDO LA PISTA

SIGUIENDO
LA PISTA

OBJETIVO:

Experimentar el armado del pentágono a través de la secuencia de los números del 1 al 10, para desarrollar la creatividad e imaginación

DESTREZA:

Experimentar el armado del pentágono

RECURSOS:

Triángulos de cartulina

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Identificar al triángulo y contar cuantos lados tiene
2. Contar cuantos triángulos tiene
3. Recibir el material: 10 triángulos de diferentes tamaños.
4. Clasificar los triángulos por sus tamaños.
5. Identificar y colocar el primer triángulo que tiene el número 1 en la parte de arriba.
6. Seguidamente el triángulo con el número 2; así sucesivamente hasta llegar al triángulo que tiene el número 10
7. La última figura que no tiene ningún número colocarla en el centro de los demás triángulos.
8. Descubrir al pentágono y contar ¿Cuántos triángulos se pueden encontrar?

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿SABE ESCUCHAR INSTRUCCIONES?			¿DESARROLLA LA MEMORIA LÓGICA EN EL JUEGO?			¿DESCUBRE LA SECUENCIA DE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10?			¿DEMUESTRA INTERÉS Y AGRADO EN EL JUEGO?			¿AGRUPA EN PAREJA LOS TRIÁNGULOS IGUALES?			¿LOGRA ARMAR EL PENTÁGONO SIN AYUDA?			¿Cuánta CUANTOS TRIÁNGULOS HAY EN EL PENTÁGONO?			
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

DE CIRCULOS A TRIANGULOS

OBJETIVO:

Discriminar los 4 símbolos de las operaciones de la Matemática, para desarrollar su capacidad de observación y asociación de manera divertida

DESTREZA:

Discriminar los cuatro símbolos de las operaciones de la Matemática

RECURSOS:
Círculos de cartón con diferentes símbolos de operaciones

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Cantar una melodía de los símbolos de la Matemática.
2. Retener mentalmente la frase: mas, menos, menos, por, por, por; dividido, dividido, dividido, dividido.
3. Distribuir el material Ubicar el primer círculo que tiene el símbolo + en la parte de superior. Seguidamente ubicar en la parte inferior los dos círculos que tiene el símbolo Luego poner los tres círculos que tienen el símbolo x y Finalmente colorear al último
4. Qué figura geométrica se formó con los 10 círculos?
5. Reconocer la figura geométrica
6. ¿Que figura geométrica formamos?
7. ¿Hay otros triángulos que están en este triángulo grande?
8. ¿Cuántos triángulos podemos encontrar?

NOTA: Se pueden descubrir hasta 7 triángulos.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿SABE ESCUCHAR INSTRUCCIONES?			¿IDENTIFICA CUANTOS SÍMBOLOS DE LAS OPERACIONES MATEMÁTICAS EXISTEN?			¿INTENTA FORMAR OTRAS FIGURAS GEOMÉTRICAS CON LOS CÍRCULOS?			¿COMENTA SOBRE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS?			¿SABE ESCUCHAR Y REPETIR LA SERIE?			¿COMPRENDE Y REPITE LA SECUENCIA LÓGICA DE LOS SÍMBOLOS MATEMÁTICOS?			¿DEMUESTRA INTERÉS Y AGRADO EN EL JUEGO?			¿LOGRO FORMAR EL TRIÁNGULO CON LOS 10 CÍRCULOS?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

SOPA DE SIGNOS

OBJETIVO:

Observar y agrupar los símbolos de las operaciones de la matemática, para desarrollar la concentración e imaginación en forma divertida

DESTREZA:

Observar y agrupar los símbolos de las operaciones de la matemática

RECURSOS:

Tarjetas y lápices.

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Agruparse en parejas
2. Cantar la melodía de los 4 símbolos de las operaciones de la Matemática
3. Determinar el tiempo de duración del juego
4. Escuchar la siguiente instrucción:
 - En la sopa de letras existen 4 grupos de símbolos de operaciones matemáticas.
 - Encuéntrenlos
5. En cerrar con un lápiz en la sopa de signos los 5 grupos de los símbolos de las operaciones de la Matemática.

Nota

Se puede Jugar: por grupos, individual y por sorteo

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿SABE ESCUCHAR LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿IDENTIFICA LOS CUATRO SIGNOS MATEMÁTICOS EN LA SOPA DE SIGNOS?			¿COMPRENDE LA SECUENCIA DEL JUEGO?			¿COMENTA SOBRE LOS ACIERTOS Y ERRORES EN LAS AGRUPACIONES DE LOS SIGNOS			¿IDENTIFICA LOS GRUPOS DE SÍMBOLOS QUE SE EN CUENTRAN EN LA SOPA DE SIGNOS?			¿COMENTA SOBRE OTROS SÍMBOLOS QUE EXISTEN EN LA SOPA DE SIGNOS?			¿DEMUESTRA INTERÉS Y AGRADO EN EL JUEGO?			¿AGRUPA LOS SIGNOS DE LAS OPERACIONES DE LA MATEMÁTICA CORRECTAMENTE?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

PASTEL DE CUMPLEAÑOS

OBJETIVO:

Discriminar la noción de porciones iguales a través de la división de un pastel; para desarrollar su capacidad de ingenio y experimentación de manera divertida

DESTREZA:

Discriminar la noción de porciones iguales

RECURSOS:

1 pastel, panes redondos, plastilina, paletas plásticas

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Elaborar una imitación de pastel con plastilina.
2. Observar el pastel y escuchar la propuesta del juego
3. ¿Quién desea dividir al pastel en 8 trozos iguales haciendo solo 3 cortes?
4. Dividir individualmente un pan redondo imaginándose que es el pastel.
5. Cual de ustedes puede hacerlo?
6. Demuéstrale en el pastel de plastilina.
7. Hay alguien que lo hizo de manera diferente
8. como se hace

Primer pasó: cortar en la mitad del pastel en forma horizontal utilizando una paleta de madera.

Segundo y tercer corte hacerlo en forma vertical y horizontal.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN	¿ESCUCHA LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿MOLDEA EL PASTEL EN PLASTILINA?			¿COEMNTA SOBRE LOS ACIERTOS Y ERRORES EN LA EJECUCIÓN DE LOS CORTES AL PASTEL?			¿BUSCA ALTERNATIVAS A SU PROPUESTA INICIAL?			¿RESPETA LAS INSTRUCCIONES DADAS?			¿DEMUESTRA AGRADO E INTERÉS POR EL JUEGO?			¿COEMNTA Y PLANEA NUEVAS PROPUESTAS?			¿LLEGA A CULMINAR EL JUEGO?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
	NÓMINA																								
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

YO NECESITO

OBJETIVO:

Identificar la noción de relación y correspondencia, a través de los objetos que se relacionan con su necesidad, para desarrollar su capacidad de sentido común y lógico, en forma divertida

DESTREZA:

Identificar la relación y la correspondencia de los objetos

RECURSOS:

Diferentes objetos del aula y del hogar

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Trazar un círculo de 3 metros de diámetro.
2. Dividir en dos grupos a los participantes del juego.
3. El grupo número uno se ubica en la línea del círculo y el grupo número dos dentro del círculo.
4. El grupo número 2 que está dentro del círculo se vendará los ojos.
5. Cada participante escuchará en voz baja la asignación del objeto con el que se identificará y que podrá gritar y orientar a su pareja para resolver el problema. Ejemplo: un integrante del número 1 será candado y uno del 2 será las llaves y así otros casos parecidos.
6. Comenzará el juego: los niños del grupo número 1 no estarán vendados los ojos. Él tiene la responsabilidad de orientar a su compañero diciendo; Soy el candado y busco las llaves; una vez identificados los dos compañeros correspondientes, el candado le dice: camina tres pasos a la derecha y me encontraras.
7. La última pareja en encontrarse deberá entregar una prenda.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿ESCUCHA LAS LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿ASOCIA LA PALABRA CON EL OBJETO?			¿IDENTIFICA LAS NOCIONES DERECHA IZQUIERDA?			¿ESTABLECEN LA RELACIÓN EXISTENTE ENTRE LOS OBJETOS?			¿COMPRENDE LA SECUENCIA LÓGICA DEL JUEGO?			¿DEMUESTRA AGRADO E INTERÉS POR EL JUEGO?			¿BUSCA SOLUCIÓN PARA IDENTIFICAR UN OBJETO CON OTRO?			¿ENCUANTRA SU PAREJA?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

BUSANDO

LA CASITA

OBJETIVO:

Identificar las nociones dentro – fuera, para desarrollar su capacidad de representación concentración e imaginación en forma colectiva

DESTREZA:

Identificar las nociones dentro - fuera

RECURSOS:

Patio de la institución

PROCESO DE APRENDIZAJE:

Las reglas del juego son:

1. Los jugadores tienen que formar grupos de cuatro, con excepción de uno de ellos.
2. En cada grupo, tres de ellos forman un círculo acogiéndose las manos para representar una madriguera de un árbol viejo. En el centro del mismo se refugia el cuarto jugador que representa un conejo; esta "dentro" de la madriguera,
3. El niño que quedó solo es un conejo sin madriguera, está "fuera" de ella.
4. Al grito "Viene el cazador", hecha por el niño que hace de conejo sin guarida, los conejos que están en la madriguera deben cambiar de guardia, corriendo de un hueco a otro.
5. Es regla del juego que no puedan alojarse dos conejos en la misma madriguera

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿ASUME SU ROL CON FACILIDAD?			¿FORMA EL GRUPO COMO SE INDICO?			¿SE ENCUENTRAN CORRECTAMENTE ENTRE SI?			¿SE MUESTRA INTERÉS POR EL JUEGO?			¿DEMUESTRA COOPERACIÓN PARA EL JUEGO?			¿IDENTIFICA CUANTAS MADRIGUERAS HAY?			¿SE UBICA CON FACILIDAD DENTRO Y FUERA DE LA MADRIGUERA?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

LOS CONQUISTADORES DEL TIEMPO

OBJETIVO:

Identificar correctamente la noción de tiempo, para desarrollar la capacidad de orientación témporo-espacial con alegría

DESTREZA:

Identificar las nociones del tiempo: mañana, tarde y noche

RECURSOS:

Paisajes de la mañana, tarde y noche.

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Previamente los jugadores dibujaran y pintaran en cada cuarto de cartulina una noción del tiempo: mañana, tarde y noche.
2. Dibujar en el patio un triángulo grande que ocupe todo el patio.
3. En este juego se necesita 4 participantes y los demás grupos se sientan a esperar el juego esperando su turno para participar.
4. En cada vértice del triángulo se colocaran los paisajes que representan el tiempo; vértice No. 1 la mañana; Vértice No. 2 la tarde; Vértice No. 3 la noche.
5. Para saber quién le toca ser "La Nada", se coloca los 4 jugadores en la mitad del triángulo y a la palmada del director todos corren a una esquina a conquistar el tiempo y el que no logre su esquina será "La Nada" que se ubicara en la mitad del triángulo.
6. A la señal de la "La Nada", los conquistadores del tiempo empezaran a cambiar entre sí de puesto, bien con el compañero de cualesquiera de los lados adyacentes, bien con el extremo de la diagonal. "La Nada" debe procurar llegar a una de las esquinas momentáneamente libres antes que el otro jugador pueda ocuparla.
7. El jugador que se queda sin esquina pasa a ser "La Nada".
8. Están permitidos los movimientos simulados y la vuelta a la esquina que 1 se acaba de abandonar, pero con la condición de que los jugadores deben conquistar todas las nociones del tiempo.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿CUENTA CUANTOS LADOS HAY EN EL TRIÁNGULO DEL PATIO?			¿COMPRENDE LA SECUENCIA LÓGICA DEL TIEMPO?			¿ASUME ROLES DEL JUEGO?			¿DEMUESTRA AGRADO E INTERÉS POR EL JUEGO?			¿BUSCA ALTERNATIVAS PARA CONQUISTAR TODAS LAS NOCIONES DEL TIEMPO?			¿ASOCIAN ELEMENTOS PARA IDENTIFICAR LAS NOCIONES DEL TIEMPO?			¿IDENTIFICA LAS NOCIONES DEL TIEMPO?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

TRES EN RAYA

OBJETIVO:

Discriminar las nociones de causa – efecto, a través de la representación de tres fichas en posición vertical u horizontal, para desarrollar su capacidad de concentración y creatividad

DESTREZA:

Discriminar las nociones de causa - efecto

RECURSOS:

Hoja de papel
Lápices
Fichas o semillas

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Agruparse en parejas
2. Cada pareja dibujara sobre un papel un rectángulo con dos diagonales y dos perpendiculares: una vertical y otra horizontal, que se cruzan en el punto de intersección de las diagonales
3. Dibujada la figura y después de echar suertes para ver a quien le toca ser mano o principiar el juego
4. Cada jugador escoge tres fichas que pueden ser botones o piedrecillas y por sorteo, el primero en colocar la primera ficha en el centro recibe el nombre de reina y no puede ser movida hasta la terminación del juego.
5. El otro jugador coloca una de sus piezas en uno de los vértices de los ángulos comprendidos en la figura.
6. Colocadas las tres fichas de cada jugador y sin otras limitaciones que las ya dichas de la reina y la de que no vale saltar la raya, continua cada uno moviéndolas alternativamente hasta que, por el descuido de uno de ellos, el contrario consigue poner sus tres fichas en línea horizontal, que es a lo que responde esa denominación de tres en raya

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿CUENTA CUANTAS FICHAS TIENE?			¿IDENTIFICA LOS VÉRTICES Y LOS ÁNGULOS QUE TIENE EL TABLERO DEL JUEGO?			¿DESARROLLA LA MEMORIA LÓGICA EN EL JUEGO?			¿DEMUESTRA AGRADO E INTERÉS POR EL JUEGO?			¿AVISORA LAS CONSECUENCIAS ANTES DE MOVER LAS FICHAS?			¿ENFILA LAS FICHAS EN POSICIÓN VERTICAL U HORIZONTAL?			¿IDENTIFICA LA NOCIÓN DE CAUSA EFECTO?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

CONTANDO CON MIS DEDITOS

OBJETIVO:

Identificar los números del 1 al 10 para desarrollar la concentración en la representación y agrupación de los números

DESTREZA:

Identificar los números del 1 al 10

RECURSOS:

Niñas
Maestras
Patio o aula

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. De un grupo de niños elegir dos jugadores; los demás se ubican a su alrededor para observar el juego.
2. Recibir las instrucciones del juego.
3. Elegir un número del 1 al 10.
4. Sacan los puños que tienen ocultos en la espalda y rápida y simultáneamente muestran un número de dedos.
5. Gana el jugador cuyo número de dedos de las manos suman la opción escogida.
6. El ganador puede repetir con varios niños más. El que se equivoca termina su concurso y siguen los que aciertan.
7. Se proclama ganador al que contabiliza el mayor número de aciertos

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿CUENTA CORRECTAMENTE SUS DEDOS?			¿ASOCIA EL NÚMERO CON LA CANTIDAD?			¿COMPRENDE LA SECUENCIA DEL JUEGO?			¿AGRUPA LOS DEDOS PARA CONTAR?			¿DEMUESTRA AGRADO E INTERÉS POR EL JUEGO?			¿COMENTA SI ALCANZO EL NÚMERO DESEADO?			¿IDENTIFICA LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

ACERTAR FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO:

Identificar las figuras geométricas para lograr la atención y la asociación de los mismos con los objetos de su entorno

DESTREZA:

Identificar figuras geométricas

RECURSOS:

Figuras geométricas
Patio

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Formar grupos con un número igual de niños.
2. Elegir un Coordinador.
3. Esta se hace cargo da todas las figuras geométricas qua las asconda en su espalda.
4. El Coordinador pregunta ¿Qué figura tengo escondida?
5. Cada niño responderá tratando de identificar cual es la figura ascondida.
6. Si un niño o varios de ellos acierta en la coincidencia de dar el nombre de la figura escondida será merecedor de un estímulo previamente acordado entre ellos.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿COMENTA SOBRE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS?			¿DEMUESTRA AGRADO E INTERÉS POR EL JUEGO?			¿ASOCIA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS CON LOS ELEMENTOS DE SU ENTORNO?			¿IDENTIFICA CUANTAS FIGURAS GEOMÉTRICAS HAY?			¿IDENTIFICA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS POR SU NOMBRE?			¿Cuánta CUANTOS ELEMENTOS ASOCIA CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS?			¿MANIFIESTA COMPALCENCIA POR LOS LOGROS ALCANZADOS?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

¿Quién se mueve más?

OBJETIVO:

Identificar las nociones cerca — lejos para desarrollar la ubicación témporo — espacial de forma individual y de grupo.

DESTREZA:

Identificar las nociones cerca – lejos.

RECURSOS:

Aula o patio.

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Se elige de todos un representante.
2. Este se pondrá de cara a la pared con los brazos cruzados.
3. Contará en voz alta del uno al diez.
4. Mientras cuenta los demás niños corren a esconderse en posiciones cercanas o lejanas.
5. El niño que estuvo en la pared ubica a los demás en su escondite y clasifica su ubicación en CERCA o LEJOS.
6. Irán alternándose los niños que identifican la posición y las posiciones. Ejemplo
-Tu Sebastián estas cerca. Tu Vanesa estas lejos.-
7. El juego puede repetirse varias veces buscando el interés permanente evitando la fatiga o tedio.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿IDENTIFICA LA NOCIÓN ABIERTO CERRADO?			¿ASOCIA EL NÚMERO CON LA CANTIDAD?			¿ASUME ROLES ASIGNADOS?			¿CUENTA CUANTOS JUGADORES HAY?			¿DEMUESTRA AGRADO E INTERÉS POR EL JUEGO?			¿DESCRIBE PORCIONES DE MUCHO, POCO Y NADA?			¿IDENTIFICA LAS NOCIONES ADELANTE ATRÁS?			
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	
	NÓMINA																									
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

¿QUIEN TIENE MAS?

OBJETIVO:

Identificar las nociones de mucho — poco — nada a través de representaciones de cantidad para desarrollar la capacidad de imaginación, creatividad en forma colectiva y divertida.

DESTREZA:

Identificar la noción de Mucho – Poco - Nada

RECURSOS:

Varias monedas

PROCESO DE APRENDIZAJE

1. Los jugadores se sientan con las manos cerradas poniéndolas atrás. Se elegirá un jefe de grupo al que se designara como Alcalde.
2. El Alcalde oculta en las manos de dos niños una cantidad desigual de monedas. La pantomima de repartirlas a todos.
3. El Alcalde se acerca a un jugador y le pregunta: "dígame señor quién tiene más monedas?"
4. El niño preguntado señala con su dedo dos jugadores, escogiendo de ellos a quien supone tiene en sus manos más monedas.
5. El juego culmina cuando se establece el mayor número de aciertos contabilizados por el Alcalde.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿COMENTA SOBRE LA NOCIÓN DE CERCA - LEJOS?			¿EXPLORA EL AMBIENTE PARA ESCONDERSE?			¿ELIGE CON FACILIDAD A UN REPRESENTANTE?			¿CUENTA LOS SITIOS PARA ESCONDERSE?			¿ASUME ROLES?			¿CUENTA CORRECTAMENTE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 16?			¿IDENTIFICA LA NOCIÓN CERCA LEJOS?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

¿QUIEN ACERTO LO CORRECTO?

OBJETIVO:

Discriminar la noción largo - corto para desarrollar la discriminación perceptiva en forma individual y divertida.

DESTREZA:

Discriminar las nociones de longitud

RECURSOS:

-Palillos de dientes con diferentes longitudes

PROCESO DE APRENDIZAJE

1. Uno de los jugadores esconde con la mano varios palillos de dientes de diferentes longitudes, de los cuales solo presenta las puntas al descubierto para que sus compañeros elijan uno de ellos.
2. Un jugador tiene que elegir a la indicación: "Escoge el palillo más corto" o "Escoge el palillo más largo".
3. Si acierta cumplirá la tarea que el grupo lo asigna. .
4. El jugador con menos aciertos tiene que cumplir una pena escogida por el grupo. Puede ser: cantar, saltar pie cojo, muecas o alguna pantomima.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿BUSCA PALILLOS DE DIFERENTES LONGITUDES?			¿COMPARA PALILLOS ENTRE SI?			¿COMPRENDE LA NOCIÓN LARGO - CORTO?			¿DEMUESTRA AGRADO E INTERÉS POR EL JUEGO?			¿ASUME ROLES?			¿COMENTA SOBRE SUS ACIERTOS?			¿APLICA LA NOCIÓN LARGO - CORTO CON OTROS ELEMENTOS?			
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

EL TRICO, TRAN

OBJETIVO:

Percibir el número de dedos que colocan en la espalda, para desarrollar la percepción kinestésica y sinestésica en forma individual y divertida

DESTREZA:

Percibir el número de dedos que colocan en la espalda

RECURSOS:

-Patio de la institución - Una silla

PROCESO DE APRENDIZAJE

1. Se echa suertes entre los jugadores para ubicar al que se va a desempeñar como director y al que va a actuar como "quedado".
2. Una vez elegidos. El director se sienta y el "quedado" apoya cabeza en las rodillas del director, Entonces este le dice:
A la trico, trico, tran
De la cabra al cordobán
La varita mágica cuenta
¿Cuántos dedos hay en medio?
3. Uno de los jugadores apoya un número determinado o de dedos sobre la espalda del "quedado", haciéndolo con suavidad para que a éste no le sea fácil percibirlo. El director pregunta: cuantos dedos hay en tu espalda? Si no acierta el director dice:
"Si lo hubieras acertado,
Ya te hubieras levantado.
A la trico, trico, tran,etc."
4. Continúa el juego con otros niños hasta lograr el mayor acierto. El que apoyó los dedos pasa a ocupar el puesto de "quedado".

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿MEMORIZA LA CANCIÓN PARA EL JUEGO?			¿ASUME ROLES?			¿CUENTA SUS DEDOS CORRECTAMENTE?			¿IDENTIFICA AL NÚMERO POR SU NOMBRE?			¿DISFRUTA DEL JUEGO?			¿COMENTA SOBRE EL JUEGO?			¿PERCIBIÓ CORRECTAMENTE EL NÚMERO DE DEDOS QUE COLOCAN EN SU ESPALDA?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

! ESCONDE !

OBJETIVO:

Reconocer correctamente el número por su nombre a través de direcciones y orientaciones de su compañero para desarrollar la capacidad de observación en forma

DESTREZA:

Reconocer al Número por su nombre

RECURSOS:

Siluetas de números.

PROCESO DE APRENIZAJE:

1. Hay un grupo de niños; uno de ellos hace de director del juego. Este esconde bien la silueta de un número sin que los integrantes del grupo la vean.
2. Una vez escondida, se retira disimuladamente del lugar en donde quede escondida la silueta y dice: ¡YA!
3. Los demás corren e buscar la silueta. El director del juego tiene la tarea de hacer las siguientes exclamaciones según los buscadores se alejen o aproximen al lugar del escondite de la silueta:
Frio, Frio, Frio,
Tibio, tibio, tibio
Caliente, caliente, caliente,
Se quema, se quema, se quema
4. SE QUEMO cuando un jugador encuentre le silueta
5. Respuesta de todos: es el número...

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿OBSERVA Y COMENTA SOBRE LAS SILUETAS DE LOS NÚMEROS?			¿RESPETAN LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿ASUMEN ROLES?			¿EL DIRECTOR ORIENTA CORRECTAMENTE?			¿DEMUESTRA INTERÉS Y AGRADO POR EL JUEGO?			¿SE ORIENTA CORRECTAMENTE PARA ENCONTRAR LAS ILUETAS DE LOS NÚMEROS?			¿RECONOCE CORRECTAMENTE EL NÚMERO POR SU NOMBRE?			
		NÓMINA	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

IDENTIFICO A MI COMPANERO

OBJETIVO:

Discriminar las nociones de forma, tamaño y color, a través de los órganos de los sentidos para identificar correctamente a su compañero de manera divertida. "

DESTREZA:

Discriminar nociones por objeto

RECURSOS:

Una venda de color negra
Colonias con diferentes aromas y algodón

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Nombrar las características específicas de cada uno de los miembros del juego por ejemplo: María es alta, delgada con cabello largo y tiene un aroma a colonia de coco.
2. Se vendan los ojos a uno de los compañeros que ha de hacer de compañero ciego, quien después ha de perseguir a los demás jugadores, que saltan, corren y brincan a su alrededor evitando ser asidos por aquel.
3. Cuando el compañero ciego logra sujetar a alguno de los jugadores tiene la obligación de decir su nombre y todas las características físicas que le identifican. Si no adivina, se dan tres palmadas para advertirle que se ha equivocado y el juego continúa.
4. Si, por estar a ciegas, avanza en dirección peligrosa, se le grita: cuidado, peligro; alto (entre otros avisos).
5. Cuando después de haber atrapado alguno de los jugadores, el compañero ciego adivina su nombre y esta deja la venda para que se convierta el compañero ciego; el niño a quien hizo prisionero.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿DESCRIBE CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LOS COMPAÑEROS?			¿MENCIONA EL NÚMERO DE AROMAS QUE HAY?			¿IDENTIFICA LOS AROMAS POR SU NOMBRE?			¿ASUME ROLES?			¿COMENTA CÓMO IDENTIFICAR A SU COMPAÑERO?			¿MANIFIESTA INTERÉS Y AGRADO EN EL JUEGO?			¿LOGRA IDENTIFICAR LAS NOCIONES DE FORMA TAMÑO Y OLOR?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

ATRAPA UN COLOR

OBJETIVO:

Identificar los colores por su nombre para desarrollar la direccionalidad, orientación espacial y lateralidad en forma individual y divertida

DESTREZA:

Identificar los colores por su nombre

RECURSOS:

-Tejos aplanados de todos los colores.
-Tizas -Patio

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Elegir de los participantes a uno que hará el papel del "Señor Srta. Color"
2. El designado se pone de pie con los ojos vendados y las piernas muy separados sobre una raya trazada de antemano
3. En otra raya, dibujada a unos tres o cuatro metros de distancia detrás de la anterior, se sitúa la línea de tiro de los jugadores. Estos se van colocando uno tras otro en ella para hacer pasar por el arco de las del Señor o Señorita Color los tejos de colores, lanzándolos en línea recta a la mayor distancia posible.
4. Cada jugador puede disparar dos o tres tejos mencionando su color. Se da una palmada y avisan: Busca Srta. Color, mi color
5. La Srta. Color se agacha y, sin quitarse ni aflojarse la venda, va tanteando el suelo con las manos. Si en su marcha a ciegas la Srta. Color se desvía a la derecha o la izquierda más de lo conveniente, esto es; más de un metro, se le dice. Srta. Color a la izquierda o vuelve a la derecha.
6. Si la Srta. Color consigue tocar con las manos un tejo de color, se levanta y quitándose la venda, se lo muestra a los demás y dice: El dueño de este tejo cuál es? Pues entonces que venga a ocupar mi lugar.
7. Entonces, el propietario del tejo sustituye a la Srta. Color y se reanuda el juego

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿IDENTIFICA LOS COLORES DE LOS TEJOS?			¿CUENTA CUANTOS TEJOS HAY?			¿IDENTIFICA CUÁL ES SU DERECHA E IZQUIERDA?			¿RESPETA EL TURNO DEL JUEGO?			¿ASUME EL PAPEL QUE LE CORRESPONDE?			¿SIGUE CORRECTAMENTE ORIENTACIONES Y DIRECCIONES?			¿ASOCIA EL COLOR CON EL NOMBRE DE SU COMPAÑERO?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

LA BARRA

OBJETIVO:

Identificar las nociones de movimiento – estático, para desarrollar su orientación espacial, creatividad e imaginación en forma individual y divertida

DESTREZA:

Identificar lo que es movimiento y lo que es estático

RECURSOS:

Patio

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Se coloca a los jugadores en dos hileras, cada uno con su capitán, separadas en una distancia de ocho o más metros
2. Se elige un árbitro entre los dos equipos.
3. A una señal del árbitro sale un jugador de la hilera 1 otro de la hilera 2 a perseguirlo. Pueden salir más uno de la hilera 1 a perseguir a igual número de la hilera 2. El que logra tocar a uno del bando contrario, lo hace prisionero y se lo lleva a su bando, en donde es colocado a unos dos metros de la línea.
4. El prisionero permanece estático hasta que acude uno de su hilera "lo toca para ponerse en movimiento.
5. Gana el bando que al concluir el juego haya hecho mayor número de prisioneros
6. Se propiciará que haya la alternativa conveniente para cambiar de perseguido a perseguidor.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿ESCUCHA ORIENTACIONES Y DIRECCIONES?			¿RESPETA LA POSICIÓN ESTÁTICA?			¿COJUGA ROLES DE MOVIMIENTO Y ESTATICIDAD ?			¿DEMUESTRA COOPERACIÓN EN LA EJECUCIÓN DEL JUEGO?			¿DEMUESTRA INTERÉS Y AGRADO EN EL JUEGO?			¿ASUME ROLES QUE LE CORRESPONDE?			¿IDENTIFICA LA NOCIÓN DE MOVIMIENTO Y ESTATICIDAD?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

LOS ENCANTADOS

OBJETIVO:

Calcular distancias largo corto, para desarrollar su sentido de orientación, de exploración, de investigación y cálculo espacial en forma individual y alegre.

DESTREZA:

Calcular distancias largo - corto

Patio

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Una cuarta parte de los jugadores serán los encantadores.
2. El resto de jugadores quedaran en la "base", dentro de un circulo.
3. Los encantadores se sitúan estratégicamente para vigilar la salida de los jugadores que salen corriendo hacia todos los lados para burlar la vigilancia de aquellos.
4. Aquel que es tocado por uno de los encantadores debe quedarse sin moverse en el mismo sitio, como si fuera una estatua, y no puede recuperar el movimiento y volver a correr, hasta ser tocado por uno de sus compañeros que lo desencanta.
5. Cuando algún jugador queda encantado relativamente cerca de la base, sus compañeros forman desde ese sitio una cadena tomándose de las manos y estirándose lo más posible hasta llegar adonde esta y desencantarlo.
6. Si durante sus esfuerzos alguno se suelta de las manos y se rompe la cadena, los encantadores que los vigilan los encantaran a todos.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿IDENTIFICA AL CÍRCULO COMO LA BASE?			¿ASUME LOS ROLES QUE LE CORRESPONDEN?			¿DEMUESTRA INTERÉS Y AGRADO EN EL JUEGO?			¿BUSCA ALTERNATIVAS PARA SALVAR A SU COMPAÑERO?			¿DEMUESTRA COOPERACIÓN PARA FORMAR HILERA LARGA O CORTA?			¿CALCULA DISTANCIAS PARA SALVAR A SU COMPAÑERO?			¿IDENTIFICA LA NOCIÓN CERCA - LEJOS?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

QUE BONITO SUBO Y BAJO

OBJETIVO:

Identificar la noción arriba- abajo a través de subir y bajar las gradas sin dificultad, para desarrollarsu sentido de orientación espacial y la capacidad de concentración y atención en forma individual y divertida.

DESTREZA:

Identificar la noción arriba - abajo

RECURSOS:

Gradas y círculos de doce colores

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Para este juego se necesita 13 participantes los cuales 6 participantes al extremo derecho y los otros 6 al extremo izquierdo saltándose una grada en el cual estará un círculo de diferente color y el ultimo participante que es por sorteo sube y baja en la mitad de las gradas diciendo. Yendo por las gradas que bonito subo y bajo me encontré al verde.
2. La niña que tomo ese color se levanta y sigue a la directora.
3. Esta vuelve a repetir lo que antes hizo tantas veces como niñas intervienen en el juego, las cuales deben levantarse y seguir en fila tras ellas a medida que son nombradas.
4. Cuando todas ya están en movimiento, la que dirige se sienta, las demás la imitan, y como no hay 13 colores, pues la directora carecía de ella, la que se queda sin grada para sortearse para la grada

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿IDENTIFICA LOS EXTREMOS TANTO DERECHO COMO IZQUIERDO DE LAS GRADAS?			¿ASUME LOS ROLES CON RESPONSABILIDAD?			¿IDENTIFICA LOS COLORES CORRECTAMENTE?			¿DEMUESTRA INTERÉS Y AGRADO EN EL JUEGO?			¿SUBE Y BAJA LAS GRADAS SIN NINGUNA DIFICULTAD?			¿IDENTIFICA DONDE QUEDA LA MITAD DE LA GRADA?			¿IDENTIFICA LA NOCIÓN DE ARRIBA Y ABAJO?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

NOMBRANDO DÓLARES

OBJETIVO:

Discriminar las nociones de forma, tamaño y color a través del reconocimiento correcto de los dólares, para desarrollar su capacidad de asociación de forma divertida o individual.

DESTREZA:

Discriminar las nociones de forma, tamaño y color

RECURSOS:

Siluetas grandes de monedas y billetes del dólar, lana

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Previamente los jugadores deberán elaborar silueta de los billetes y las monedas de dólares que circulan en nuestro país y se colgaran él en pecho.
2. Los jugadores toman el nombre de un billete o moneda del dólar y se sienta al azar en el patio de juego - que representa el banco - una vez sentados, marcarán con tiza su sitio trazando un círculo a su alrededor. El director del juego, que es el cajero del banco, que no tiene sitio determinado, corre por el patio en todos los sitios nombrando el valor de los billetes las monedas que puede ir acompañado de saltos, agitación de brazos y otros ejercicios.
3. Cuando el cajero del banco grita: "Su turno para contar dólares", tanto él como el resto de jugadores echan a correr y tratan de ocupar uno de los círculos trazados en el suelo.
4. Si el cajero del banco consigue ocupar uno de tales círculos, el billete o moneda sin asiento pasa hacer sus veces, y el juego continúa del mismo modo

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿IDENTIFICA CUÁNTOS COLORES TIENEN LOS BILLETES Y LAS MONEDAS?			¿ASOCIA EL NÚMERO CON LA CANTIDAD?			¿COMENTA LA DIFERENCIA QUE EXISTE ENTRE LOS BILLETES?			¿TRAZA CORRECTAMENTE SU CÍRCULO?			¿ASUME ROLES EN EL JUEGO?			¿CLASIFICA LOS BILLETES Y LAS MONEDAS?			¿IDENTIFICA LA FORMA Y EL TAMAÑO DE LAS MONEDAS Y LOS BILLETES?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

HOJITAS TRAVIESAS

OBJETIVO:

Experimentar las nociones de clasificación y seriación a través de la recolección las hojas de las plantas, para desarrollar su capacidad de discriminación visual y en forma individual y divertida

DESTREZA:

Experimentar las nociones de clasificación y seriación

RECURSOS

Patio de la institución

PROCESO DE APRENDIZAJE:

1. Dividir al grupo en dos grupos.
2. Elegir a un Alcalde que hará de juez de los dos grupos y 1 coordinador de juego en cada grupo.
3. Escuchar las instrucciones del juego: Cada grupo debe recolectar en 50 segundos toda clase de hojas de las plantas que se encuentran en el suelo lo más que pueda el mismo será presentado al coordinador y el primer coordinado que presente al Alcalde ganara 5 puntos.
4. Luego las mismas hojas y en el mismo tiempo serán clasificadas por tamaño: grandes, medianas y pequeñas; y de la misma manera se procederá para ganar los 5 puntos.
5. Ahora esas mismas hojas seriar en forma descendente y ascendente y presentar al Alcaide para ganar 10 puntos.
6. El grupo que mayor puntaje tiene es el ganador y serán "Las hojitas traviesas" el grupo que es el perdedor deberá cumplir con las prendas que se encomienden.

EVALUACIÓN

Nº	INDICADORES DE EVALUACIÓN NÓMINA	¿COMPRENDE LAS REGLAS DEL JUEGO?			¿SE ORGANIZA CON AGILIDAD EN DOS GRUPOS Y ELIGEN A SU COORDINADOR?			¿IDENTIFICA PORCIONES DE MUCHO, POCO Y NADA?			¿ASUME ROLES?			¿LOGRA CLASIFICAR EN 60 SEGUNDOS LAS HOJAS EN GRANDES Y PEQUEÑAS?			¿LOGRA SERIAR A LAS HOJAS EN 60 SEGUNDOS EN FORMA ASCENDENTE?			¿LOGRA SERIAR A LAS HOJAS EN 60 SEGUNDOS EN FORMA DESCENDENTE?			¿COMENTA DE LOGROS ALCANZADOS?		
		TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL	TL	ML	PL
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

ESCALA:

TL = Totalmente Logrado

ML = Mediamente Logrado

PL = Poco Logrado

6.8. IMPACTOS

La presente investigación tiene un valor fundamental; ya que en ella se recopila la esencia misma del saber en el que hacer tanto social como educativo, a fin de fortalecer y enriquecer un espacio amplio en conocimientos para el docente.

- **IMPACTO SOCIAL** De tal manera que en la parte social hace que el niño sea participativo, creativo, crítico, autónomo, e independiente; lo que le permitirá a futuro conocer mucho más allá su realidad basándose en la solución inmediata frente a problemas de manera espontánea siendo el juego el vehículo principal de aprendizaje apoyado por la lógica matemática para impulsar el aprendizaje.
- **IMPACTO EDUCATIVO** Además es importante resaltar el impacto Educativo que está basado en el campo donde se suscitan los hechos que es el medio idóneo para avanzar y contribuir a la formación integral del niño cuyo fin no está en imponer sino más bien en contribuir en su desarrollo haciendo de ello participativo, innovador, dinámico y sobre todo creativo y lúdico.

6.9. DIFUSIÓN

Se la realizara mediante un video preparado por las autoras de la tesis el mismo que tiene como finalidad llegar a las docentes de manera directa y práctica en tal forma que pueda tomarlo con toda la facilidad y serenidad del caso, y finalmente se hará la entrega de la propuesta a cada una de las maestras.

6.10. BIBLIOGRAFÍA

1. PEREZ C, citado por TINEO CAMPOS, L.
2. MOREIRA, M. A. e MASINI, E. A. F. S. (1982). Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo, Editora Moraes.
3. De la constitución de la República del Ecuador, 2012 (p.15)
4. De los derechos de la niñez y la adolescencia: 2012 Pág. 26
5. PIAGET, J. (1977). Psicología da inteligência. Rio de Janeiro. ZaharEditores.STERNBERG, R.
6. Jean-Jacques Rousseau DE SU LIBRO EL EMILIO (Ginebra, Suiza, 1712 – 1778)
7. Lev SemenovichVigotsky(1896-1934) Orsha
8. Sheines, G. (1981): Juguetes y jugadores, Buenos Aires, Editorial de Bel-grano.
9. Borruat, Luis (1924): Organización de las clases preescolares, Buenos Aires, Editor Roberto Cañáis.
- 10.Mochacki Lilian en la enseñanza de la matemática equipo técnico de ediciones técnicas educacionales Barcelona espina 1986
- 11.JEAN, Chateau Psicología de los Juegos Infantiles Editorial Kapeluz, Buenos Aires Argentina.

6.10.1. LINGÜOGRAFÍA

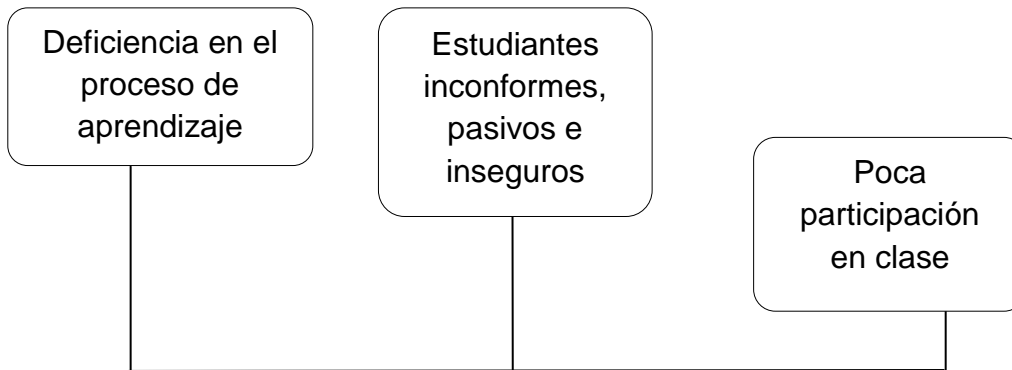
1. <http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo%28pedagog%C3%ADa%29>
2. <http://www.slideshare.net/angelltg2007/teora-humanista>
3. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=95701>

4. <http://udelastecnologiaplicadas.blogspot.com/2007/05/teorascurriculares.html>
5. <http://es.shvoong.com/social-sciences/education/1702233-juan-jacobo-rousseau-el-naturalismo/#ixzz1IBWjV4t3>
6. <http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>
7. <http://aureadiazgonzales.galeon.com/>
8. <http://aureadiazgonzales.galeon.com/>
9. <http://www.slideshare.net/anacoie/estrategias-metodologicas>
10. <http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/2009/04/21-estrategias-individualizadoras.html>
11. <http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/2009/04/21-estrategias-socializadoras.html>
12. <http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/2009/04/23-estrategias-personalizadoras.html>
13. <http://journal.lapen.org.mx/sep07/REYES%20Final.pdf>
14. <http://www.slideshare.net/anacoie/estrategias-metodologicas>
15. <http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/2009/04/25-estrategias-creativas.html>
16. <http://www.actiweb.es/aulaptsan jose/prematematica.html>
17. <http://c-arlemus.blogspot.com/2007/03/ensayo-de-pre-matematica.html>
18. <http://www.slideshare.net/sirxion/pre-matematica>
19. <http://lucerolce.blogspot.com/2009/04/teoria-del-desarrollo-cognitivo.html>
20. <http://es.scribd.com/>

SOXEN

6.11. ANEXOS

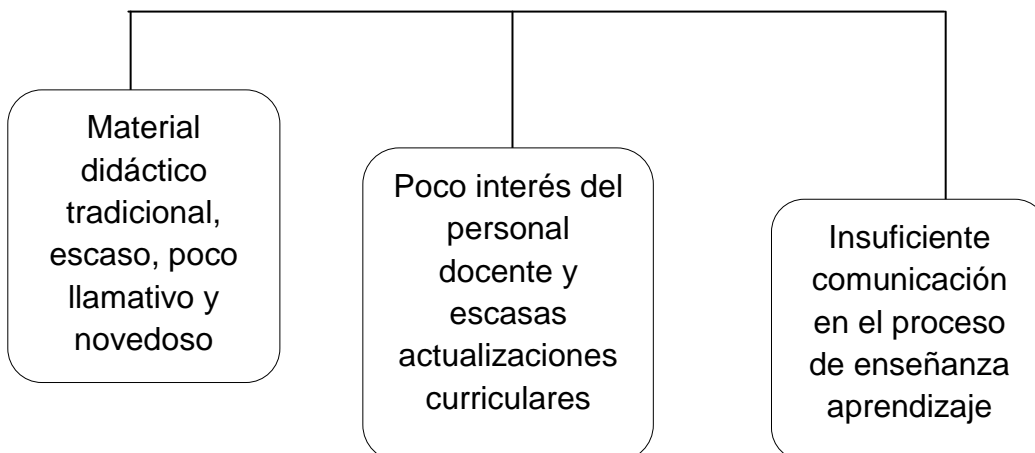
6.11.1. ÁRBOL DE PROBLEMAS



EFECTO

¿Qué estrategias lúdicas se emplean para la enseñanza aprendizaje de matemáticas en los niños de Primer año de Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo” de la Comunidad Chirihuasi, Parroquia la Esperanza, Cantón Ibarra en el periodo 2011 – 2012?

CAUSAS



6.11.2. MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>Determinar que estrategias lúdicas utilizan las docentes para la enseñanza aprendizaje de matemáticas en los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo” de la comunidad Chirihuasi, parroquia la Esperanza, cantón Ibarra en el periodo 2011 – 2012</p>	<p>Determinar que estrategias lúdicas se emplean en los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”.</p>
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	OJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los tipos de estrategias lúdicas que utilizan las maestras para la enseñanza aprendizaje de matemáticas en los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”? • ¿Cómo aprenden matemática lógica los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo” a través de estrategias didácticas utilizadas por los docentes? • ¿Para qué elaborar una guía didáctica de estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”? • ¿Cómo se socializa la guía didáctica de estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”? 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los tipos de estrategias lúdicas que utilizan las maestras para la enseñanza aprendizaje de matemáticas en los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”. • Analizar como aprenden matemática lógica los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo” a través de estrategias didácticas utilizadas por los docentes. • Elaborar una guía didáctica de estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”. • Socializar la guía didáctica de estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas los niños de Primer Año del Educación Básica de la Escuela “Germán Grijalva Tamayo”.

6.11.3. ENCUESTA

ENCUESTA DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE

Nombre:

Con la finalidad de conocer el diagnóstico del pensamiento lógico matemático de los niños de primer año de educación básica.

Objetivo: Identificar con precisión las estrategias metodológicas lúdicas utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje del bloque de relación lógico matemática en el primer año de educación básica.

Instrucciones. ¡Por favor! Lea detenidamente las preguntas y marque con una (X) la alternativa con la que se identifique.

1. **¿Ud. tiene conocimiento sobre las estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de matemáticas? Seleccione una alternativa**

Mucho	Poco	Nada

2. **¿Qué tipo de estrategias lúdicas aplica Ud. al momento de dar sus clases? Seleccione una alternativa**

Socializadoras	Individualizadoras	Personalizadoras	Creativas

3. ¿Demuestra Ud. entusiasmo por buscar estrategias para enseñar matemática a través del juego? Seleccione una alternativa

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

4. ¿Considera Ud. que el niño clasifica el material didáctico? Seleccione una alternativa

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

5. Según su conocimiento ¿El niño/a demuestra interés por el juego y los bloques matemáticos analizando las figuras geométricas antes de jugar?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

6. Antes de jugar ¿el niño arma el rompecabezas observando las imágenes para luego ubicarlas?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

7. El niño ¿representa valores numéricos en proceso de la clase jugando a ser el papá o la mamá en el juego dramatizado?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

8. ¿A través del juego de roles el niño aprende a contar?

Con dificultad	Con alguna facilidad	Sin dificultad

9. En el aprendizaje impartido en clase de la noción lógico matemática, el niño cuenta en secuencia numérica

Siempre	Casi siempre	Rara vez	nunca

10.El niño maneja los objetos de acuerdo a.....Seleccione una alternativa

- | | | | |
|----------|-----|----------------------|-----|
| Color | () | Forma | () |
| Longitud | () | Peso | () |
| Grosor | () | Todos los anteriores | () |

11.De qué manera el niño relaciona los objetos en el espacio físico

- | | |
|-------------|-----|
| Ascendente | () |
| Descendente | () |

12.¿En el aprendizaje lógico matemático, el niño aprende a reconocer los números y las cantidades?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

13.¿El niño relaciona el entorno físico con los bloques matemáticos?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

14.Según su criterio cree que es importante que el grupo de tesis elabore una guía didáctica para mejorar el aprendizaje de la lógica matemática en centro educativo Germán Grijalva Tamayo

.....

.....

.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

6.11.4. CRITERIO DE EXPERTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO

Lograr un aprendizaje significativo de la noción lógico matemática en los niños del primer año de educación básica, para evitar a futuro los problemas matemáticos, en el rendimiento escolar

INSTRUCCIONES

Marque con una x según la destreza cualitativa que tenga el niño o niña para realizar las siguientes técnicas motrices del bloque lógico matemático.

DATOS DE INFORMATIVOS DEL NIÑO/A

Fecha:.....

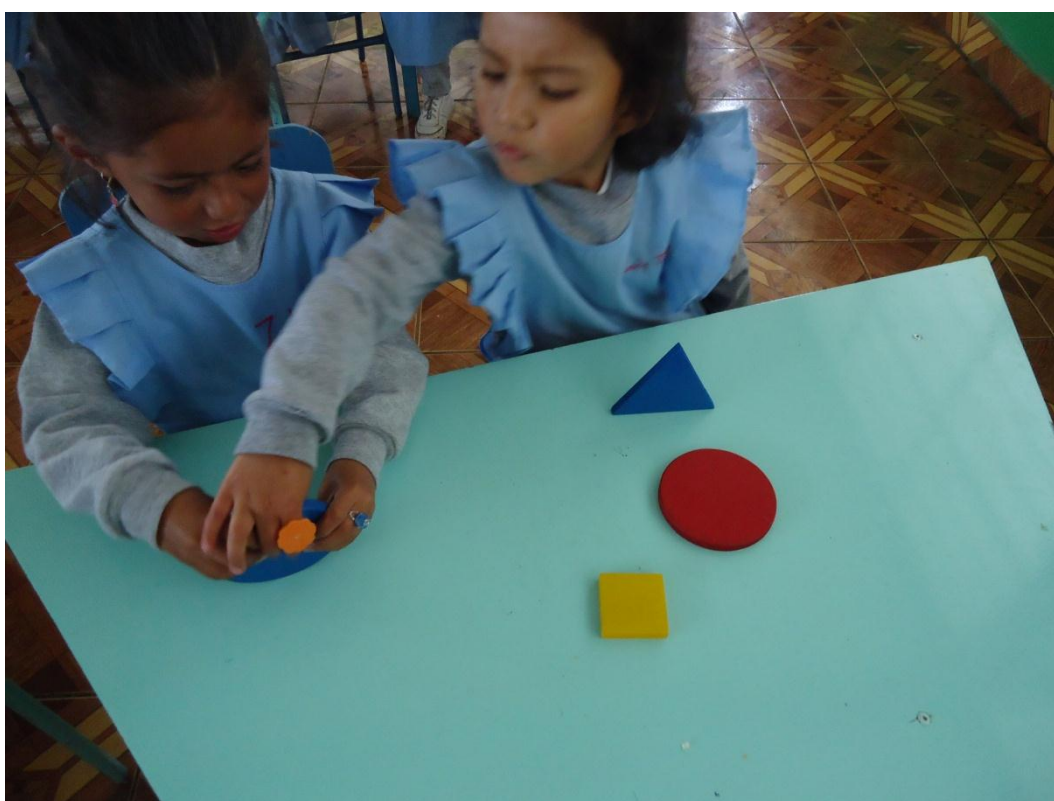
Nombre del niño/a:.....

Año de educación básica.:.....

ASPECTOS DE OBSERVACIÓN	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. El niño/a demuestra interés por el juego y los bloques matemáticos analizando las figuras geométricas			
2. el niño arma el rompecabezas observando las imágenes para luego ubicarlas			

3. el niño representa valores numéricos en proceso de la clase jugando a ser el papá o la mamá en el juego dramatizado			
4. A través del juego de roles el niño aprende a contar			
5. En el aprendizaje impartido en clase de la noción lógico matemática, el niño cuenta en secuencia numérica			
6. El niño maneja los objetos de acuerdo a Color Forma Longitud Peso, Grosor			
7. De qué manera el niño relaciona los objetos en el espacio físico			
8. el aprendizaje lógico matemático, el niño aprende a reconocer los números y las cantidades			
9. El niño relaciona el entorno físico con los bloques matemáticos			
10. El niño tiene interés por aprender en forma lúdica			
TOTAL			

6.11.5. FOTOGRAFÍAS









UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	040139116-4		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Cadena Méndez Elsa Valeria		
DIRECCIÓN:	El olivo pamericana norte Km1		
EMAIL:	h_linda@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	3013742	TELÉFONO MÓVIL:	0985682244

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTUDIO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "GERMÁN GRIJALVA TAMAYO" DE LA COMUNIDAD CHIRIHUASI, PARROQUIA LA ESPERANZA, CANTÓN IBARRA EN EL PERIODO 2011 - 2012"
AUTOR (ES):	Cadena Méndez Elsa Valeria Chamorro Chuquín Marcia María
FECHA: AAAAMMDD	2013/01/06
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educacion Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Vicente Yandún

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Cadena Méndez Elsa Valeria , con cédula de identidad Nro. 040139116-4 en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 09 días del mes de enero del 2013

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: Cadena Méndez Elsa Valeria
C.C.: 040139116-4

ACEPTACIÓN:

(Firma).....
Nombre: ING. BETTY CHÁVEZ
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA



Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Cadena Méndez Elsa Valeria, con cédula de identidad Nro. 040139116-4, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado "ESTUDIO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "GERMÁN GRIJALVA TAMAYO" DE LA COMUNIDAD CHIRIHUASI, PARROQUIA LA ESPERANZA, CANTÓN IBARRA EN EL PERIODO 2011 - 2012" que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....
 Nombre: Cadena Méndez Elsa Valeria
 Cédula: 040139116-4

Ibarra, a los 09 días del mes de enero del 2013



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100187061-5	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Chamorro Chuquín Marcia María	
DIRECCIÓN:	Rio Chinchipe y alpargate	
EMAIL:	marciachamorro@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:	2660412	TELÉFONO MÓVIL: 0986356730

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTUDIO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "GERMÁN GRIJALVA TAMAYO" DE LA COMUNIDAD CHIRIHUASI, PARROQUIA LA ESPERANZA, CANTÓN IBARRA EN EL PERIODO 2011 - 2012"
AUTOR (ES):	Chamorro Chuquín Marcia María Cadena Méndez Elsa Valeria
FECHA: AAAAMMDD	2013/01/09
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educacion Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Vicente Yandún

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD


Yo, Chamorro Chuquín Marcia María, con cédula de identidad Nro. 100187061-5, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

6. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 09 días del mes de enero del 2013

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: Chamorro Chuquín Marcia María
C.C.: 100187061-5

ACEPTACIÓN:

(Firma) 
Nombre: ING. BETTY CHÁVEZ
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA



Facultado por resolución de Consejo Universitario _____




UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, Chamorro Chuquín Marcia María, con cédula de identidad Nro. 100187061-5, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado "ESTUDIO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "GERMÁN GRIJALVA TAMAYO" DE LA COMUNIDAD CHIRIHUASI, PARROQUIA LA ESPERANZA, CANTÓN IBARRA EN EL PERIODO 2011 - 2012" que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia;, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) 
Nombre: Chamorro Chuquín Marcia María
Cédula: 100187061-5

Ibarra, a los 09 días del mes de enero del 2013