



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN EDUCACION PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE.

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “DESCUBRO JUGANDO” PARA DESARROLLAR EL COMPONENTE DE RELACIONES LÓGICA MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “C” SAINT AMAND MONTROND DE LA PARROQUIA MALDONADO, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA CHIMBORAZO, PERÍODO MAYO – DICIEMBRE 2013

AUTORA:

Lcda. Jeaneth Miranda Guerrero

TUTORA:

Mgs. Martha Avalos Obregón

RIOBAMBA – ECUADOR

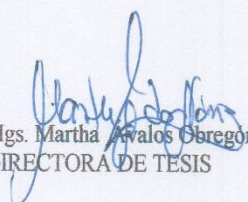
2015

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magister en Educación Parvularia , Mención Juego, Arte y Aprendizaje con el tema: "ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS "DESCUBRO JUGANDO" PARA DESARROLLAR EL COMPONENTE DE RELACIONES LÓGICA MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "C" SAINT AMAND MONTROND DE LA PARROQUIA MALDONADO, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA CHIMBORAZO, PERÍODO MAYO – DICIEMBRE 2013" ha sido elaborado por la Lcda. Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero, el mismo que ha sido examinado y analizado con la sugerencia de mi persona en calidad de Tutora, por lo cual se encuentra idóneo para su exposición y defensa respectiva.

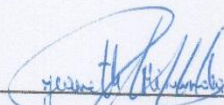
Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, junio de 2015.


Mgs. Martha Aivalos Obregon
DIRECTORA DE TESIS

AUTORIA

Yo, Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero con cédula de identidad 060316590-3, soy la responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuesta realizada, en el presente trabajo de investigación y el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Lcda. Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento en primer lugar a Dios, quien es mi guía, mi luz a lo largo de toda mi vida, el que brinda todo a la fuerza y apoyo necesario para llegar a mis anheladas metas, a la Universidad Nacional de Chimborazo, a través de la cual se pudo terminar con los estudios.

Mi infinito agradecimiento a todos y cada uno de los maestros de la Universidad Nacional de Chimborazo, quienes de una u otra manera impartieron sus conocimientos, me brindaron apoyo incondicional durante el período de estudios, de manera particular a la Ms. Martha Avalos, quien guió el presente trabajo sin escatimar esfuerzos. Al Centro Educativo SAINT AMAND MONTROND, lugar donde se me abrieron las puertas para llegar al feliz término de la presente investigación.

Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

DEDICATORIA

El presente trabajo le dedico a mi esposo e hijas que con mucha paciencia, amor y confianza supieron apoyarme en cada momento de la vida, tras las largas noches de estudio durante la carrera universitaria. Siempre estuvieron ahí para brindarme las fuerzas y coraje necesario cuando pensaba que iba a desfallecer.

Un abrazo muy cariñoso y respetuoso a todas las autoridades y docentes del Centro Educativo **SAINT AMAND MONTROND**, que me brindaron el apoyo necesario para seguirme preparando día a día.

Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

INDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁG.
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
INDICE DE CUADROS	ix
INDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO	1
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2 FUNDAMENTACIONES	3
1.2.1 Fundamentación Filosófica	3
1.2.2 Fundamentación Epistemológica	3
1.2.3 Fundamentación Psicológica	4
1.2.4 Fundamentación Pedagógica	5
1.2.5 Fundamentación Sociológica	5
1.2.6 Fundamentación Psicopedagógica	6
1.2.7 Fundamentación Legal	6
1.3 Fundamentación Teórica	9
1.3.1 Estrategias Lúdicas	9
1.3.1.1 Estrategia	9
1.3.2 Metodologías	11
1.3.3 Lúdica	11
1.3.4 Juegos	13
1.3.5 Importancia Del Juego	14
1.3.6 Características	16

1.3.7	Beneficios	16
1.3.8	Clasificación	17
1.3.9	Componente Del Pensamiento Lógico Matemático.	24
1.3.9.1	Origen Del Pensamiento Lógico Matemático	24
1.3.9.2	Autorregulación.	26
1.3.9.3	Definición De Número.	26
1.3.9.4	Asumir Roles.	27
1.3.9.5	Clasificación	28
1.3.9.6	Secuencia Y Patrón.	28
1.3.9.7	Distinción De Símbolos.	30
1.3.9.8	Geometría	31
1.3.9	Relación Lógica Matemática	32
1.3.10	Estrategias Lúdicas Y La Lógica Matemática	34
1.3.10.1	El Juego Para Enseñar Matemáticas	35

CAPITULO II

2	METODOLOGÍA	37
2.1	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	37
2.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN	37
2.3	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	38
2.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	38
2.5	POBLACIÓN Y MUESTRA	39
2.5.1.	POBLACIÓN	39
2.5.2	Muestra	39
2.6	PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS	40
2.7	HIPÓTESIS	41
2.7.1	HIPÓTESIS GENERAL	41
2.7.2	Hipótesis Específicas	41
2.8	Operacionalización de la Hipótesis	42
2.8.1	Operacionalización De La Hipótesis Específica 1	42
2.8.2	Operacionalización De La Hipótesis Específica 2	43
2.8.3	Operacionalización De La Hipótesis Específica 3	44

CAPITULO III

3	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	45
3.1	TEMA	45
3.2	PRESENTACIÓN	45
3.3	OBJETIVOS	46
3.3.1	Objetivo General.	46
3.3.2	Objetivo Específicos	46
3.4	FUNDAMENTACIÓN	46
3.5	CONTENIDO	49
3.6	OPERATIVIDAD	51

CAPITULO IV

4.	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	60
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	60
4.1.1	Guía de observación a los niños y niñas del primer grado de Educación General Básica Paralelo “C” Saint Amand Montrond	60
4.1.2	Resultados Generales	70
4.1.3	Resultados Generales	72
4.2	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	73

CAPITULO V

5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
5.1	CONCLUSIONES	78
5.2	RECOMENDACIONES	79
	BIBLIOGRAFÍA	80
	ANEXOS	84

INDICE DE CUADROS

CONTENIDO	PÁG
Cuadro No.2. 1 Población	39
Cuadro No.4. 1 Participa activamente en juegos didácticos para lograr el desarrollo integral	60
Cuadro No.4. 2 Expresa interés por el juego de los gusanitos de los números perdidos.	61
Cuadro No.4. 3 Manifiesta gusto al ejecutar el juego mirando y saltando	62
Cuadro No.4. 4 Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático	63
Cuadro No.4. 5 Demuestra interés por los juegos lúdicos	64
Cuadro No.4. 6 Descubre números a través del juego la aritmética y los dados.	65
Cuadro No.4. 7 Ejercitan aprendizajes mediante los juegos creativos.	66
Cuadro No.4. 8 Diferencia colores formas y tamaños con la actividad mis bloques están jugando.	67
Cuadro No.4. 9 Despierta interés el juego “¿qué está en mi cajita?”	68
Cuadro No.4. 10 Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.	69
Cuadro No.4. 11 Resultados Generales	70
Cuadro No.4. 12 Comprobación de la Hipótesis General	72

INDICE DE GRÁFICOS

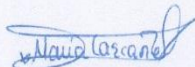
CONTENIDO	PÁG
Gráfico No.4. 1 Participa activamente en juegos didácticos para lograr el desarrollo integral	60
Gráfico No.4. 2 Expresa interés por el juego de los gusanitos de los números perdidos.	61
Gráfico No.4. 3 Manifiesta gusto al ejecutar el juego mirando y saltando	62
Gráfico No.4. 4 Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.	63
Gráfico No.4. 5 Demuestra interés por los juegos lúdicos	64
Gráfico No.4. 6 Descubre números a través del juego la aritmética y los dados.	65
Gráfico No.4. 7 Ejercitan aprendizajes mediante los juegos creativos.	66
Gráfico No.4. 8 Diferencia colores formas y tamaños con la actividad mis bloques están jugando.	67
Gráfico No.4. 9 Despierta interés el juego “¿qué está en mi cajita?”	68
Gráfico No.4. 10 Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.	69
Gráfico No.4. 11 Resultados Generales	72

RESUMEN

El presente trabajo investigativo tiene como fin demostrar que la elaboración y aplicación de una guía metodológica de estrategias lúdicas “Descubro Jugando”, desarrollan el componente de relaciones lógicas matemáticas de las niñas /niños del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Saint Amand Montrond”, donde se comprobó si la utilización de juegos didácticos, juegos creativos y actividades lúdicas permiten el desarrollo del componente de las relaciones lógicas matemáticas, además de fomentar su capacidad creatividad, imaginativa, persuasiva en el momento de resolver problemas. Para lograrlo se analizó la información obtenida de los docentes, estudiantes, quienes son la base fundamental de la investigación. Finalmente se elaboró una guía metodológica de estrategias lúdicas “Descubro Jugando”, que está diseñada con el firme propósito que sea utilizada dentro y fuera de las aulas para el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemáticas. Destacando que cada actividad tiene un tinte divertido, ameno, con elementos fácilmente accesibles, de manera que se convierta en un recurso de apoyo para el docente.

ABSTRACT

The present research effort to demonstrate the implementation and development of a methodological guide strategies "Discover Playing" to develop relationships with mathematical and logic component from children of First Basic Education in "Saint Amond Montrond" Educative Unit where it was checked whether the use of educational games, creative play and recreational activities allow the development component of mathematical logic relationships, and encourage their creative, imaginative, persuasive capacity at the time to solve problems. To achieve information obtained from teachers, students, who are the foundation of the research was analyzed. Learning math - Finally methodological guide strategies "discover Playing" which is designed with the steady intention to be used inside and outside the classroom for the teaching process was developed. Stressing that each activity has a fun dye, entertaining, with easily accessible items, so it becomes a source support for teachers.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

Antiguamente las actividades lúdicas eran consideradas de poca importancia dentro de la educación, de tal manera que muchas instituciones y por ende los docentes no le prestaban la atención debida, considerando que era una pérdida de tiempo, es así que lo dejaban para el tiempo libre.

Pero con el pasar de los años, se estableció que las actividades lúdicas son ejercicios innatas de los seres humanos desde el nacimiento, donde el niño logra desarrollar su área cognitiva, afectiva, motriz, social de forma divertida por tanto los maestros la utilizan como una herramienta dentro del aula para lograr un aprendizaje significativo, por ser un estímulo para el crecimiento, como una astucia para lograr el desarrollo cognitivo orientada a los retos de la vida, y no como una competición entre personas o grupos que implica una victoria o una derrota.

Cabe indicar que muchas son utilizadas para desarrollar en el niño velocidad, resistencia, flexibilidad, la imaginación, la creatividad, las inteligencias múltiples entre ellas la lógica matemática. Mismo que se encuentra relacionada con la capacidad de razonamiento lógico, cálculos matemáticos, pensamiento numérico, habilidad para resolver problemas, la comprensión de los conceptos abstractos, de lo cual se desprende que utilizarlos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje es una base fundamental dentro del aula.

Es importante recalcar que esta investigación es un elemento indispensable para el/la profesor, un profesional que la utiliza para desarrollar la lógica matemática, además de poner en práctica toda su creatividad, imaginación, métodos, técnicas, para lograr que el alumno se interese por trabajar durante sus clases logrando así el objetivo deseado.

Con el afán de exponer los lineamientos teóricos de estudio, el desarrollo de la investigación y los resultados que se han obtenido, se ha estructurado de la siguiente forma:

Capítulo I: El marco teórico, antecedentes y fundamentaciones

Capítulo II: Donde se establece la metodología, diseño de la investigación, los métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de los datos, población, procedimiento para el análisis e interpretación de los resultados y la hipótesis.

Capítulo III: Presenta los lineamientos alternativos, tema, presentación, objetivos, fundamentación, contenido y operatividad de la propuesta.

Capítulo IV: Exposición y discusión de resultados, análisis e interpretación de resultados comprobación de la hipótesis.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones del trabajo investigativo, la correspondiente bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

Se ha realizado una búsqueda sobre temas relacionados con las estrategias lúdicas, estableciendo que hay algunas investigaciones relacionadas con el tema en la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo:

Fanny Coloma en su tesis previa a la Licenciatura en Educación Parvularia, cuya investigación es: La actividad lúdica como propuesta de la afectividad en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de inicial del Comil N° 6 de Riobamba 2012.

Llegando a la siguiente conclusión: Las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje son de gran importante porque permiten que los niños/niñas logren un desarrollo afectivo, social, cognitivo, pero por la poca capacitación que tienen los docentes, no son utilizadas adecuadamente, dejando de lado sus ventajas.

Habiendo recomendado lo siguiente: El juego establecido dentro de una planificación adecuada, permitirá que los docentes logren los objetivos deseados, manteniendo la clase motivada, con el interés de aprender, resolver problemas, demostrando todo el potencial creativo que tiene cada niño/niña cuando realizar lo que más le gusta jugar.

Parreño Ruiz Doris Fabiola con el tema: La utilización de material didáctico en el desarrollo de la inteligencia de la lógica matemática de los niños y niñas de educación inicial de 3 a 4 años del jardín Gerardo Arias y Arias de la parroquia de san Juan, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el periodo lectivo 2010-2011.

Habiendo Llegado a la siguiente conclusión: Dentro de las aulas no hay un ambiente de aprendizaje que despierte el interés por lograr el desarrollo de la Inteligencia Lógica Matemática, los maestros no se encuentran debidamente capacitados para utilizar

materiales didácticos por lo que se considera pertinente realizar un propuesta con el Material Didáctico para lo logar el objetivo planteado.

Habiendo sugerido lo siguiente: Consideran importante que dentro del proceso de enseñanza se debe utilizar materiales didácticos diversos, para lo cual deben estar en constante capacitación.

María Nogales y Martha Colcha con el tema: La lúdica en el Interaprendizaje de la Lógica Matemática de los niños y niñas del Nivel Inicial del Centro de Desarrollo Infantil Alicia Carrillo de Macero de la ciudad de Riobamba, período académico 2011-2012.

Concluyen: Se estableció la importancia de la lúdica como estrategia de interaprendizaje de la Lógica Matemática, porque a través de ella se evidenció la integración, el desarrollo de las capacidades afectivas, motrices además de la creatividad e ingenio.

Cabe indicar que cada actividad debe estar enfocada de acuerdo a la edad, para lograr que se mantenga el interés.

Se recomienda capacitación continua a los Docentes para mejorar las formas de enseñanza, además de un Plan de Mejoramiento Pedagógico basado en estrategias lúdicas, para fortalecer el área.

Paulina Lema con el tema: La utilización de una Guía, como un medio de orientación y ayuda, la cual sea utilizada por los maestros con la finalidad de afianzar y reforzar el trabajo dentro y fuera del aula, la lúdica y su incidencia en el interaprendizaje de los niños de Primer Año de Educación Básica paralelo "B" del Centro Educativo "Liceo policial Chimborazo", de la ciudad de Riobamba, en el período 2010-2011.

Que concluyó que: Los maestros no siguen una planificación adecuada donde se incorpore el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, limitando por ende su expresión creativa y corporal.

Por lo tanto Considera que hay una escasa utilización de material didáctico para los juegos, lo que conlleva a un bajo nivel de asimilación, socialización, que tiene como consecuencia la dificultad de exteriorizar sus sentimientos, emociones.

Capacitación continua para mejorar los conocimientos en la práctica de actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo del aprendizaje permitiendo que los niños/niñas desarrollen su imaginación, creatividad.

Los temas que se encuentran citados anteriormente servirán de referencias bibliográficas, y el tema que se ha propuesto es inédito de tal manera que no existe otro igual o parecido.

1.2 FUNDAMENTACIONES

1.2.1 Fundamentación Filosófica

El juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. Los juegos del niño son los gérmenes de su vida ulterior. (FROEBEL, 2007).

El niño desde el momento que nace siente la necesidad de comunicarse, de expresarse, donde el juego constituye un elemento fundamental, donde adquiere experiencias, manifiesta todas sus emociones, sentimientos, sueños, imaginación, por ende el maestro debe utilizarlo como un apoyo dentro del aula.

1.2.2 Fundamentación Epistemológica

Las emociones son la base en cada momento de la vida, de tal manera que:

“El aprendizaje del niño es esencialmente activo, por ende cuando se aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias y a sus estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto” (VIGOSTKY, 2009).

El aprender significa, estar siempre dinámico, diligente, por ende esas nuevas experiencias adquiridas se convierten en conocimiento, en una nueva información que es utilizada cuando el caso así lo requiera, por cuanto ser humano es una red de conocimientos.

Lo que implica, que las nuevas experiencias se convierten en parte del conocimientos que ya existen previamente, por ende el aprendizaje es un proceso individual de cada persona, que se modificando de acuerdo a los nuevas vivencias.

Donde los estudiantes deben tener en sus manos herramientas que les permita crear sus propias formas para resolver situaciones problemáticas, de manera que sus ideas cambien, aprenda, rescate lo mejor de experiencia, logrando un aprendizaje significativo.

1.2.3 Fundamentación psicológica

El juego es la actividad más pura del hombre en sus inicios, por medio del cual se logra exterioriza verdades que encuentran potencialmente dentro de sí de lo que se desprende que:

“La aplicación de estrategias lúdicas para la formación del niño, se debe centrar en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses, con el fin de lograr que sienta placer al realizar los mismos” (FROEBEL, 2007).

El juego es una actividad innata en los seres humanos, al momento de nacer el niño/niña ya juega utilizando primero su cuerpo, pero conforme avanza el tiempo los juegos cada vez se vuelven más complejos, pero siempre le causan placer. Por tanto se la debe aplicar dentro del aula escolar considerando siempre los intereses del niño, la capacidad física e intelectual, sin utilizar medios de presión, de manera que no se convierta en algo nocivo para el niño.

Es importante mencionar que es primordial que el tutor conozca los gustos, aptitudes, experiencias de cada uno de los estudiantes para que realice estas actividades, además de tener en cuenta la edad del niño/niña y el objetivo que pretende alcanzar.

De esta manera se logrará que los niños se sientan motivados a cada momento, lo que implica que lo realizaran con placer.

1.2.4 Fundamentación Pedagógica

La mediación pedagógica debe sumergir al niño(a) en el pensamiento social hasta que él o ella misma obtenga su propia comprensión y lenguaje interno, en honor a lo cual (MASLOW, 1998) manifiesta:

“En la pedagogía Lúdica al igual que en todo proceso educativo debe incluir el juego, que sirve para desarrollar en el niño su capacidad cognitiva, expresión corporal y otros aspectos que le sirven para relacionarse con el mundo social”.

El juego por sí mismo constituye un elemento fundamental en el desarrollo del niño/niña debido a que le permite expresar sus sentimientos, carácter, fomenta sus relaciones con otros compañeros por medio de una comunicación fluida, sin descartar la parte afectiva, social, el aspecto cognitivo que tiene una directa relación con la lógica matemáticas, le permite desarrollar la motricidad fina y gruesa con lo que logrará un progreso integro en el niño, lo que permitirá más tarde ingresar a una educación escolarizada.

Sin embargo, es fundamental que el maestro sea quien guie cada una de las actividades, para que no se conviertan en momentos de angustia, temor o incluso ponga en peligro la integridad físico del mismo.

1.2.5 Fundamentación Sociológica

Según esta fundamentación se tiene que:

"Con la socialización del niño, por medio de actividades lúdicas se adquieren reglas o se adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, son contribuciones espontáneas" (GUTIERREZ, 1996).

Al momento que juegan los niños/niñas respetan las reglas, que son impuestas voluntariamente, se adaptan a los juegos simbólicos donde a ciertos objetos inanimados les dan vida, como a una escoba dicen que es un caballo, entre otras.

Lo que implica que de manera espontánea aprende reglas, se adapta a nuevas formas de experimentar, todo esto le permite desarrollar su imaginación. Cabe indicar que el

individuo nace es una fuente inagotable para mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar, en fin jugar, que también es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo lo que le ayuda a desarrollarse íntegramente.

1.2.6 Fundamentación Psicopedagógica

En la enciclopedia de psicopedagogía, se establece lo siguiente:

“Los psicólogos y profesores actuales lo conciben como un factor determinante de la personalidad, del aspecto emocional, el desarrollo social, la creatividad, la formación intelectual. Las actividades lúdicas se utilizan para la construcción del lenguaje, donde los niños aprenden sin esfuerzos las reglas gramaticales y léxicas que son el fundamento de la lengua, aprenden equilibrio, nociones arriba – abajo para el área de lógica matemática. Se considera un ejercicio para que desarrolle la fuerza física, la coordinación y la agilidad” (El juego , 2007).

El juego en épocas antiguas fue considerado como una pérdida de tiempo, hoy luego de varios estudios y experiencias se determinó que a través de él los niños desarrollan su creatividad, motricidad, su lenguaje, la imaginación, el aspecto motriz, lo cognitivo entre otros aspectos.

Las actividades lúdicas en donde se establecen juegos creativos, educativos son de gran ayuda para el proceso de aprendizaje porque les permite que sean creativos, que se concentren en lo que están haciendo y una tendencia a explorar, crear.

Las estrategias lúdicas deben estar incluidas dentro del contexto escolar y aplicarlas con una planeación previa, con espontaneidad, puede cambiarse según las circunstancias se presenten. La base principal es la diversión y a la vez el aprendizaje, por tanto debe conocerse, entender, comprender las reglas del juego, con las habilidades que se van involucrar enfocados a los objetivos establecidos previamente.

1.2.7 Fundamentación Legal

Se considera importante sustentar la investigación en la Ley de Educación del Nivel Pre Primario que en su Artículo 8 expresa:

“La educación en el Nivel pre-primario tiende al desarrollo del niño y de la niña y sus valores en los aspectos motriz, biológico, psicológico, ético y social, así como a su integración a la sociedad, con la participación de la familia y del Estado”.

Según la ley de Educación en el nivel inicial, durante el proceso de enseñanza – aprendizaje es primordial tener en cuenta que el niño/niña desarrolle en el área cognitiva, afectiva, social para que se adapta a la educación escolarizada.

1.2.7.1 Constitución del Estado Ecuatoriano

Art. 45., Los niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. (CONSTITUCIÓN, 2008).

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía, a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social, a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educare de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El estado garantizará la libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Los niños y niñas, son una clase vulnerable, por ende sus derechos son primordiales, y uno de ellos es la educación de 0 a 5 años, donde se determinar que deben ser tratados con amor, respeto y dedicación.

Garantizando así una correcta formación, donde los valores se encuentran basados en el ejemplo, además de contar con un lugar seguro para la recreación en lugar seguro, práctica de juegos y toda actividad que permite un desarrollo integral.

1.2.7.2 Código de la niñez y adolescencia

En su artículo:

Art 38. Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación.
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia.

Art.48.- Derecho a la recreación y descanso

“Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, a juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva”.

Según el código de la Niñez y Adolescencia los niños/niñas tienen derecho a recrearse, descansar, hacer actividades propias de su edad que les permitan desarrollarse sanamente y vivir en la sociedad. Es importante recalcar que desde edades tempranas empiecen a relacionarse con las demás personas a través de diferentes actividades que les permiten ser creativos, imaginativos, controlar su carácter y aprender reglas, aspectos importantes para su desarrollo integral. (CODIGO, 2003).

1.2.7.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art 2. Principios La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo.

Lo que implica que el maestro deben estar capacitado para utilizar métodos, técnicas y recursos didácticos adecuados dentro del aula escolar, para lograr que los alumnos aprenden fácilmente, convirtiéndose la enseñanza en un juego, donde no encuentran dificultades, por ende se logre un aprendizaje significativo.

Con los antecedentes antes mencionados, este trabajo de investigación está sustentado plenamente en las leyes establecidas por los máximos organismos estatales, mediante actividades lúdicas los niños(as) pueden desarrollar funciones básicas superiores.

Cabe indicar que durante el desarrollo de la tesis el término lúdica más adelante se la denominará juego.

1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1 Estrategias Lúdicas

1.3.1.1 Estrategia

Constituyen una secuencia de acciones debidamente planificadas y organizadas permitiendo la construcción de nuevos conocimientos, en particular intervienen en la interacción con las estudiantes, son intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontánea de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente, así como el desarrollo del aprendizaje significativo.

Es considera también como un conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos

educativos esperados, diseñada para ser realizado tanto por del docente como por el estudiante, los cuales pueden retroalimentarse mutuamente. (MATUS, 1999).

Además “Son procesos rápidos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el fin de aprender” (SCHUCKERMITH & Nisbet, 1987).

Una estrategia, es un proceso en el cual se aplican habilidades para lograr un aprendizaje que le sirva para la vida, con lo que permitirá adquirir nuevos conocimientos y experiencias.

Los docentes deben comprender que sus niños tienen conocimientos previos, de los cuales deben partir las estrategias, guiones o planes utilizados para las tareas con lo que se logrará un aprendizaje significativo. (BERNAL, 1990).

De la misma manera, la define como “Conjunto de las acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica”, de lo que se establece que son aquellas que se planifican metas y objetivos propuestos, en el aprendizaje se puede distinguir dos tipos:

- Estrategia de aprendizaje superficial, es la repetición literal de la información, sin comprensión de problemas, procesos o conceptos, por ende olvida fácilmente lo aprendido.
- Estrategia de Aprendizaje en profundidad, se busca reestructurar la información ya existente enriqueciendo con nuevos conocimientos logrando un verdadero aprendizaje significativo.

De tal forma que una estrategia es un recurso por medio del cual la docente logra presentar una información de manera más clara, precisa, concisa que tenga un verdadero significativo para los estudiantes, logrando así una máximo nivel de asimilación.

Se considera que las estrategias empleadas por los estudiantes a medida en que favorecen el rendimiento será su responsabilidad. Pero es de gran importancia que los educadores tengan presente que son responsables de facilitar el proceso de enseñanza, dinamizando

la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad para se convierta en algo dinámico.

De tal forma que los estudiantes a través de las estrategias desarrollen competencias operacionales en las matemáticas, a través de las cuales se logra motivar al estudiante a aprender, además que le permiten explorar, experimentar y desarrollar habilidades, destrezas necesarias para su actuación eficaz y constructiva.

1.3.2 Metodologías

La metodología utilizada en la enseñanza juega un rol fundamental en el proceso de construcción de conocimientos, potenciando el pensamiento matemático y más aun incentivando el interés por el aprendizaje. Por tanto, conseguir los objetivos educacionales tomando en cuenta las características individuales de los niños y utilizando la lúdica, como una herramienta dentro del aula y con materiales llamativos, manipulables se logrará una experiencia inolvidable.

Cabe resaltar que los juegos son actividades que van a permitir conductas esperadas en los niños, son los recursos pedagógicos de actividades lúdicas. (IBARRA, 1987).

Lo que implica que por medio de las actividades lúdicas los estudiantes aprenden a resolver problemas, a ser creativos, dejando de lado la enseñanza abstracta, se motiva la creatividad, la participación activa utilizando diversos medios, entonces mayores serán las posibilidades que el estudiante logre desarrollar las habilidades, destrezas, memoria, entre otros.

1.3.3 Lúdica

Es una actitud propia de cada persona, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, espacios donde hay placer, goce y felicidad, pero también conocimientos. Se la considera una de las manifestaciones más naturales, donde se potencia el crecimiento. Es importante resaltar que por medio de ella se aprende reglas, normas, conceptos de manera individual o grupal.

Por tal es importante propiciar actividades lúdicas, para que desarrollen habilidades relacionadas con la vida misma, y a la vez conduzcan al desarrollo del aprendizaje significativo.

Por lo que, estas actividades, son los recursos pedagógicos más idóneos, según varios estudios hechos por el psicólogo Jean Piaget manifiesta que en el juego, la expresión es la condición para el desarrollo.

De igual manera, el juego crea una zona de desarrollo potencial, en el que se manifiesta por encima de su edad y de su habitual comportamiento. Determinándose así que hay una relación entre el juego y el desarrollo, donde se promueve lo físico, emocional y el conocimiento de la vida, estimulando la adquisición de nuevos conceptos, la relación de la lógica matemática y la resolución de problemas. (VIGOSTSKI, 1987).

De tal forma que las actividades lúdicas se convierten en estrategias de aprendizaje en profundidad, debido a que lo que aprende jugando difícilmente lo olvida, de allí que se puede utilizar el bingo para aprender los números con facilidad.

En conclusión la estrategia lúdica, es una metodología dentro del proceso de enseñanza donde hay la participación y dialogo, impulsando el uso creativo, pedagógico de técnicas, ejercicios, juegos creativos, didácticos cuyo fin específico es la generación de experiencias significativos, tanto en conocimiento, habilidades, destrezas, sociabilidad, formación del carácter, imaginación, valores, etc.

Su importancia radica en la creación de un entorno que estimule a los niños/niñas a construir su propio conocimiento, donde el tutor o docente puede conducir paulatinamente a otros niveles de independencia, autonomía, capacidad de aprendizaje, en un contexto de compañerismo y trabajo grupal que debe siempre respaldar estas adquisiciones.

Cabe mencionar que debe contribuir para que los estudiantes sientan el gusto por aprender, despierte la curiosidad e interés, pero a la vez evitar rechazos cuando no aprendan todos por igual, al compararlos. (GUZMAN, 2004).

De lo que se desprende que los juegos son estrategias que se pueden utilizar desde cualquier nivel o modalidad educativa, porque persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación en determinada área. Razón por la cual es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través de la lúdica, en cada una de las áreas.

Además que cada actividad es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, fomenta la comunicación, activan los mecanismos de aprendizaje, permite que el estudiante exhorte sus propias estrategias de aprendizaje, donde los docentes dejan de ser el centro de clase, para constituirse en facilitadores – tutores del proceso de enseñanza – aprendizaje, potenciando el trabajo en equipo o en parejas.

1.3.4 Juegos

Son actividades que permiten que el niño/niña desarrolle sus potencialidades por medio de la diversión.

“El juego además estimula la imaginación, enseña a pensar con espíritu crítico; favorece la creatividad y por si mismo es un ejercicio mental creativo” (FERRERO, 1991).

El juego al ser una actividad innata, es un placer realizarla, permite además un desarrollo social, crítico, de lenguaje, vivir experiencias que de otra manera sería imposible realizarlas.

Es implica la importancia que tiene como un procedimiento metodológico en la primera infancia, lo cual lo convierte en un método excelente para el aprendizaje de las relaciones lógicas matemáticas, lengua, etc.; en la educación inicial.

“Son aquellos donde la intención explícita es provocar un aprendizaje significativo, estimular la construcción de nuevo conocimiento de modo principal, suscitar el desarrollo de una habilidad operatoria”. (MOLL, 2006).

La habilidad operatoria es una aptitud o capacidad cognitiva y aprendizaje específico, que hace posible la comprensión y intervención del individuo en los fenómenos sociales y culturales.

Así, quien compara dos cosas y establece patrones de identidad y de diferencias está demostrando el uso de una habilidad, del mismo modo que la persona que observa, relata, clasifica, realiza otras acciones.

Cabe indicar que los dependiendo de los juego se propicia el estímulo para el desarrollo de diferentes habilidades, tomando en cuenta las reglas y fundamentos del guía o tutor.

El juego es el camino idóneo para potencializar distintas capacidades, es ahí donde se sienten libres, autónomos, seguros y capaces de hacerlo todo, experimentan situaciones cognitivas, procesuales y actitudinales.

Es importante indicar que el juego por ser de carácter lúdico permiten que los procesos de aprender a conocer, de aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser, sean más placenteros, divertidos para ejecutarlos.

1.3.5 Importancia del juego

- Es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; medio natural por el cual se expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero, fomenta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de su vida estudiantil.
- Permite conocer su mundo, descubre su cuerpo, conoce a otras personas se relacionarse, desarrollo su lenguaje aprendiendo de los adultos.

- Durante el juego se activan todas las partes del cerebro, por eso el aprendizaje por medio de él es más fácil porque surge desde la experiencia, observación, reflexión y la puesta en marcha de acciones concreta.
- Es una forma de comunicación que utilizan para relacionarse con los demás.
- Se muestran como es su interior, expresando sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.
- Lidian con su pasado, presente, y se preparan para un futuro.
- Estimula los sentidos, enriquece la creatividad, la imaginación, etc.

1.3.5.1 Facilita el desarrollo

- Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.

1.3.5.2 Facilita el aprendizaje

- Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- Su personalidad- intereses, preferencias.
- Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

Hay tres aspectos que por sí solo justifican la incorporación del juego en las aulas:

El carácter lúdico, por ser una actividad innata en los niños, se debe aprovechar en el proceso de enseñanza – aprendizaje para que sea más divertido y placentero.

El desarrollo de técnicas intelectuales, es una excelente actividad para ejercitar las capacidades mentales, al igual que las físicas. Porque estimula la imaginación, enseña a pensar críticamente, favorece la creatividad y por sí mismo un ejercicio mental creativo. Constituye un excelente ejercicio para constituirse en un material complementario para iniciar, estimular y ejercitar el pensamiento y el razonamiento lógico.

En cuanto a fomentar las relaciones sociales, son útiles para estimular las cualidades personas y sociales como la afirmación, confianza, cooperación, el trato con las demás personas, aceptación de normas, trabajo en equipo, el reconocer el éxito de los demás, hacer el máximo esfuerzo para conseguir metas, entre otros. (GUZMAN, 2004).

1.3.6 Características

- Produce placer al sujeto que la realiza, debido a que le interesa más la acción que el resultado.
- La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje, omite las reacciones que si fuera una realidad que está ejecutando.
- Ejercita funciones o capacidades del sujeto, satisfaciendo necesidades afectivas del niño/niña.
- Crea una situación que no es real, se encuentra en su imaginación.

1.3.7 Beneficios

Los niños se comunican a través de las actividades lúdicas, por ende es fundamental en su vida, porque es el mecanismo mediante el cual empiezan a establecer contacto con el mundo que les rodea.

Cuando nace, los bebés se relacionan con el mundo por medio de la estimulación temprana que utiliza el juego como una herramienta natural con la expresa sus sentimientos de rabia, miedo, alegría o tristeza.

El niño se obliga a socializar con sus compañeros de grupo, aprendiendo un trato equitativo y aceptar las opiniones de otras personas. Por ejemplo al jugar a ser médico, chofer, comprende los roles y la relación que tienen con los demás.

Las actividades lúdicas al aire libre, le permite conocer la naturaleza, conocer cómo son los árboles, tocar la tierra, estimulando así sus sentidos, experimentar, oír, ver. Y el hecho de jugar con otros un juego o deporte, aprenden disciplina, trabajo en equipo, colaboración y reglas, fortalecen valores que son importante en el desarrollo personal.

El desarrollo de su capacidad psicomotora, porque pone a prueba su memoria, capacidad de aprendizaje, la expresión, además su habilidad para correr, tener equilibrio y saltar.

Aprende la superación personal, comprende que algunas veces se gana, otras se pierde, y que es importante esforzarse para destacarse entre un grupo de personas.

Aprende que se debe cumplir ciertas reglas, porque cada actividad lúdica las tiene, que si no cumple en su totalidad, les dejan fuera.

La creatividad está a prueba, estimulando ampliamente su imaginación.

Los psicólogos infantiles, identifican cuando hay dificultades físicas o psíquicas, si hay problemas de lenguaje, trastornos, autismo o problemas de conducta, dependiendo del juego que se lo haga. En el caso que se detecte un patrón de juegos agresivos persistentes, es muy probable que haya un conflicto emocional, por el contrario cuando no se involucra con otros niños de su edad, podría haber un problema neurológico o un depresión grande. (CASTILLO, 2012).

La vinculación con la familia, a través del juego se puede imponer disciplina o negociar reglas con el hijo si se lo conoce. Es una actividad entre padres e hijos que permite que ambos se conozcan, poniéndose a su mismo nivel, estableciendo vínculos.

La infancia es una etapa cuando más se aprende, todas sus capacidades están en desarrollo, por ende se debe reforzarlas utilizando el juego como un instrumento de apoyo. (ESPAÑA., 2014).

1.3.8 Clasificación

1.3.8.1 Juegos motores y de interacción social

Se refiere a ese continuo ejercicio que el niño realiza con los esquemas que ha ido construyendo, habría que hablar de esos peculiares objetos que constituyen los otros seres humanos y que los pequeños exploran en el contexto de la interacción, como dar palmas, identificar y nombrar los dedos de una mano, esconderse y reaparecer, etc., experimentan una curiosa evolución.

1.3.8.2 Fantasía o de ficción

Es donde los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes: una muñeca que representa una niña, un palo que hace de caballo, entre otros, a la edad de siete años alcanzarán su apogeo, se convertirán en complejos guiones, interpretados en colaboración con otros y para cuyo desarrollo utilizarán cuantos elementos encuentren a mano.

Se trata del juego por antonomasia, la identificación que se produce entre infancia y juego asimila la idea de juego al de ficción, como el más característico de esta etapa de la vida. Pero además, y también debido a sus características, ha constituido un terreno especialmente abonado para importantes debates teóricos sobre el funcionamiento psicológico.

1.3.8.3 Juegos sociales tradicionales: juegos de reglas

En los juegos de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los niños pequeños se inician en los juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo, y la comprensión de su carácter obligatorio, les permite incorporarse al juego de

otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

1.3.8.4 Los juegos en construcción

Varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño.

Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores; meter y sacar objetos, derribar torres, insertar piezas. En la etapa de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc. La fidelidad a un modelo externo está supeditada a la función que lo construido tiene en el desarrollo del Juego en cuestión.

1.3.8.5 Juegos creativos

Son aquellos que permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad, la imaginación, la producción de ideas valiosas para resolver problemas que se presentan, por lo que bien organizados propician un progreso del grupo a niveles superiores. Esta expresado cuando los niños/niñas utilizan materiales familiares en una manera inusual enganchando al juego imaginativo, teniendo presente que son creativos por excelencia debido a que desconocen ciertos límites o formas que se encuentran predeterminadas, que importante sería al darle la libertad de crear, adaptar y un gran animó. Al desarrollar su espíritu creativo obtienen satisfacciones personales, experiencias positivas al encontrar solución para diversos problemas, de tal manera que al destruir esa curiosidad, la creatividad y la originalidad estamos afectando el futuro. Un juego nunca debe ser tan rígido o estático, por tanto el espíritu creativo debe estar presente entre los participantes del mismo.

1.3.8.6 Juegos didácticos

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños/niñas métodos de dirección y conducta correcta, estimulando de esta manera un adecuado nivel de decisión, estimulando la disciplina, la adquisición de conocimientos motivados por el juego.

Cabe indicar que son el soporte para el cumplimiento de objetivos, permitiendo el desarrollo de habilidades, hábitos, capacidades y formación de valores. (ROMÁN, 2010).

Son considerados como una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel, esquematizando un objetivo, su estructura incluye momentos de acción pre – reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta – lógica de las experiencias para lograr lo que se ha propuesto. Su uso persigue una cantidad de objetivos dirigidos hacia la ejercitación de las área física, socio – emocional, cognitivo – verbal y dimensión académica.

Así como las características que deber tener y cuál es el más adecuado de acuerdo al grupo de niños / niñas.

En este tipo de juegos se destacan tres elementos:

- El objetivo del juego didáctico es el planteamiento de un problema que deberá resolverse en un nivel que implica cierta dificultad. Propender a que sea atractivo los conceptos, procedimientos y actitudes y a la vez trabajar en equipo satisfactoriamente, reforzando habilidades que se necesitan en lo posterior. Para lo cual se debe precisar el juego y su contenido. Por ejemplo con el juego “la loterías de números” se busca que los niños relacionan el número con la cantidad.
- La acción lúdica, elemento imprescindible, que deben manifestarse claramente. Es lo hace que hace que el proceso de enseñanza sea ameno y acreciente la atención del educando.
- Las reglas que constituyen un elemento de organización donde se determina qué y cómo se hacen las cosas y dan una pauta como hacerlas. Lo que les distingue de otros juegos es que son condicionadas por la tarea docente, establece una secuencia para desarrollar la acción, y se prohíben ciertas cosas.

Las características son:

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones
- Número de jugadores.

- Edad
- Diversión
- Tensión
- Trabajo en equipo.
- Competición.

Ventajas

El juego didáctica mejora los siguientes aspectos:

Área y aspectos del desarrollo del niño

Área	Aspectos
Psicomotor	Coordinación motriz Equilibrio Fuerza Manipulación de objetos Discriminación sensorial Coordinación visomotora Capacidad de imitación
Emocional	Controla la ansiedad Controla la expresión simbólica de la agresividad. Facilita la resolución de conflictos Producción satisfacción personal.
Cognitivo	Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad, discriminación la realidad de la fantasía, el pensamiento científico y relaciones lógica matemáticas. Desarrolla el rendimiento, la comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto.
Social	Juegos cooperativos Favorece la comunicación, unión y confianza. Potencia el desarrollo de las conductas.
	Juegos simbólicos Proceso de comunicación y cooperación con los demás.

	Conocimiento del mundo del adulto. Preparación para la vida laboral.
--	---

(ROMAN, 2011)

Formato del juego didáctico

Nombre	Descripción
Título	Nombre que se le da al juego.
Área de conocimiento	Asignatura al que se le orienta
Objetivos	Lo que se desea enseñar y lo aprenderán al realizarlo.
Contenidos	Conceptuales, procedimentales y actitudinales.
Nombre la estructura adaptada para el diseño del juego	Ejemplo. Lotería de números.
Grupo	Población y edades
Número de jugadores	Cuántas van a participar.
Duración	Tiempo
Materiales utilizados	Lista de los elementos a utilizar.
Instrucciones	Paso a paso como se desarrolla el juego.

(CHACON, 2007)

Con estos elementos se tiene claro el objetivo del juego, los contenidos a trabajar, el número de participantes, instrucciones, etc., de manera que el docente lo utilice como un instrumento de enseñanza para que el aula se convierta en un espacio para el descubrimiento, la solidaridad, el conocimiento, el respeto a la individualidad, la formación del carácter desarrollando entes críticos y útiles para la comunidad.

1.3.9 Actividades lúdicas

Es un elemento netamente activo que logra desarrollar el potencial de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, además que permite la adquisición de información en cuanto a la formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

De tal manera que quienes las realizan liberan energía, que le conoce como la alegría, sentimiento que muchas veces se la relegado de los hábitos de enseñanza, es una forma

de expresión del ser que curiosear, explora, construye y compare con los demás el descubrimiento de algo desplegando así su creatividad.

Lo que implica que son una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa el conocimiento, una forma de estar en la vida, la relación que hay con aquellos espacios cotidianos que producen disfruten acompañado de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarios con el juego.

Es por ello que actualmente se enfatiza la necesidad de utilizarlas dentro de la enseñanza como un elemento básico, porque permiten la interacción afectiva del niño con sus compañeros y maestros así como el fortalecimiento de normas, valores y aprendizajes para lograr un desarrollo integral, es ahí donde se desprende la importancia que tiene para la conformación psicomotora y social del niño o niña.

Existen tres tipos:

Juegos de actitudes.- Actividades que realiza a través de ejercicios físicos, generando un gran desgaste de energía, son libres y espontáneos.

Juegos de dramatización.-Donde representan a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se pone de manifiesto la fantasía.

Juegos pasivos.- Invierten poca cantidad de energía, los pueden realizar solos como ver televisión, leer tiras cómicas, etc., son más de tipo intelectual necesita concentración, razonamiento. (DAVILA, 2003).

1.3.10 Cuando utilizar los juegos

Se debe tener utilizar cuando se constituyan en una herramienta eficaz, al alcance de un objetivo dentro de esa área. Para determinar los juegos a utilizar es importante tener conocimientos de ellos en forma específica, aplicados con el suficiente espíritu crítico como para mantenerlos, modificarlos o sustituirlos por otros si no cumplen con los objetivos deseados.

Por lo que tienen validez cuando se utiliza en el momento apropiado, por el interés del estudiante y por el objetivo. Es importante recalcar que para implementarlos debe haber madurez en el estudiante y nunca cuando exista cansancio por la actividad.

Condiciones para aplicar los juegos

Los elementos que justifican y condicionan son:

- Capacidad de constituirse en un factor de autoestima para el alumno, por tanto el profesor debe organizar juegos que sean intrigantes o estimulantes, posibles de realizados individualmente o en grupo, por lo que debe ser observador y darles pautas, estrategias nuevas cuando tenga demasiada dificultad.
- Los juegos no deben relacionarse con el castigo, es esencial que sea utilizado para combatir la apatía y como un desafío, por tanto el profesor y la preparación de los estudiantes debe ser ideal para que se constituya en un recurso insustituible.
- Un espacio amplio es ideal para la correcta manipulación de piezas, así como el cuidadoso empaquetamiento y organización, la limpieza o incluso el lugar donde se encuentran.
- De tener una comienzo, parte intermedia y final, jamás ser interrumpido, y el alumno estimulado siempre para buscar sus propios caminos hacia la solución.

1.3.9 Componente del pensamiento lógico matemático.

1.3.9.1 Origen del pensamiento lógico matemático

Se basa en la actuación del niño sobre los objetos y las relaciones que a través de actividades establece con ellos como:

- Organizar, agrupar, comparar.
- El principio sensomotoras, luego intuitivas y progresivamente lógicas.

Cabe indicar que la expresión de esas relaciones se hará primero por medio de la acción, luego el lenguaje oral y finalmente el lenguaje simbólico, proceso que le permitirá ir recurriendo a los números.

La representación matemática exige que exista una planificación, apoyándose siempre en la curiosidad del niño, lo que proporcionará un proceso que vaya avanzando desde el nivel de manipulación a la de representación, para luego al de la expresión en un lenguaje preciso.

Lo que implica que el niño/niña aprenderá a descubrir primero las características de los objetos, establecer las relaciones entre ellos, más tarde establecer colecciones en base a determinados atributos y luego utilizar estrategias sencillas para contar y representar diferentes cantidades.

Definición

Es un proceso que se destaca en la construcción del conocimiento en el niño es el Conocimiento Lógico-Matemático, que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo.

El niño construye el conocimiento lógico matemático coordinando las relaciones simples que previamente ha creado entre los objetos, es lo que dice (CASTAÑÓN, 2010).

Las diferencias o semejanzas entre los objetos sólo existen en las mentes de aquellos que puedan crearlas, por tanto, el conocimiento lógico-matemático presenta tres características básicas:

1. No es directamente enseñable porque está construido a partir de las relaciones que el propio sujeto ha creado entre los objetos, en donde cada relación sirve de base para la siguiente relación;
2. Se desarrolla en la medida en que el niño interactúa con el medio ambiente;
3. Se construye una vez y nunca se olvida.

Está consolidado por distintas nociones que se desprenden según el tipo de relación que se establece entre los objetos como:

1.3.9.2 Autorregulación.

La autorregulación ayuda a los niños a mantener los movimientos de su cuerpo bajo su control, primero mediante estímulos externos y luego mediante estímulos internos, logrando su autocontrol dentro de un contexto social.

El proceso de desarrollo de la autorregulación va de lo simple a lo complejo. Parte del control del propio cuerpo hasta el entendimiento, conocimiento y aplicación de las normas o reglas, relacionándolas con sus experiencias pasadas y futuras para lograr integrarse sin dificultades en las actividades.

Al comparar e investigar las normas de cada juego, el niño se percató de los otros puntos de vista posibles y de nuevas formas para jugar en armonía, hasta lograr autonomía para resolver los problemas (HAYWOOD, 1992).

1.3.9.3 Definición de Número.

Indica que los objetos, personas y acontecimientos pueden estar relacionados unos con otros de muchas formas, lo cual puede implicar números, relaciones ordinales y medidas. Es en donde se introduce el concepto de correspondencia “uno a uno”, donde contar es una estrategia.

Es importante distinguir qué estrategia es una vía para llegar a hacer una cosa y debería ser eventualmente generada y seleccionada por las propias personas y comprender es una reorganización fundamental del conocimiento que llevar a la persona a un nuevo plano del desarrollo y le abrirá nuevas posibilidades de ver su mundo con una lógica creciente y de manera organizada.

Las funciones cognitivas que contemplan este componente son:

- Nombrar lo procesos uno a uno.
- Utilizar una aproximación sistemática
- Contar siguiendo un orden.
- Correspondiendo objetos.

- Comprender el número cardinal.
- Usar exactitud en el número.
- Utilizar comparaciones.
- Relacionar experiencias familiares.
- Usar el contar como estrategia.
- Utilizar los conceptos más o menos.
- Ser preciso y exacto.
- Comprender la conservación del número.
- Seguir un orden.

1.3.9.4 Asumir roles.

La representación como operación cognitiva abarca dimensiones:

- Físicas, la percepción depende de la propia perspectiva del individuo, como por ejemplo: cuando se mira una flor se observa de acuerdo al lado que se encuentre el individuo.
- Psicológicas, depende de la actitud, las creencias, incluso el aprendizaje.
- Sociales, necesariamente se necesita la perspectiva de otra persona y ponerse en su lugar.

Las funciones cognitivas que se destacan son:

- Comparar.
- Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.
- Conocer las referencias espaciales.
- Tomar nuevas perspectivas.
- Clasificar.
- Comprender las referencias espaciales.
- Explorar sistemáticamente.
- Tomar decisiones.
- Comprender el punto de vista de otras personas.
- Tomar posiciones
- Hacer hipótesis
- Atender indicaciones relevantes.

1.3.9.5 Clasificación

La noción de clasificación es una operación que consiste en la realización de englobamientos jerárquicos de clase, haciendo coincidir las características cualitativas y cuantitativas de los elementos, sirve de base fundamental para el desarrollo de conceptos lógico – matemáticos, debido a que las nociones de clase tienen que ver con la relación de pertenencia a un grupo. A partir de las cuales se forman clases y estas son fundamentales para organizar el mundo. Esta noción, radica en tres habilidades cognitivas:

- Agrupación, donde se incluye las siguientes funciones: agrupación según un criterio, dos criterios, tres o más criterios y la asignación de nombres.
- Comparación, que comprende verbalizando semejanzas, verbalizando diferencias, comparando dos y comparando tres objetos o más.
- Inclusión de clase, que incluye nombrando al grupo al cual pertenece, a varios elementos que corresponde al mismo grupo y nombrando objetos de una categoría que pertenece a una categoría mayor.

1.3.9.6 Secuencia y patrón.

Patrón es una serie ordenada de elementos que se repiten conforme a la regla de alternar los mismos uno por uno, tomando turnos y variando una de sus dimensiones (forma, color o tamaño), secuencia se refiere a ordenar un conjunto de eventos que se dan en forma sucesiva o lineal, en ambos casos es necesario el descubrimiento de reglas, que son importantes, porque dan al niño la pauta a seguir para lograr el orden adecuado.

Determinándose que el concepto de patrón como el de secuencia son necesarias para el descubrimiento de las reglas que rigen el orden; las cuales juegan un papel importante porque dan al individuo las pautas a seguir para lograr un orden adecuado de objetos o eventos.

La habilidad de fijar los atributos de los elementos para luego organizarlos en una forma secuencial, la capacidad de tomar en cuenta la posición que ocupa cada elemento dentro de la serie según sus características, y la habilidad de reconocer que cada elemento debe

seguir un orden determinado y cómo ese patrón se repite en el momento de contar los elementos de una serie.

De lo anteriormente dicho se desprende que la posición de los patrones y las secuencias como conceptos esenciales para el adecuado razonamiento numérico.

En cuanto a los patrones:

- Patrones de alternación simple: consisten en una serie ordenada de elementos que se repiten conforme a la regla de alternar los mismos uno por uno, tomando turnos y variando una de sus dimensiones (forma, color o tamaño) (A-B-A-B)
- Patrones de alternación doble, serie ordenada de elementos que se repiten al alternar los mismos de dos en dos (AA-BB-AA-BB)
- Patrones de uno o más, una serie ordenada de elementos que se repiten conforme a la regla de añadir un elemento más adentro de la progresión tomando turnos (A-AA-A-AA).

Secuencia

- De elementos, es ordenar un conjunto de objeto en forma sucesiva, creciente o decreciente en tamaño.
- De eventos, ordenar un conjunto de eventos en forma sucesiva con una secuencia lógica, dentro de la cual están las siguientes actividades: secuencias de figuras, progresiones de elementos y eventos.

En la adquisición de conceptos de patrón y secuencia se requiere:

- Identificar
- Escuchar atentamente
- Utilizar referencias temporales
- Secuenciar
- Tomar información
- Comparar una secuencia
- Utilizar precisión y exactitud
- Establecer información completa y clara.
- Utilizar una imagen mental

- Indagar sistemáticamente.
- Descubrir una regla o patrón
- Utilizar la ordinalidad.
- Utilizar una regla de alternación simple.
- Alternación doble.
- Categorizar información.
- Relatar experiencias pasadas y futuras.
- Coordinar tiempo y espacio.

1.3.9.7 Distinción de símbolos.

Es la idea de la identificación y clasificación de objetos y eventos de acuerdo a ciertas características sobresalientes, requisito previo para el reconocimiento de las letras del alfabeto (HAYWOOD, 1992).

Por ejemplo las “características distintivas” es que todos los seres humanos tenemos características comunes, como es el tener dos brazos, dos piernas, una cara con ojos, nariz y boca. Sin embargo, cada ser humano es diferente del otro, es decir, no existen dos seres idénticos. Son entonces estas diferencias a las que (HAYWOOD, 1992) denomina “características distintivas”, para lo cual el niño estará preparado para descubrir e identificar.

Las características distintivas son útiles en múltiples aspectos, tales como: la forma y el sonido.

Las funciones que facilitan el proceso de pensamiento son:

- Comparar, que es la capacidad que muestran algunos individuos para organizar y planificar la información cuando se les presenta, bien en la vida cotidiana o en el aprendizaje sistematizado.
- Establecer una imagen mental, que se considera la capacidad de establecer relaciones entre sucesos y objetos situados en el espacio.
- La memorización visual, que es la capacidad de combinar elementos de los campos visuales presentes y pasados en un solo campo.

- Atender el contexto, se refiere a la capacidad de utilizar distintas fuentes de información a la vez.

1.3.9.8 Geometría

Los estudiantes deben analizar y descubrir características como: partes rectas, redondas, terminación en punta, número de lados, posibles usos, entre otras. Luego, asociar estos objetos con los de su entorno, analizar sus similitudes y las diferencias. Posteriormente se inicia con las figuras geométricas asociando con los cuerpos geométricos.

Se debe considerar la ubicación, dirección y posición de los objetos mediante las nociones; “encima/debajo”, “dentro/fuera”, “lleno/vacío” y los objetos en relación con su propio cuerpo y su lateralidad. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2010).

1.3.9.9 Tiempo.

Para (PIAGET., 1968) e (INHELDER, 1968) indican que el concepto de tiempo se desarrolla paralelamente y conjuntamente con otras nociones del conocimiento lógico-matemático, como el “movimiento, la velocidad y el espacio”, mismo que son consideradas construcciones que no se encuentran “a priori” en la mente del niño, sino que requieren de una construcción ontogénica, lenta y gradual.

Esta noción, está presente implícitamente en las siguientes funciones:

- Conocer la secuencia de una o varias normas.
- Relacionar experiencias pasadas con las futuras.
- Relacionar experiencias cotidianas.
- Seguir un orden
- Utilizar referencias temporales.
- Secuenciar.
- Relatar experiencias pasadas y futuras.
- Coordinar tiempo y espacio.

1.3.9.10 Espacio

Para (PIAGET J. , Psicología y epistemología., 1975) el niño en edad preescolar, considera el espacio como una colección de “espacios separados”, cada uno concentrado en una actividad. Con el tiempo el niño aprende que existe un espacio único y objetivo, dentro del cual están contenidas las interrelaciones de los objetos, e incluso, del mismo sujeto.

De 3 a 7 años, la concepción del espacio está estrechamente ligada a la acción, sin embargo, el niño puede ver una cosa en relación con otra y es capaz de observar la proximidad, la separación, el orden y el contorno en los objetos.

Se consideran las siguientes funciones cognitivas:

- Seguir un orden.
- Conocer las referencias espaciales.
- Tomar nuevas perspectivas.
- Comprender las referencias espaciales.
- Tomar posiciones.
- Relatar experiencias pasadas y futuras.
- Coordinar tiempo y espacio.

(CASTELLÓN, 2012).

1.3.9 Relación lógica matemática

En la actualidad se considera que antes de ingresar a cualquier contexto, se construye ciertas nociones de matemáticas en interacción con el entorno y con los adultos cuando la utilizan, de tal manera que esta información de la vida diaria se lo va incorporando en los procesos de construcción de la matemática.

En la educación inicial se mantiene la concepción que se debe desarrollar y ejercitar la noción de número, presentándole de uno en uno y de acuerdo con el orden de la serie numérica, acompañado con la idea que los niños no conocían nada de números.

Pero al pensar en las diversas actividades de la vida, se observa las diferentes funciones que cumple las matemáticas por ende el niño aprende, un ejemplo claro cuando los niños

y niñas usan los números para seleccionar los canales de una televisión, al observar las placas de un carro, en los teléfonos celulares, las monedas y en situaciones vinculadas con la medición.

Por lo que según (VERGNAUD, 1994) “Las concepciones de los niños son moldeadas por las situaciones que han encontrado”, de acuerdo al autor cada aprendizaje se logra a medida que el niño /niña vive una situación y plantea una solución.

Razón por la cual es necesario proponer situaciones didácticas contextualizadas en lo social, donde se tome en cuenta las experiencias previas del niño, como punto de partida para planificar nuevos problemas.

Es así que el conocimiento lógica matemáticas es parte importante en el desarrollo del pensamiento de los niños/niñas, por tanto el objetivo del tutor es lograr que los estudiantes sean intuitivamente curiosos, que tengan un interés por su entorno, la experimentación sin temor a la equivocación, ser creativos y por ende su ideas más lógicas y de acuerdo a su contexto.

Al manipular objetos, la niño/niña, logra formar nuevos conceptos con más precisión, que les permite establecer diferencias con los demás y establecer sus relaciones. Este objetivo se logra por ejemplo al utilizar juegos por repetición, en donde el niño aprende cosas nuevas. Por tanto es importante que se recurra a actividades en donde se manipule los objetos muchas veces, de manera que la experiencia permitirá una aproximación al mundo exterior.

Con esto se busca que los niños desarrollen diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base en su posterior desenvolvimiento social y académico.

El área lógica matemática es considerada una materia que a los estudiantes les causa desagrado, debido a que se le considera complicada, pero es ahí donde los padres y maestros, por ello se considera de suma importancia apropiarse de actividades de aprendizaje que les agrada para utilizarlos dentro del aula. (INFANCIA, 2010).

Definición.- El componente de relaciones lógico matemáticos debe permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y destrezas para

comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2010).

Las principales actividades se refieren a la correspondencia, la cual puede ser tratada a partir de imágenes y relaciones familiares para los estudiantes, a la clasificación, a la seriación y a la noción de conservación de cantidad, muy necesaria para que posteriormente se comprenda el concepto de número y de cantidad.

Los niños/niñas deben interactuar con el mundo físico, con sus compañeros y maestros, utilizar materiales concretos para que desarrollen la habilidad de pensar en forma abstracta, donde la práctica y los componentes básicos del lenguaje son vínculos necesarios entre la acción y comprensión de las relaciones lógicas matemáticas.

Es importante mencionar que diversos estudios han demostrado que en muchas ocasiones el niño elabora por sí mismo las operaciones lógico matemáticas.

1.3.10 Estrategias lúdicas y la lógica matemática

Los juegos y las matemáticas tienen rasgos en común en lo que refiere a su finalidad educativa, pues la matemática dota a las personas de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales posibilitando la exploración.

Al decir de las actividades lúdicas que enseñanza a los escolares a dar sus primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potenciando el pensamiento lógico, desarrollando hábitos de razonamiento, fomentando a pensar con espíritu crítico. Lo cual se logra por su actividad mental, lo que implica que son la base fundamental para la enseñanza de la matemática y su posterior formalización del pensamiento matemático.

Tomando así en cuenta el texto de (Gardner, 1986), que expresa:

“Siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los alumnos y profanos es acercarse a ellos por medio del juego. El mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante, una pasatiempo, un truco mágico, una paradoja, un modelo, un trabalenguas o

cualquiera de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen rehuir porque piensan que son frivolidades”.

En tiempos antiguos el juego era considerado un pasamiento, una pérdida de tiempo, incluso lo considerada una frivolidad, pero con el pasar de los años se ha demostrado que el juego es un elemento importante para los seres humanos a cualquier edad y más aún en la infancia que es donde se encuentra en desarrollo las habilidades, destrezas de cada individuo, donde la resolución de problemas lo consideran difícil, tedioso. Es ahí donde el docente debe incluir en su enseñanza esta práctica.

Debido a que las matemáticas es mucho más que simplemente conocer los números y contar. Se trata de organizar información, comparar cantidades y describir relaciones.

1.3.10.1 El juego para enseñar matemáticas

Según el desarrollo mental del niño, antes de los seis años, según (PIAGET, Estimulación., 1938) se puede estimular notablemente mediante actividades lúdicas, pues representan tanto un actividades cognitivas como sociales, a través de la cual, los niños ejercitan sus habilidades físicas, crecen cognitivamente y aprenden a interactuar con otras personas. (PIAGET, Estimulación., 1938).

En esta etapa, son importante los estímulos que despiertan la idea de conjunto bajo, mayor, menor, ancho, pequeño, alto entre otros, por tanto los niños pueden manipular tamaños, de cero a diez y eventualmente transformar la percepción del símbolo que todo número representa, en un tamaño que apoyo su valor.

Es así que el conocimiento matemático no está preestablecido, se trata que el estudiante construya en una interacción con su ambiente permitiendo, que sus estructuras cognoscitivas se modifiquen a medida que va adquiriendo el conocimiento matemático y de esta manera aplicar al resolver los diferentes problemas.

Las matemáticas y las actividades lúdicas no siempre han estado vinculadas, pero se ha demostrado que muchas de las reflexiones alrededor de los problemas matemáticos han

estado teñidas de una motivación, un reto apasionante que produce placer y sensación de búsqueda y logro, sensaciones que se desprenden de actividades de carácter lúdico.

Es así que grandes científicos como Arquímedes, Euclides, Leibniz o Einstein, las matemáticas, al igual que están en todo lo que conocemos, se encuentran claramente dibujadas en los juegos y acertijos.

Tanto las matemáticas como el juego es una parte en la vida del niño/niña, juegan un papel importante en su desarrollo cognoscitivo, tal es así que el juego es serio, que acapara mucho tiempo y es muy agotador, permite que se desarrolle la creatividad, la fantasía. En conclusión los juegos son la base fundamental en el aprendizaje de las matemáticas, ya sea trabajando de forma individual o grupal, siempre y cuando sean una fuente de placer.

CAPITULO II

2 METODOLOGÍA

2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Cuasi experimental puesto que se observó a la población antes y después de la aplicación de la guía.

2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

2.2.1 Descriptiva – explicativa

Es aquella en donde se describen los datos obtenidos y este resultado tienen un impacto en la vida de los niños/niñas. Como es el caso del presente trabajo investigativo que realizó un análisis de la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la lógica matemática, con el fin de establecer el nivel de influencia que tiene en el desarrollo integral del niño/niña.

2.2.2 De campo

Constituye un proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, tratamiento, análisis y presentación de datos, basándose en una estrategia de recolección directa con la realidad que se vive dentro de la Institución.

La investigación se efectuó dentro de la misma institución SAINT AMAND MOSTROND, con el fin de observar el fenómeno establecido.

2.2.3 Bibliográfica

Es un proceso de búsqueda de información en documentos para determinar cuál es el conocimiento existente en un área particular. Como el caso del presente proyecto que fundamentó sus teorías en la información emitida por personas relacionadas con el área,

además de textos, revistas, folletos, tesis, internet, para lograr un Guía de Estrategias Lúdicas y el Desarrollo de las Relaciones Lógica Matemáticas.

2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se utilizará:

Deductivo.- Se partió del hecho que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo del niño para luego establecer de manera más específica son parte importante en el proceso de desarrollo del componente de las relaciones lógica matemático en el primer año de educación básica.

Inductivo.- Se realizó una análisis que parte de lo particular para llegar a un conocimiento global, como en el presente caso donde se estableció que el juego es un factor influyente en el desarrollo de la lógica matemática para determinar que las actividades lúdicas son la base fundamental en el desarrollo integral del niño/niña.

Método científico.- Se utilizó este método porque permite seguir una serie de pasos, para llegar a la comprobación de la hipótesis.

Descriptivo.- Permite analizar y describir datos obtenidos a través de la observación de los niños y niñas, con la finalidad de determinar estrategias lúdicas que apoyen al desarrollo del componente de las relaciones Lógicas Matemáticas, para lo cual se elaboró y práctico una guía.

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Encuesta: Los datos se obtuvieron a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a los docentes, cuyo instrumento es el cuestionario.

Observación.- Se utilizó con el propósito de observar el desenvolvimiento de niños y niñas, al utilizar las diferentes actividades lúdicas en el área de matemáticas, con el fin de implementar una guía de Estrategias Lúdicas con los juegos que más impacto tuvieron en el desarrollo de la lógica matemática.

Los instrumentos dentro del proceso fueron:

Cuestionario: el cual contenía preguntas cerradas enfocadas al tema específico a investigarse.

Ficha de observación: Permitió la obtención de datos estructurados de manera que permitieron realizar un seguimiento a los niños y niñas antes de aplicar la Guía y luego de ella.

2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

2.5.1. Población

En el presente trabajo investigativo se trabajó con los docentes, niños y niñas del primero “C” de Saint Amand Montrond, como se describe.

Cuadro No.2. 1 Población

ESTRATOS	TOTAL	PORCENTAJE
Niños y niñas	30	100%
TOTAL	30	100%

Fuente: Datos de la Institución

Elaborado: Jeaneth Miranda

2.5.2 Muestra

Para calcular el tamaño de la muestra del universo de los sujetos de estudio de los estudiantes de primer grado de Educación General Básica del “Saint Amand Montroud” del cantón Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo motivo de investigación, se empleó la Estadística Inferencial, a través de una muestra probabilística estratificada, por selección sistemática de elementos muestrales. La muestra de los estudiantes se obtuvo aplicando la siguiente fórmula:

Datos:

N = 30 tamaño de la muestra

$e^2 = 0.05$ margen de error o precisión admisible

$$n = \frac{N}{e^2(N - 1) + 1}$$

$$n = \frac{30}{0,05^2(30 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{30}{0,0025(29) + 1}$$

$$n = \frac{30}{1,0725} = 27.97$$

$$n = 28$$

2.6 PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se diseñó una tabla para la tabulación de datos con preguntas y la escala valorativa, totalizando y porcentual izado sus frecuencias para los estudiantes en sus dos dimensiones: las estrategias lúdicas y componente de las relaciones lógica matemáticas. Para la representación gráfica se recurrió al programa de computación Excel, utilizando centro gramas para cada parámetro lo que permitió objetivar la interpretación y el análisis cuantitativo de los datos.

Una vez obtenida la información empírica con la aplicación de los instrumentos correspondientes, se procederá a la organización, análisis e interpretación de los datos, de acuerdo a cada uno de los sectores investigados.

La sistematización de la información permitirá el análisis riguroso de los datos cuantitativos, los mismos que al contrastarlos con la información cualitativa nos permitirán arribar a conclusiones de tipo explicativo.

2.7 HIPÓTESIS

2.7.1 Hipótesis General

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” incidirá positivamente en el componente de las relaciones lógica matemática de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

2.7.2 Hipótesis Específicas

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos didácticos, desarrolla el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos creativos, desarrolla el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de actividades lúdicas, desarrolla el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

2.8 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

2.8.1 Operacionalización de la Hipótesis Específica1

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos didácticos, desarrolla el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013

Variables	Concepto	Categoría	Indicador	Técnica e Instrumento.
Guía de juegos didácticos	Son aquellos que implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje , utilizando diversos recursos que benefician el desarrollo integral del niño.	Aprendizajes significativos Recursos Desarrollo integral	Conocimiento del entorno Dominio de símbolos Bloques Rompecabezas Figuras geométricas Intelectual Socialización Volitivo Afectivo	Técnica Encuesta Observación Instrumento Cuestionario Guía de observación
Componente de las relaciones lógicas matemáticas	Permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y experiencias para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada	Pensamiento Nociones Experiencias	Capacidad intelectual Cantidad Espacios Tiempo Comparación de magnitudes Relación con el medio que le rodea.	

2.8.2 Operacionalización de la hipótesis específica 2

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos creativos, a través de juegos creativos desarrolla el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

Variables	Concepto	Categoría	Indicador	Técnica e Instrumento.
Guía de juegos creativos	Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real	Imaginación	Realidad Ficticia	Técnica Encuesta Observación Instrumento Cuestionario Guía de observación
Componente de las relaciones lógicas matemáticas	Permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y experiencias para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada	Resolución de problemas	Dentro del aula Fuera de ella	
		Pensamiento Nociones	Capacidad intelectual Cantidad Espacios Tiempo Comparación de magnitudes Relación con el medio que le rodea.	
		Experiencias		

2.8.3 Operacionalización de la hipótesis específica 3

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de actividades lúdicas, desarrolla el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013

Variables	Concepto	Categoría	Indicador	Técnica Instrumento. e
Guía de actividades lúdicas	Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo	Estimula Ejercitación	Vista Olfato Tacto audición Habilidades Destrezas	Técnica Encuesta Observación Instrumento Cuestionario Guía de observación
Componente de las relaciones lógicas matemáticas	Permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y experiencias para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada	Pensamiento Nociones Experiencias	Capacidad intelectual Cantidad Espacios Tiempo Comparación de magnitudes Relación con el medio que le rodea.	

CAPITULO III

3 LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1 TEMA

GUÍA METODOLÓGICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “DESCUBRO JUGANDO”

3.2 PRESENTACIÓN

La presente guía proporcionará los diferentes elementos lúdicos que pueden ser utilizados para la diversión, aprendizaje con recursos accesibles, fáciles de realizarlos, mismos que ayudaran en el estimulación de la lógica matemática, así como también en las áreas social, afectiva fomentando el trabajo en equipos, por ende lograr un desarrollo integral del estudiante.

Su base elemental es el juego, elemento fundamental en la vida de los niños/niñas porque les proporciona diversión, de tal manera que es un recurso preponderante dentro de las aulas escolares para lograr que aprendan divirtiéndose, logrando así un aprendizaje significativo.

Sin embargo, se debe tener en cuenta la edad, diferencias individuales, recursos, objetivo que se persigue para plantear las diferentes actividades a realizar, caso contrario se podría convertirse en ejercicios tediosos, sin curiosidad, lo que desvía la atención.

3.3 OBJETIVOS

3.3.1 Objetivo General.

Fomentar el uso de estrategias lúdicas dentro de las aulas escolares para lograr el desarrollo de la lógica matemática de los niños y niñas de cinco años.

3.3.2 Objetivo específicos

- Realizar diferentes juegos didácticos que le permitan al niño / niña fortalecer el aprendizaje de la relación lógica matemáticas.
- Ejecutar actividades creativas, donde el niño / niña despierte su imaginación, interés por resolver problemas de la vida cotidiana.
- Establecer actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de la memoria, concentración, para mejorar la capacidad de respuesta, discriminación de elementos, de seriación y agrupación dentro del área señalada.
- Verificar que las estrategias lúdicas son elementos de apoyo para el aprendizaje del niño / niña a través de una evaluación.

3.4 FUNDAMENTACIÓN

Estrategias Lúdicas

Son aquellos elementos que permiten que los niños/niñas logren un aprendizaje significativo a través de los distintos juegos, donde la tarea del profesor, es a medida de lo posible lograr que todos desarrollen sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales, además que controlar su carácter, trabajen en equipo adquiriendo experiencias que de otra manera sería imposible realizarlas.

Para (Díaz, 2006), son instrumentos con cuya ayuda potencian las actividades dentro del aprendizaje, solucionan problemas, cuando el docente utiliza adecuadamente realizando las diferentes modificaciones en el contenido de acuerdo a las diferencias individuales, con el objeto de facilitar la comprensión.

Un fuente importante de estos recursos es el componente lúdico, el cual ofrece numerosas ventajas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, y este caso el desarrollo de la lógica matemática, que es donde es de utilidad aplicar juegos creativos, didácticos y actividades lúdicas para lograr que el niño/niña se sienta motivado en el aula de clase, para que con humor, ingenio se mantenga atractiva la clase, ayudando considerablemente a relajar, incrementar la participación y sobre todo lograr un participación creativa. (BELLO, 1990).

Juegos Didácticos

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños/niñas métodos de dirección y conducta correcta, estimulando de esta manera un adecuado nivel de decisión, estimulando la disciplina, la adquisición de conocimientos motivados por el juego.

Cabe indicar que son el soporte para el cumplimiento de objetivos, permitiendo el desarrollo de habilidades, hábitos, capacidades y formación de valores. (ROMÁN, 2010).

Son considerados como una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel, esquematizando un objetivo, su estructura incluye momentos de acción pre – reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta – lógica de las experiencias para lograr lo que se ha propuesto. Su uso persigue una cantidad de objetivos dirigidos hacia la ejercitación de las área física, socio – emocional, cognitivo – verbal y dimensión académica.

Así como las características que deber tener y cuál es el más adecuado de acuerdo al grupo de niños / niñas.

En este tipo de juegos se destacan tres elementos:

- El objetivo del juego didáctico es el planteamiento de un problema que deberá resolverse en un nivel que implica cierta dificultad. Propender a que sea atractivo los conceptos, procedimientos y actitudes y a la vez trabajar en equipo satisfactoriamente, reforzando habilidades que se necesitan en lo posterior. Para lo cual se debe precisar el juego y su contenido. Por ejemplo con el juego “la loterías de números” se busca que los niños relacionan el número con la cantidad.

- La acción lúdica, elemento imprescindible, que deben manifestarse claramente. Es lo que hace que el proceso de enseñanza sea ameno y acreciente la atención del educando.
- Las reglas que constituyen un elemento de organización donde se determina qué y cómo se hacen las cosas y dan una pauta como hacerlas. Lo que les distingue de otros juegos es que son condicionadas por la tarea docente, establece una secuencia para desarrollar la acción, y se prohíben ciertas cosas.

Las características son:

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones
- Número de jugadores.
- Edad
- Diversión
- Tensión
- Trabajo en equipo.
- Competición.

Juegos creativos

Son aquellos que permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad, la imaginación, la producción de ideas valiosas para resolver problemas que se presentan, por lo que bien organizados propician un progreso del grupo a niveles superiores.

Esta expresado cuando los niños/niñas utilizan materiales familiares en una manera inusual enganchando al juego imaginativo, teniendo presente que son creativos por excelencia debido a que desconocen ciertos límites o formas que se encuentran predeterminadas, que importante sería al darle la libertad de crear, adaptar y un gran animó. Al desarrollar su espíritu creativo obtienen satisfacciones personales, experiencias positivas al encontrar solución para diversos problemas, de tal manera que al destruir esa curiosidad, la creatividad y la originalidad estamos afectando el futuro.

Un juego nunca debe ser tan rígido o estático, por tanto el espíritu creativo debe estar presente entre los participantes del mismo.

Actividades Lúdicas

Es una actividad atractiva, motivadora que capta la atención de los niños hacia la materia que se desea que aprendan.

Es un elemento netamente activo que logra desarrollar el potencial de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, además que permite la adquisición de información en cuanto a la formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

De tal manera que quienes las realizan liberan energía, que le conoce como la alegría, sentimiento que muchas veces se le relegado de los hábitos de enseñanza, es una forma de expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con los demás el descubrimiento de algo desplegando así su creatividad.

Lo que implica que son una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa el conocimiento, una forma de estar en la vida, la relación que hay con aquellos espacios cotidianos que producen disfruten acompañado de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarios con el juego.

3.5 CONTENIDO

Actividades

Bloque N° 1

Juegos didácticos

1.1 El gusano de los números perdidos

1.2 Los cubos mágicos

1.3 EL bingo

1.4 La torre de Hanói

1.5 La tienda

1.6 Mis monedas

1.7 Las parejitas

- 1.8 Mirando y saltando
- 1.9 Mi salto
- 1.10 Observo y dibujo ¿Qué será?

Bloque N° 2

Actividades lúdicas

- 2.1 El laberinto de los números
- 2.2 A donde me fui
- 2.3 La Oca
- 2.4 El fotógrafo diligente
- 2.5 Arregla y muestra
- 2.6 Adivina ¿Qué animal será?
- 2.7 El aritmética y los dados
- 2.8 Los detectives
- 2.9 Equivocada – acertado
- 2.10 Alto

Bloque N° 3

Juegos Creativos

- 3.1 Construyendo mí camino
- 3.2 Mis bloques están jugando
- 3.3 Hacemos una serie
- 3.4 Rompecabezas
- 3.5 El país de los inventos al revés
- 3.6 Mirando el pececito
- 3.7 Qué está en la cajita
- 3.8 Laberintos
- 3.9 ¿Qué falta?
- 3.10 El tangram

3.6 OPERATIVIDAD

Fecha	Tema	Contenido	Proceso	Macro destrezas	Destreza	Recurso	Evaluación
13/01/2015	El gusano de los números	Conocimiento de los números del 0 al 10	Identificar los números que faltan.	Relaciones lógicas matemáticas	Identificar los números	Revista Marcadores Fomix Colores Goma	Lista de cotejo.
14/01/2015	Los cubos mágicos	Establecer conceptos de grande mediano y pequeño,	Identificar las nociones de grande, mediano y pequeño.	Relaciones lógicas matemática.	Identificar el tamaño	Botellas plásticas de diferentes tamaños, cubos de madera	Lista de cotejo.
15/01/2015	El bingo	Identificar colores, formas, números y numeral.	Conocer y jugar con colores, forma, numeral y números.	Relaciones lógicas matemática.	Clasificar según la forma, tamaño y color.	Fichas y números. Tabla de cinco filas	Lista de cotejo.

16/01/2015	La torre Hanoi	Enriquecer la imaginación y la fantasía.	Identificar tamaño, color, forma.	Relaciones lógicas matemáticas.	Clasificar según la forma, tamaño y color.	Tablero de tres discos	Lista de cotejo.
17/01/2015	La tienda	Reconocer las monedas.	Realizar intercambios de monedas	Relaciones lógicas matemáticas.	Jugar a la tienda para conocer las monedas.	Espacio amplio juguetes Frutas Etc.	Lista de cotejo.
20/01/2015	Mis monedas	Identificar la cantidad de las monedas.	Realizar ventas dentro del aula.	Relaciones lógicas matemáticas	Jugar a la compra de útiles en forma ficticia.	Monedas de diferentes valores.	Lista de cotejo.
21/01/2015	Las parejitas	Identificar semejanzas y características	Encontrar las parejas según las semejanzas.	Relaciones lógicas matemáticas	Identificar las parejas que son iguales.	Ficha con figuras en alto relieve de distintos colores.	Lista de cotejo.
22/01/2015	Mirando y saltando	Juegos matemáticas para captar el interés de los niños y niñas.	Identificar el juego	Relaciones lógicas matemáticas	Reconocer los juegos.	Pizarrón Marcadores Borrador	Lista de cotejo.

23/01/2015	Observo y dibujo ¿Qué será?	Encontrar los detalles que faltan en los gráficos.	Completar las figuras geométricas.	Relaciones lógica matemáticas	Reconocer y comparar las figuras que faltan completar.	Colores Regla Hojas	Hoja de evaluación con las figuras incompletas.
24/01/2015	Juegos matemáticos	Juegos matemáticos	Desarrollar el juego	Relaciones lógica matemáticas	Establecer relaciones de correspondencia	Tablero con figuras geométricas Marcadores	Lista de cotejo.
27/01/2015	El laberinto de los números	Asociar las figuras	Identificar las figuras o números	Relaciones lógica matemáticas	Identificar cantidades y asociar con numerales	Un cubo Las figuras y números	Lista de cotejo.
28/01/2015	A donde me fui	Realizar conjuntos	Identificar los números	Relaciones lógica matemáticas	Identificar cantidades y asociar con los numerales	Cinta Tablas con gráficos.	Lista de cotejo.
29/01/2015	La Oca	Juegos creativos	Identificar colores, figuras y números	Relaciones lógica matemáticas	Reconocer los colores entre los	Tablero del juego de la Oca Ficha	Lista de cotejo

					objetos del entorno.	Dados	
30/01/2015	El fotógrafo diligente.	Observar y atender los cambios que se realiza durante el juego.	Identificar el juego	Relaciones lógica matemáticas	Desarrollar la capacidad de observación	Niños niñas	Lista de cotejo
02/02/2015	Arreglo y muestra	Conocer cómo está el orden y que figura falta.	Identificar la figura que falta	Relaciones lógica matemáticas	Discriminar textura entre los objetos del entorno.	Tableros con juegos Números o figuras geométricas.	Lista de cotejo
03/02/2015	Atención ¡Qué animal será!	Identificar el animal	Conocer que palabra empieza en nombre del animal.	Relaciones lógica matemáticas	Recolectar y presentar información del entorno en pictogramas.	Hoja	Lista de cotejo
04/02/2015	La aritmética y los dados	Realizar sumas y restas.	Conocer las cantidades con los dados para realizar la suma y las restas.	Relaciones lógica matemáticas	Realizar adiciones y sustracciones con números.	Dados Tablero Hoja Ficha	Lista de cotejo

05/02/2015	Los detectives	Identificar los números que faltan	Conocer por medio de pistas que número falta	Relaciones lógicas matemáticas	Identificar el número	Carteles Tablero Fichas	Lista de cotejo
06/02/2015	Equivocada y acertado	Identificar los números del cero al 9.	Identificar el número que la maestra saca del bolso.	Relaciones lógicas matemáticas	Recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos.	Papel Marcadores	Lista de cotejo
09/02/2015	Alto	Identificar el número que está escrito dentro de la figura	Reconocer el número que se encuentra dentro de la figura geométrica.	Relaciones lógicas matemáticas	Reconocer el número que está dentro de la figura.	Tiza	Lista de cotejo
10/02/2015	Construyendo un camino.	Ejercitar la concentración	Realizar patrones con bloques lógicos.	Relaciones lógicas matemáticas	Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno.	Bloques lógicos-	Lista de cotejo

11/02/2015	Mis bloques están jugando	Identificar los distintos atributos	Reconocer los colores de los bloques	Relaciones lógicas matemáticas	Reconocer, describir y construir patrones con colecciones de objetos, siluetas, figuras, cuerpos geométricos o cantidades.	Bloques lógicos	Lista de cotejo
55							
12/02/2015	Hacer una serie	Realizar seriaciones.	Realizar seriaciones con distintos criterios.	Relaciones lógicas matemáticas	Recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones	Bloques lógicos.	Lista de cotejo
13/02/2015	Rompecabezas	Reconocer la noción parte – todo.	Recortar los rompecabezas y armarlo.	Relaciones lógicas matemáticas	Recolectar y representar información del	Hoja de revista. Tijeras	Lista de cotejo

					entorno en pictogramas		
16/02/2015	El país de los inventos al revés.	Capacidad de argumentar	Identificar lo que es real o imaginario.	Relaciones lógicas matemáticas	Reproducir, descubrir y construir patrones de objetos en base a un atributo.	Un espacio amplio.	Lista de cotejo
56							
17/02/2015	Mirando al pececito	Organizar con material del medio	Desarrollar su imaginación y concentración	Relaciones lógicas matemáticas	Reproducir, descubrir y construir patrones de objetos con base a un atributo.	Fósforos	Lista de cotejo
18/02/2015	“Qué está en la cajita”	Identificar los objetos que hay dentro de la caja.	Reconocer los objetos que está dentro de la caja y luego identificar.	Relaciones lógicas matemáticas	Reproducir, describir y construir patrones con los cuerpos geométricos.	Cajas Objetos acorde al tema a tratar.	Lista de cotejo

19/02/2015	Laberinto	Reconocer el camino corto y largo para llegar a la meta.	Identificar el camino corto y largo.	Relaciones lógicas matemáticas	Reconocer, estimar y comparar objetos según su longitud (corto, largo)	Lámina Hoja impresa	Lista de cotejo
57							
20/02/2015	Qué falta	Identificar la forma, tamaño y color.	Reconocer las diferentes formas.	Relaciones lógicas matemáticas	Reconocer, describir y comparar objetos de acuerdo a su tamaño.	Siete objetos diferentes Una tela	Lista de cotejo
23/02/2015	Tangram	Formas, figuras	Identificar formas para realizar diferentes actividades	Relaciones lógicas matemáticas	Reconocer, describir y construir patrones con colecciones de objetos, siluetas, figuras	Cartulina Tijera Goma Fomix Lana	Lista de cotejo

					y cuerpos geométricos		
--	--	--	--	--	--------------------------	--	--

Elaborado: Jeaneth Miranda

CAPITULO IV

4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Guía de Observación a los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica paralelo “C” Saint Amand Montrond

1. Participa activamente en juegos didácticos para lograr el desarrollo integral

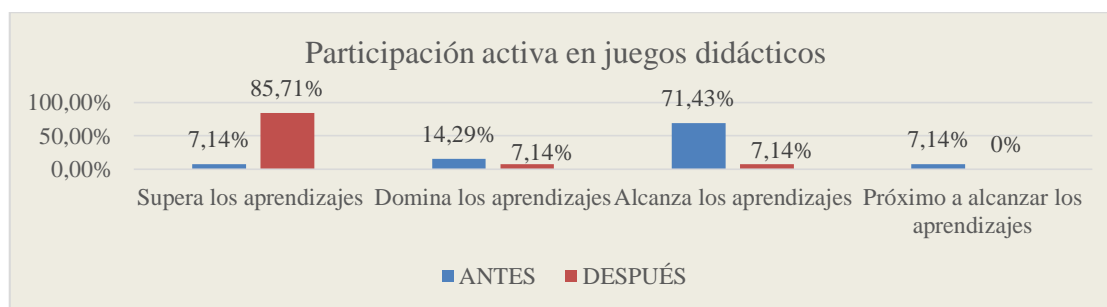
Cuadro No.4. 1 Participa activamente en juegos didácticos para lograr el desarrollo integral

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	2	7,14%	24	85,71%
Domina los aprendizajes	4	14,29%	2	7,14%
Alcanza los aprendizajes	20	71,43%	2	7,14%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	2	7,14%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica

Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 1 Participa activamente en juegos didácticos para lograr el desarrollo integral



Fuente: Cuadro No. 4.1

Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.- Al observar si los niños muestran interés por participar activamente en los juegos didácticos en los juegos antes de la guía el 71,43% alcanza aprendizajes, el 14,29% domina aprendizajes, el 7,14% supera y el 7,14% está próximo, mientras que en el después el 85,71% superan aprendizajes el 7,14% domina y el 7,14% alcanza.

Interpretación.- De lo que se concluye que al aplicar la guía metodológica los niños demuestran interés en participar activamente en juegos didácticos los mismos que les ayuda a desarrollo integral lo que implica que dichas actividades son divertidas, diferentes además que se puede utilizar como un instrumento en el aprendizaje.

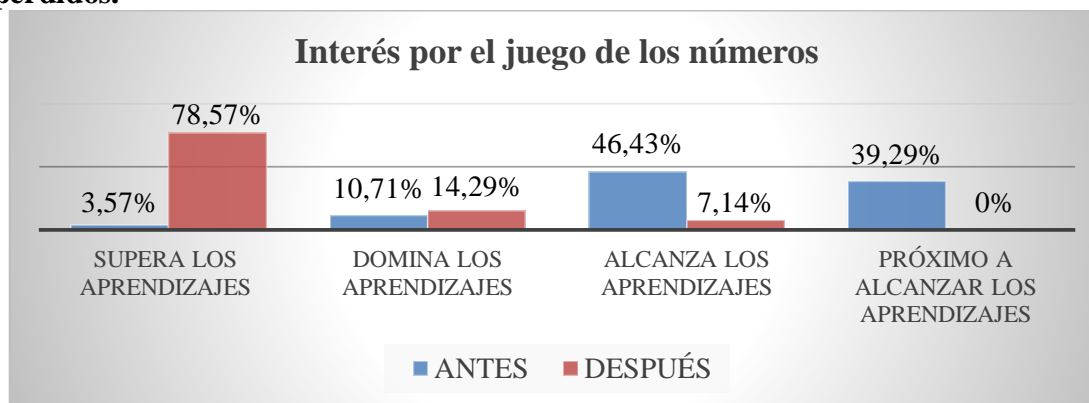
2. Expresa interés por el juego de los gusanitos de los números perdidos.

Cuadro No.4. 2 Expresa interés por el juego de los gusanitos de los números perdidos.

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	1	3,57%	22	78,57%
Domina los aprendizajes	3	10,71%	4	14,29%
Alcanza los aprendizajes	13	46,43%	2	7,14%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	11	39,29%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 2 Expresa interés por el juego de los gusanitos de los números perdidos.



Fuente: Cuadro No. 4.2
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.- Al realizar la observación antes de la guía el 46,43% alcanza aprendizajes y expresan interés por el juego de los gusanitos de los números perdidos el 39,29% están próximos a alcanzar, el 10,71% dominan y el 3,57% superan, mientras que después el 78,57% superan, el 14,29% domina y el 7,14% alcanza.

Interpretación: De lo que se determina que superan los aprendizajes con lo que los niños expresan interés por el juego de los gusanitos de los números perdidos el mismo que debe ser proceso planificado con anticipación para coordinar elementos fundamentales como la diversión, el elemento sorpresa, el objetivo que se persigue y los recursos que sean necesarios para llevarlo a cabo.

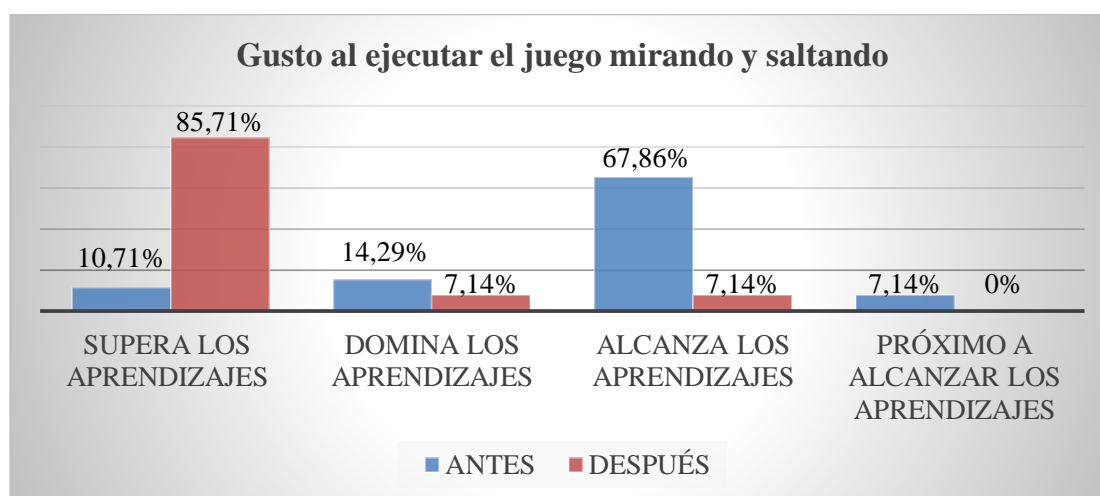
3. Manifiesta gusto al ejecutar el juego mirando y saltando

Cuadro No.4. 3 Manifiesta gusto al ejecutar el juego mirando y saltando

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	3	10,71%	24	85,71%
Domina los aprendizajes	4	14,29%	2	7,14%
Alcanza los aprendizajes	19	67,86%	2	7,14%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	2	7,14%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 3 Manifiesta gusto al ejecutar el juego mirando y saltando



Fuente: Cuadro No. 4.3
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.- Antes de la aplicación de la guía el 67,86% alcanza los aprendizajes y manifiestan gusto al ejecutar el juego mirando y saltando el 14,29% dominan, el 10,71% superan y el 7,14% están próximo alcanzar, mientras que después el 85,71% superan, el 7,14% domina y el 7,14% alcanzan.

Interpretación.- Se determina que la aplicación de la guía después fue importante porque la mayoría de los niños manifiesta gusto al ejecutar el juego mirando y saltando, estas actividades lúdicas deben ser interesantes, motivadoras para que mantengan al educando interesado y se convierta en una herramienta para el aprendizaje de la lógica – matemática.

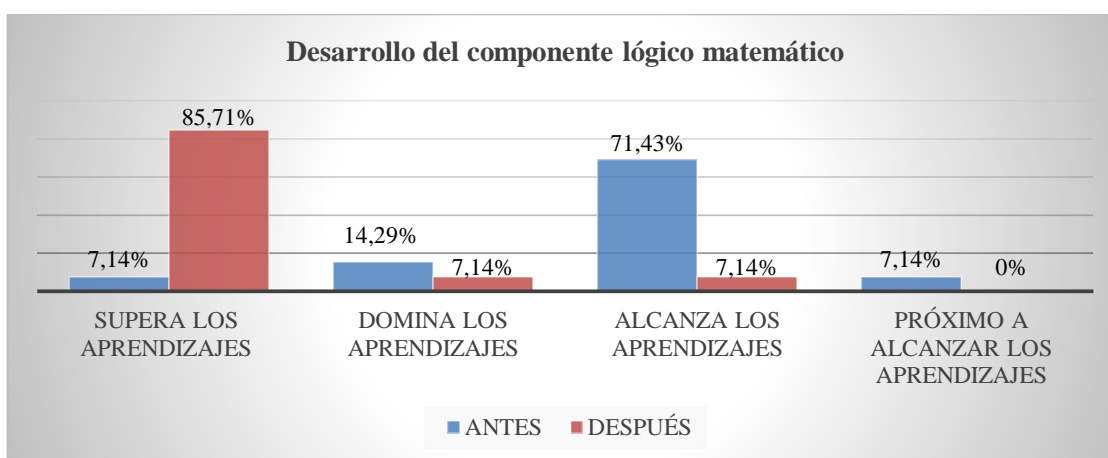
4. Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.

Cuadro No.4. 4 Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	2	7,14%	24	85,71%
Domina los aprendizajes	4	14,29%	2	7,14%
Alcanza los aprendizajes	20	71,43%	2	7,14%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	2	7,14%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 4 Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.



Fuente: Cuadro No. 4.4
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.-. Antes de la aplicación de la guía el 71,43% alcanza aprendizajes porque ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático el 14,29% dominan, el 7,14% superan y el 7,14% están próximo a alcanzar, mientras que después el 85,71% superan aprendizajes el 7,14% domina y el 7,14% alcanza.

Interpretación.-. Una vez que se aplicó la guía metodológica, se demostró que los niños ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático y así lograr cumplir una meta que los trae resultados satisfactorios tanto para su desarrollo integral como en el área de lógica matemática.

5. Demuestra interés por los juegos lúdicos

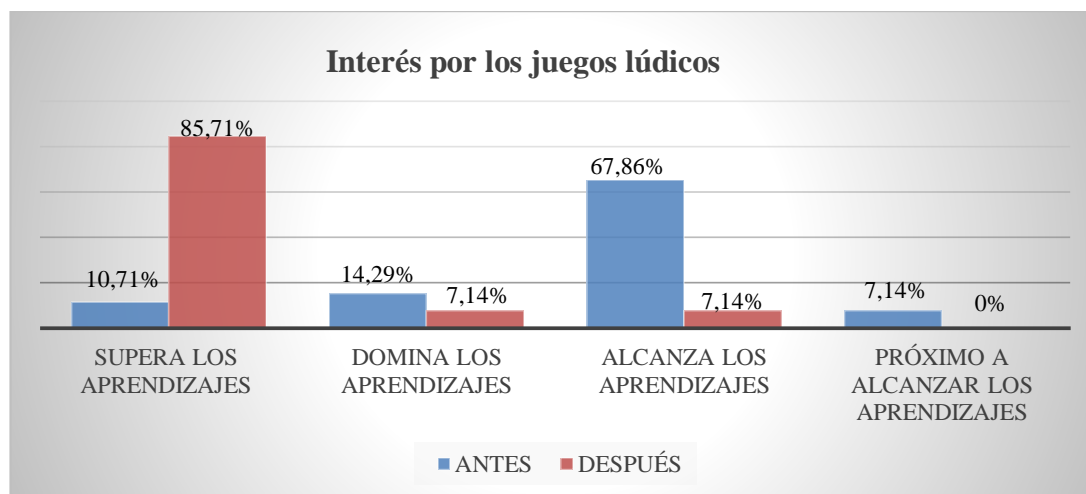
Cuadro No.4. 5 Demuestra interés por los juegos lúdicos

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	3	10,71%	24	85,71%
Domina los aprendizajes	4	14,29%	2	7,14%
Alcanza los aprendizajes	19	67,86%	2	7,14%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	2	7,14%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica

Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 5 Demuestra interés por los juegos lúdicos



Fuente: Cuadro No. 4.5

Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.- Antes de aplicar la guía el 67,86% alcanza aprendizajes porque demuestra interés por los juegos lúdicos el 14,29% dominan, el 10,71% superan y el 7,14% están próximos a alcanzar, mientras que después el 85,71% superan aprendizajes el 7,14% domina y el 7,14% alcanza.

Interpretación.- Los resultados son notorio donde los niños en el después que demuestra interés por los juegos lúdicos donde los estudiantes superan los aprendizajes permitiendo esta actividad utilizarlos dentro del aula es un gran alternativa para el aprendizaje.

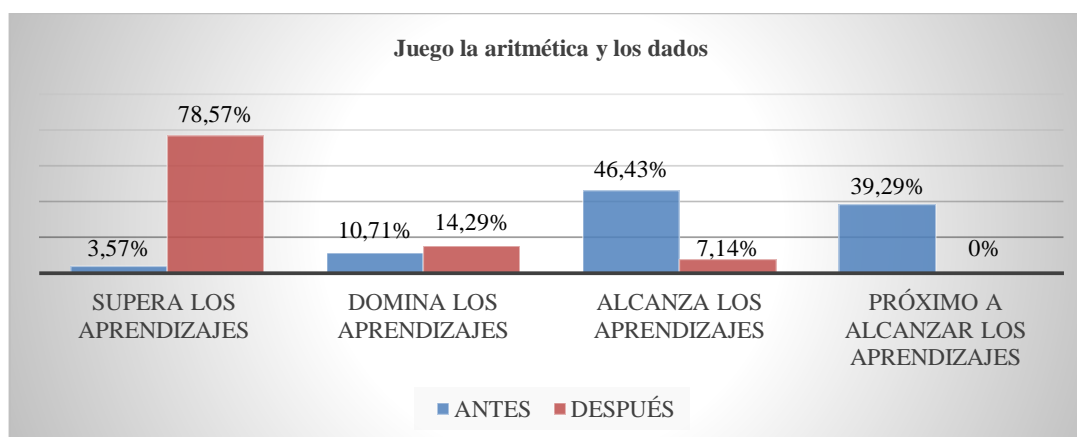
6. Descubre números a través del juego la aritmética y los dados.

Cuadro No.4. 6 Descubre números a través del juego la aritmética y los dados.

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	1	3,57%	22	78,57%
Domina los aprendizajes	3	10,71%	4	14,29%
Alcanza los aprendizajes	13	46,43%	2	7,14%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	11	39,29%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 6 Descubre números a través del juego la aritmética y los dados.



Fuente: Cuadro No. 4.6
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.- Antes de la aplicación de la guía el 46,43 % alcanza aprendizajes porque descubren números a través del juego la aritmética y los dados el 39,29% próximo a alcanzar, el 10,71% dominan y el 3,57% superan, mientras que después el 78,57% superan aprendizajes el 14,29 % domina y el 7,14% alcanza.

Interpretación.- Concluyendo que las actividades lúdicas, superan aprendizajes y descubren números a través del juego la aritmética y los dados en la mayoría de los niños y así los educandos desarrollen el componente de la lógica matemática sin que esto se convierta en tedioso, aburrido que incluso se pierda el interés por el aprendizaje en esta área.

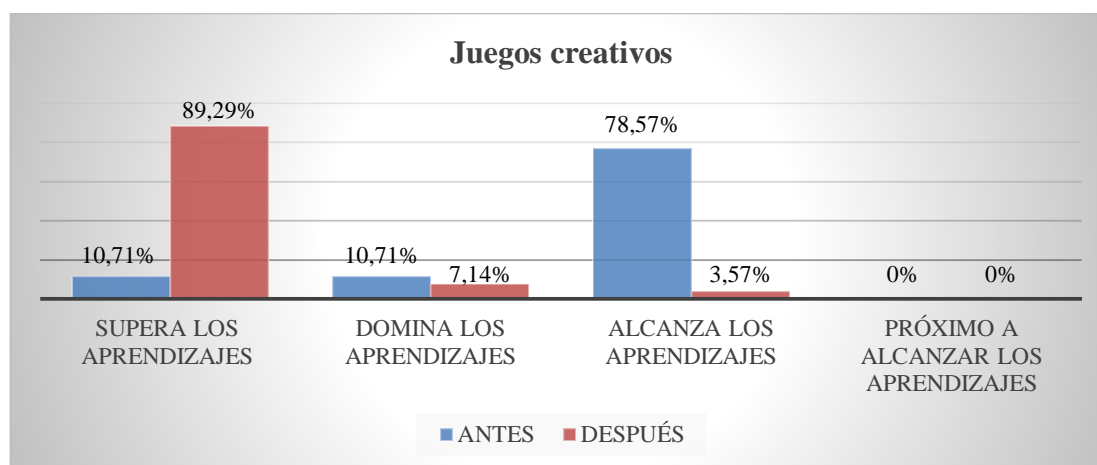
7. Ejercitan aprendizajes mediante los juegos creativos.

Cuadro No.4. 7 Ejercitan aprendizajes mediante los juegos creativos.

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	3	10,71%	25	89,29%
Domina los aprendizajes	3	10,71%	2	7,14%
Alcanza los aprendizajes	22	78,57%	1	3,57%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	0	0%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 7 Ejercitan aprendizajes mediante los juegos creativos.



Fuente: Cuadro No. 4.7
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.- El 78,57% alcanza los aprendizajes porque se ejercitan mediante los juegos creativos el 10,71% superan, el 10,71% dominan, mientras que después el 89,29% superan aprendizajes, el 7,14 % domina y el 3,57% alcanza.

Interpretación.- Al realizar juegos creativos utilizando legos, rompecabezas de diferentes formas y colores los niños/niñas fortalecen sus conocimientos, adquieren nuevas experiencias y pueden mejorar sus habilidades y destrezas cognitivas

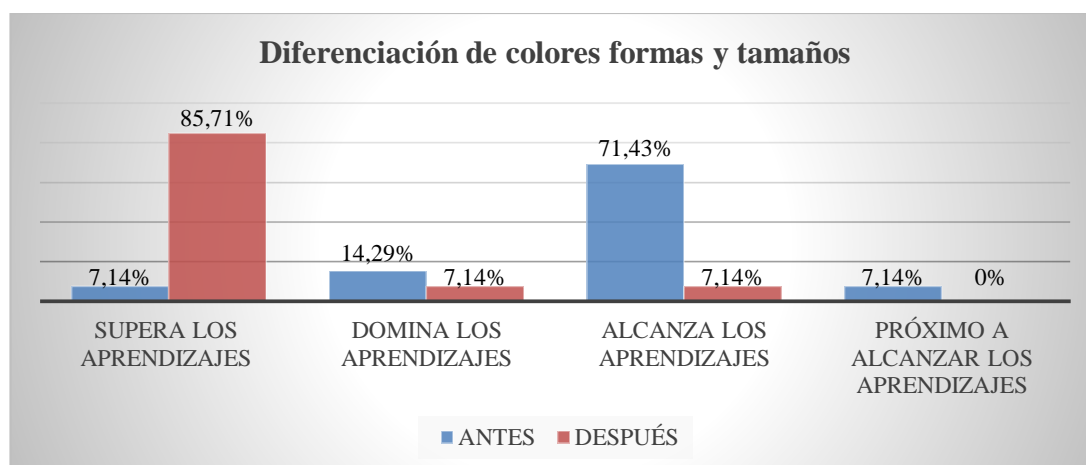
8. Diferencia colores formas y tamaños con la actividad mis bloques están jugando.

Cuadro No.4. 8 Diferencia colores formas y tamaños con la actividad mis bloques están jugando.

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	2	7,14%	24	85,71%
Domina los aprendizajes	4	14,29%	2	7,14%
Alcanza los aprendizajes	20	71,43%	2	7,14%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	2	7,14%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 8 Diferencia colores formas y tamaños con la actividad mis bloques están jugando.



Fuente: Cuadro No. 4.8
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.- Antes de la aplicación de la guía el 71,43% alcanza los aprendizajes porque diferencian los colores formas y tamaños con la actividad mis bloques están jugando, el 14,29% dominan, el 7,14% superan, el 7,14% están próximos a alcanzar, mientras que después el 85,71% superan, el 7,14% domina y el 7,14% alcanza

Interpretación.- Al trabajar con actividades lúdicas en base a colores, formas, grosor, tamaños entre otras el niño/niña va estableciendo las diferencias entre los diferentes objetos de la naturaleza lo que posteriormente le servirá en el desarrollo de la lógica matemática.

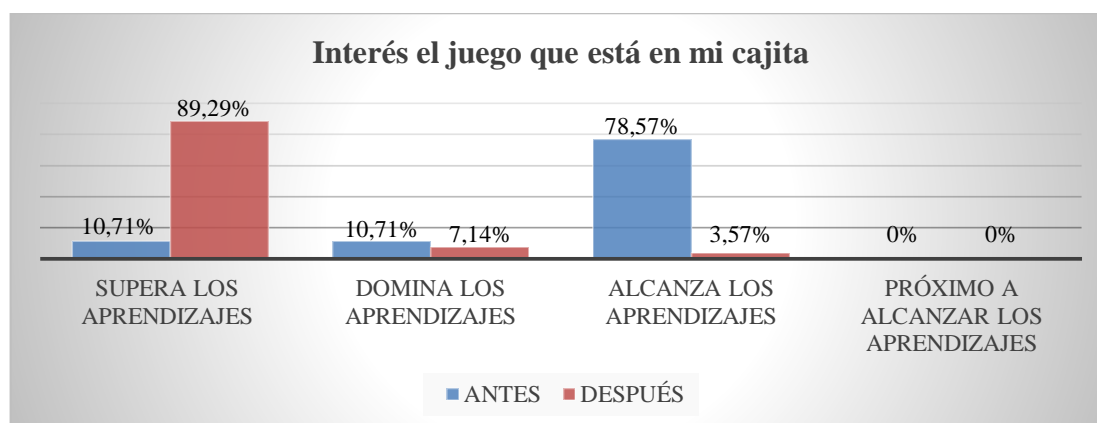
9. Despierta interés el juego “¿qué está en mi cajita?”

Cuadro No.4. 9 Despierta interés el juego “¿qué está en mi cajita?”

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	3	10,71%	25	89,29%
Domina los aprendizajes	3	10,71%	2	7,14%
Alcanza los aprendizajes	22	78,57%	1	3,57%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	0	0%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 9 Despierta interés el juego “¿qué está en mi cajita?”



Fuente: Cuadro No. 4.9
Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.- Antes de la aplicación de la guía el 78,57% alcanza los aprendizajes al realizar el juego “¿qué está en mi cajita?”, el 10,71% superan, el 10,71% dominan, mientras que después el 89,29% superan, el 7,14 % domina y el 3.57% alcanza

Interpretación.- Las actividades lúdicas como el juego ¿qué está en mi cajita? son una gran alternativa para que los niños/niñas desarrollen sus destrezas y habilidades además de lograr un desarrollo cognitivo utilizando un herramienta importante como es el juego para todo niño/niña.

10. Desarrolla destrezas lógicas matemáticas a través de la aplicación de la guía metodológica descubro jugando.

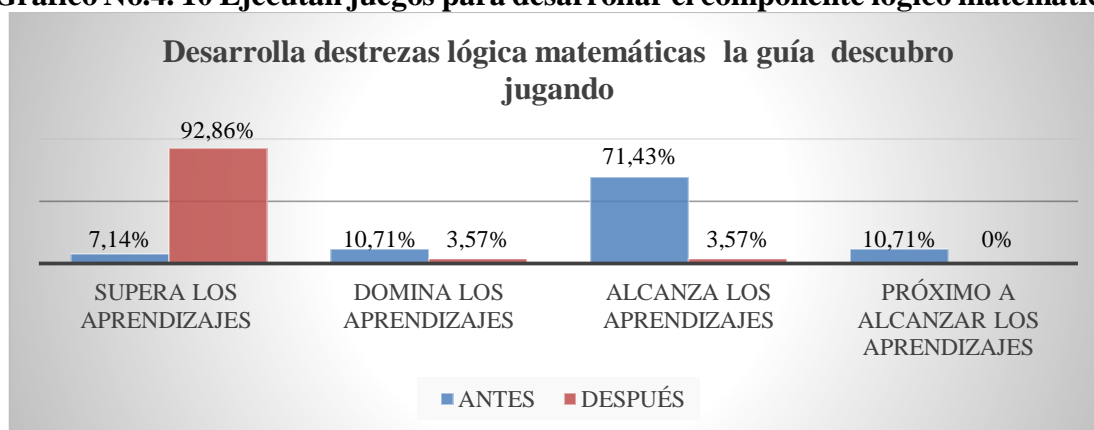
Cuadro No.4. 10 Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.

INDICADORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIAS	PORCENTAJES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Supera los aprendizajes	2	7,14%	26	92,86%
Domina los aprendizajes	3	10,71%	1	3,57%
Alcanza los aprendizajes	20	71,43%	1	3,57%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	3	10,71%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica

Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 10 Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.



Fuente: Cuadro No. 4.10

Elaborado por: Jeaneth Miranda

Análisis.- El 71,43% alcanza los aprendizajes desarrollando destrezas lógicas matemáticas a través de la aplicación de la guía metodológica 'descubro jugando', el 10,71% dominan, el 10,71% están próximos a alcanzar, el 7,14% supera, mientras que después el 92,86% superan aprendizajes, el 3,57% domina y el 3,57% alcanza.

Interpretación.- Gracias a la utilización de la guía metodológica 'descubro jugando' se pudo desarrollar la imaginación y creatividad innatas en los niños/niñas, por lo que fortaleció y a la vez se fomentó el desarrollo de la lógica matemática.

4.1.2 RESULTADOS GENERALES

Cuadro No.4. 11 Resultados Generales

No	PARÁMETROS	ANTES				TOTAL	DESPUÉS				TOTAL
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes	
1.	Participa activamente en juegos didácticos para lograr el desarrollo integral	7,14%	14,29%	71,43%	7,14%	100%	85,71%	7,14%	7,14%	0%	100%
2.	Expresa interés por el juego de los gusanitos de los números perdidos.	3,57%	10,71%	46,43%	39,29%	100%	78,57%	14,29%	7,14%	0%	100%
3.	Manifiestan gusto al ejecutar mirando saltando	10,71%	14,29%	67,86%	7,14%	100%	85,71%	7,14%	7,14%	0%	100%
4.	Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.	7,14%	14,29%	71,43%	7,14%	100%	85,71%	7,14%	7,14%	0%	100%
5.	Demuestra interés por los juegos lúdicos	10,71%	14,29%	67,86%	7,14%	100%	85,71%	7,14%	7,14%	0%	100%
6.	Descubre números a través del juego la aritmética y los dados	3,57%	10,71%	46,43%	39,29%	100%	78,57%	14,29%	7,14%	0%	100%
7.	Ejercitan aprendizajes mediante los juegos creativos	10,71%	10,71%	78,57%	0%	100%	89,29%	7,14%	3,57%	0%	100%

8.	Diferencia colores formas y tamaños con la actividad mis bloques están jugando	7,14%	14,29%	71,43%	7,14%	100%	85,71%	7,14%	7,14%	0%	100%
9.	Despierta interés el juego que está en mi cajita	10,71%	10,71%	78,57%	0%	100%	89,29%	7,14%	3,57%	0%	100%
10	Desarrolla destrezas lógicas matemáticas a través de la aplicación de la guía metodológica descubro jugando.	7,14%	10,71%	71,43%	10,71%	100%	92,86%	3,57%	3,57%	0%	100%
TOTAL		78,54%	125,00%	671,44%	124,99%	1000%	857,13%	82,13%	60,69%	0%	1000%
PORCENTALES		7,9	12,5	67,1	12,5	100,00	85,7	8,2	6,1	0,00	100,00

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica

Elaborado por: Jeaneth Miranda

4.1.3 RESULTADOS GENERALES

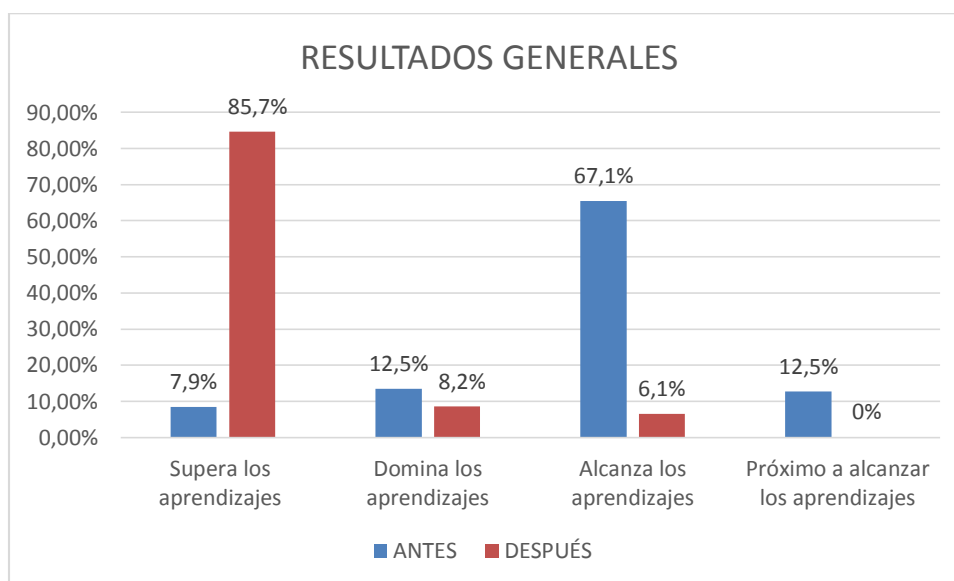
Cuadro No.4. 12 Comprobación de la Hipótesis General

INDICADORES	ANTES	DESPUÉS
Supera los aprendizajes	7,9%	85,7%
Domina los aprendizajes	12,5%	8,2%
Alcanza los aprendizajes	67,1%	6,1%
Próximo a alcanzar los aprendizajes	12,5%	0%
TOTAL	100%	100%

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica

Elaborado por: Jeaneth Miranda

Gráfico No.4. 11 Comprobación de la Hipótesis General



Fuente: Cuadro No 4.12

Elaborado por: Jeaneth Miranda

Interpretación.- los resultados generales de la tabla y el gráfico general permiten identificar que la aplicación de la guía en el antes no se obtuvieron buenos resultados los niños la mayor parte solo alcanzaban aprendizajes, mientras que con la aplicación en el después los resultados son excelentes porque se obtiene que los estudiantes superen aprendizajes.

4.2 COMPROBACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

HIPÓTESIS NULA

H_0 : Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” no incidirá positivamente en el componente de las relaciones lógica matemática de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013

HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

H_1 : Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” incidirá positivamente en el componente de las relaciones lógica matemática de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

MODELO ESTADÍSTICO DE LA HIPÓTESIS

$x_c^2 > x_t^2 = H_0$ se rechaza y H_1 se acepta

SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Para la comprobación se ha utilizado el nivel de significación de $\alpha = 0.99$; es decir la probabilidad de rechazar la Hipótesis nula H_0 , cuando es verdadera. El nivel de confianza $B = 0.95$.

MODELO ESTADISTICO DE LA PRUEBA.

Tomando en cuenta la muestra, la formulación de la hipótesis y el cumplimiento de los supuestos; el estadístico de prueba que se utilizó es de CHI cuadrado para determinar la aceptación o rechazo de la hipótesis Nula.

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Dónde:

χ_c^2 = Es el valor de Chi cuadrado calculado.

f_o = Es la frecuencia observada

f_e = Es la frecuencia esperada

PROCESAMIENTO Y FORMULACION DE LA REGLA DE DECISION.

Para el cálculo de χ_c^2 se utilizó un cuadro de doble entrada para tabular las frecuencias observadas y las frecuencias esperadas.

Además se utilizó un tercer cuadro para calcular las diferencias entre $f_o - f_e$, los

cuadrados $(f_o - f_e)^2$ y los cocientes $\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$.

MATRIZ DE FRECUENCIAS OBSERVADAS

Cuadro Nº 4.13 Frecuencias Observadas

V. INDEPENDIENTE		GUÍA METODOLÓGICA “DESCUBRO JUGANDO”		
		ANTES	DESPUÉS	TOTAL
V. DEPENDIENTE				
COMPONENTE LÓGICO MATEMÁTICO	SUPERA	7,9	85,7	93,6
	DOMINA	12,5	8,2	20,7
	ALCANZA	67,1	6,1	73,2
	PROXIMO	12,5	0	12,5
TOTAL		100	100	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica

Elaborado por: Jeaneth Miranda

MATRIZ DE FRECUENCIAS ESPERADAS

Cuadro Nº 4.14 Frecuencias Esperadas

V. INDEPENDIENTE		GUÍA METODOLÓGICA “DESCUBRO JUGANDO”		
		ANTES	DESPUÉS	TOTAL
V. DEPENDIENTE				
COMPONENTE LÓGICO MATEMÁTICO	SUPERA	46,8	46,8	93,6
	DOMINA	10,35	10,35	20,7
	ALCANZA	36,6	36,6	73,2
	PROXIMO	6,25	6,25	12,5
TOTAL		100	100	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica

Elaborado por: Jeaneth Miranda

CÁLCULO DEL CHI CUADRADO

Cuadro Nº 4.15 Calculo del chi cuadrado

CELDA	f_o	f_e	$f_o - f_e$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
Supera los aprendizajes en el antes.	7,9	46,8	-38,9	1513,2	32,33
Domina los aprendizajes en el antes.	12,5	10,35	2,15	4,6	0,45
Alcanza los aprendizajes en el antes.	67,1	36,6	30,5	930,3	25,42
Próximo a alcanzar los aprendizajes	12,5	6,25	6,25	39,1	6,25
Supera los aprendizajes en el antes.	85,7	46,8	38,9	1513,2	32,33
Domina los aprendizajes en el antes.	8,2	10,35	-2,15	4,6	0,45
Alcanza los aprendizajes en el antes.	6,1	36,6	-30,5	930,3	25,42
Próximo a alcanzar los aprendizajes	0	6,25	-6,25	39,1	6,25
TOTAL					128,89

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños y niñas del primer grado de educación general básica

Elaborado por: Jeaneth Miranda

CALCULO DEL VALOR PARA EL χ^2

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$\chi_c^2 = 128.89$$

El valor de χ_T^2 se lo determinó con los siguientes grados de libertad.

GL: (C-1) (F-1)

GL: (8-1) (10-1)

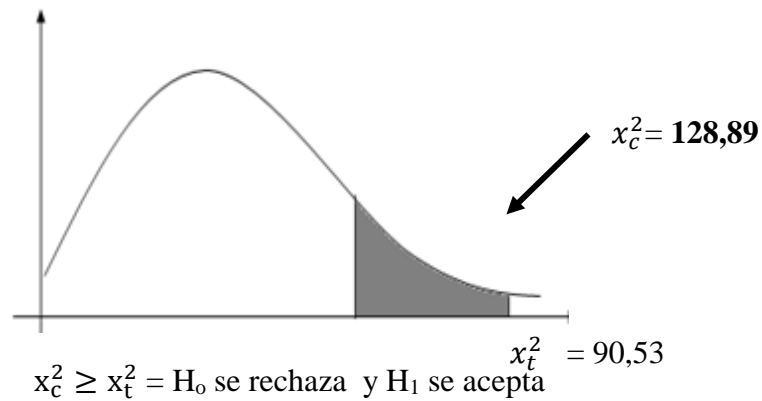
GL: 63

$$\chi_T^2 : 90.53$$

Con V = grados de libertad y con un nivel de significación de α : 0.05 (nivel de confianza del 95%) se tiene que el valor teórico de Chi cuadrado es:

$$\chi_{\alpha, v}^2 = \chi_{0,95}^2 = 128.89$$

CONCLUSIÓN DE TIPO ESTADÍSTICO



Debido a que $X_c^2 = 128.89 > X_t^2 = 90.53$ este se encuentra en la región de rechazo H_0 por lo tanto se acepta H_1 que es la hipótesis de investigación.

TOMA DE DECISIÓN EN LA INVESTIGACIÓN

Los resultados manifestados a través de la guía de observación utilizada a los niños en el antes y después de la alternativa de solución emitida como una Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” incidirá positivamente en el componente de las relaciones lógica matemática de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Se concluye que las estrategias lúdicas con juegos didácticos desarrolla el componente lógico matemática, en las nociones de número, figuras geométricas, cantidad relación entre numeral y gráfico.
- Se establece que los juegos recreativos desarrolla el componente lógico – matemático con las nociones de espacio, tiempo, relación y argumentación en las repuestas de problema planteado.
- Se determina que las actividades lúdicas desarrollan el componente lógico matemático, de numeral específico la noción de seriación, agrupación, clasificación para que su respuesta sea creativa e imaginativa.
- Finalmente, se establece que una guía que contenga estrategias lúdicas, con todos los recursos, procesos y evaluación que debe ser llevada a cabo, es un instrumento que el docente debe tener a su alcance para lograr que sus estudiantes aprenden matemáticas sin dificultad.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda que el docente emplee las estrategias lúdicas con juegos didácticos porque desarrolla el componente lógico matemática, en las nociones de número, figuras geométricas, cantidad relación entre numeral y gráfico.
- Se invita a los docentes aplicar periódicamente los juegos recreativos porque desarrolla el componente lógico – matemático con las nociones de espacio, tiempo, relación y argumentación en las repuestas de problema planteado.
- Se invita a los docentes aplicar las actividades lúdicas porque desarrollan el componente lógico matemático, de numeral específico la noción de seriación, agrupación, clasificación para que su respuesta sea creativa e imaginativa.
- Finalmente, se establece que una guía que contenga estrategias lúdicas, con todos los recursos, procesos y evaluación que debe ser llevada a cabo, es un instrumento que el docente debe tener a su alcance para lograr que sus estudiantes aprenden matemáticas sin dificultad.

BIBLIOGRAFÍA

- ALTAMAR, E. (2010). *Educación Infantil*. Recuperado el Martes de Abril de 2012, de EL juego y su metodología: <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>
- ATHERLEY, M. (1995). *Estimular la creatividad*. América Latina: UNESCO.
- BAROODY. (1988). *Enseñanza de la matematica*. Colombia.
- BARRON, R. (1963). *Creativity and psychological health*. . Princeton, NJ: Van: Nostrand.
- Bello Estévez, P. (1990). *Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas Estrategias y recursos básicos*. Madrid: Santillana.
- Bernal. (1990). *Estrategias de aprendizaje*. Colombia.
- Cagigal, J. M. (1996). *Obras Selectas*. Cadiz: COE.
- CAILLOIS, R. (2003). *Los juegos y los hombres*. México: FCE, ca.
- CASTAÑON, N. (3 de 1 de 2010). *Desarrollo del niño*. Recuperado el 17 de 03 de 2014, de Componentes del pensamiento lógico: <http://matematicas.conocimientos.com.ve/2010/01/componentes-del-pensamiento-logico.html>
- CASTILLO, E. (2012). Beneficios del juego en los niños. *Time* .
- CHACON, P. (2007). *Formato Juegos*. Venezuela: Muralla.
- CHATEAU, J. (1973). *Psicología de los Juegos Infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- *Codigo de la Niñez y Adolescencia*. (22 de 02 de 2011). Recuperado el 13 de 02 de 2012, de <http://www.spp.org.py/?p=891>
- CODIGO, N. (2003). *Codigo de la Niñez y la adolescencia*. Quito: Oveja.
- CONSTITUCIÓN. (2008). *CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR* . Montecristi: Oveja.
- Constituyente, A. (24 de 07 de 2008). *Constitución del Ecuador*. Recuperado el 16 de 01 de 2012, de Asamblea Constituyente: <http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/Constitucion-2008.pdf>
- DAVILA, J. (2003). *El juego y la ludoteca*. Venezuela: Talleres gráficos Universitarios.
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. Mexico: Mc Graw Hill.
- DUPEY, M. (1998). *Juegos Tradicionales*. Venezuela: Berestain.

- Educación, M. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular para primer año de Educación General Básica*. Quito.
- *El juego* . (2007). Quito: Océano.
- ESPAÑA., M. E. (3 de 01 de 2014). *Beneficio del juego*. Recuperado el 16 de 05 de 2014, de www.juguetes.es/beneficios-del-juego/
- FERRERO, L. (1991). *El juego y la matemática*. Madrid: La muralla.
- FEUERSTEIN. (1980). *Lógica matemática*. Madrid: Espain.
- FROEBEL, F. (12 de 03 de 2007). *La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño*. Recuperado el 03 de 05 de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml>
- FURTH, H. (1974). *Creatividad Infantil*. Buenos Aires: Kapelusz.
- GARCIA, S. (1974). *JUEGOS POPULARES Y DEPORTES*. España.
- GUTIERREZ. (1996). *La socialización*.
- GUTTON, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del Libro.
- GUZMAN, M. (2004). *El juego y la matemática* (5ta ed.). Venezuela: Muralla.
- HALL, S. (1904). *Teoría de la Recapitulación*. Nueva York: Appleton.
- HAYWOOD. (1992). *Mente*. España.
- HAYWOOD. (1992). *Noción de clasificación*. Colombia.
- HUIZINGA. (1987). *Homo Ludens*.
- IBARRA, R. (1987). *Los juegos*. Caneo.
- INFANCIA. (23 de 06 de 2010). *Cosas de la infancia*. Recuperado el 14 de 02 de 2014, de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa15.htm>
- INHELDER. (1968). *Memoria e Inteligencia*. Madrid: Morata.
- ISLANDA. (2009). *EL JUEGO*. Recuperado el 14 de 03 de 2015, de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/807/3/ESTRATEGIAS%20L%C3%9ADICAS%20EN%20LA%20ADQUISICI%C3%93N%20DE%20APRENDIZAJES%20SIGNIFICATIVOS%20EN%20EL%20NIVEL%20DE%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- KAMII. (1989). *Teoría de Piaget*. Saragoza.
- KIESTER. (1996). *La Creatividad y la Formación*. Argentina: Educar.
- LAVEGA, B. (1996). *"El juego: teorías y características del mismo. El juego como actividad física organizada. Estrategias del juego. El juego como contenido de la*

Educación Física y como recurso didáctico. Los juegos modificados". En AA.VV. (1995). Temario desarrollado de I. Barcelona: Inde.

- LAZARUS. (1883). *Teoría del descanso*. Castilla.
- LORENZO, L. (17 de 1998 de 2000). *CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO*. Recuperado el Abril de 2012, de http://www.historiacontemporanea.ehu.es/s0021-con/es/contenidos/boletin_revista/00021_revista_hc17/es_revista/adjuntos/17_19.pdf
- LOWENFELD, V. (1954). *Your child and his art*. New York: Macmillan. Editado en español con el título *El niño y su arte*. Buenos Aires: Kapelusz.
- MASLOW. (1998). *Pedagogía Lúdica*.
- MASLOW, A. (1963). *Teoría Motivacional*. Madrid: Rialp.
- MATUS, O. (1999). *Estrategias de enseñanza*. España.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular para primer año de Educación General Básica*. Quito.
- MOLL, L. (2006). *Vygotsky y la educación*. Buenos Aires: Aique.
- MORENO, P. (1992). *JUEGOS Y DEPORTES POPULARES*. Madrid: INEF.
- NICOLAS, J. (2002). *Juegos y Deportes*. Castilla: Ed. Siglo.
- PAREDES, A. (Agosto de 2005). *Bienvenido a la Creatividad*. Recuperado el 13 de Julio de 2012, de La creatividad: <http://alfpa.upeu.edu.pe/creatividad/creatividad2.htm>
- PIAGET. (1990). *El niño de uno a cinco años*. Paidós.
- PIAGET. (1938). *Estimulación*. Madrid: España.
- PIAGET. (1938). *Estimulación*. Madrid: España.
- PIAGET. (1966). *Teoría Psicogenética*. Madrid: I.N.E.F.
- PIAGET, J. (1959). *La Formación del Símbolo en el Niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- PIAGET, J. (1975). *Psicología y epistemología*. Barcelona: Morata.
- PIAGET. (1968). *Epistemología Genética*. Buenos Aires: Proteo.
- RAMIREZ, P. A. (30 de Octubre de 2011). *Los Juegos: métodos creativos de enseñanza*. Recuperado el Marzo de 2012, de Monografías.com: <http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>
- ROMÁN, Z. (2010). *Elaboración de material didáctico*. Riobamba: UNACH.
- ROMAN, Z. (2011). *ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO*. Riobamba.
- ROSENTHAL, M. (1973). *Diccionario Filosófico*. Argentina: Universo.

- SCHILLING, S. (17 de 03 de 2017). *Actividade para el desarrollo de la lógica matemática*. Recuperado el 10 de 01 de 2015, de <http://es.slideshare.net/Psycoped/actividades-para-desarrollar-pensamiento-lgicomatentico-diene>
- SCHUCKERMITH, & Nisbet. (1987). *Estrategias para la educación*. Rusia: Works.
- SERRANO, M. T. (2004). Creatividad. *CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES*, 4-17.
- SHILLER, F. (1795). *Teoría de la Potencia Superflua*. Alemania: Marbach.
- TORRANCE, E. (1961). *Educación y Capacidad Creativa*. Madrid: Morova.
- TORRANCE, E. (1961). *Guiding creative talent*. Englewood Cliff: Prentice-Hall.
- VIGOSTKY. (2009). *Teoría de las emociones*. Francia: Akal.
- VIGOSTSKI, L. (1987). *Historia de las funciones psíquicas superiores*. La habana.
- VIGOTSKI, L. (1983). *Pensamiento y Lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- WHITE, E. (3 de 07 de 2012). *Escritores Cristianos*. Recuperado el 14 de 08 de 2012, de http://es.wikipedia.org/wiki/Ellen_G._White
- WINNICOTT, D. (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Editorial Gedisa.

ANEXOS



UNIVERSIDAD

NACIONAL DE

CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGISTER
EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y
APRENDIZAJE**

TEMA

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA
METODOLÓGICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “DESCUBRO
JUGANDO” PARA DESARROLLAR EL COMPONENTE DE
RELACIONES LÓGICA MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
PARALELO “C” SAINT AMAND MONTROND DE LA
PARROQUIA MALDONADO, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA
CHIMBORAZO, PERÍODO MAYO – DICIEMBRE 2013

AUTORA:

Lic. Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

RIOBAMBA – ECUADOR

2014

1. TEMA

Elaboración y aplicación de una guía metodológica de estrategias lúdicas “Descubro Jugando” para desarrollar el componente de Relaciones Lógica Matemáticas de los niños y niñas del primer grado de educación general básica paralelo “C” Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo , período mayo – diciembre de 2013.

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1 Ubicación del sector donde se va realizar la investigación

El centro educativo Saint Amand Montrond se encuentra ubicado en la parroquia Maldonado, cantón Riobamba de la provincia de Chimborazo.

2.2 Situación problemática

El niño desde su nacimiento empieza a jugar, comenzando con sus diferentes partes del cuerpo conforme avanza su edad utiliza otros elementos como los juguetes, con los que día a día va descubriendo el mundo que lo rodea. Sin embargo en muchos lugares las personas ajenas a estos conocimientos consideran que es un pérdida de tiempo, que se ensucian o en otros casos que destruyen las cosas que se les ofrece para satisfacer la necesidad de investigar.

Una investigación que se convierte en un aprendizaje significativo, que le servirá de experiencia conforme avanza el tiempo, cabe indicar que toda actividad que realiza los niños les sirve para el desarrollo de área cognitiva, afectiva, social, motriz, además de su lenguaje, conocimiento de su entorno, conocimiento de lógica matemática.

Aspectos que se logran desarrollar por medio de las estrategias lúdicas, debido a que el niño/niña aprende jugando, a través de ellos aprende nuevas experiencias que de otra manera sería muy difícil de realizarla, además que le enfoca que es lo que le gusta en su futuro.

Pero muchas docentes por falta de actualización, conocimiento en esta área no la utilizan como herramienta dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, utilizando otros métodos que no resultan eficaces al trabajar, de manera que pierden el interés al trabajar especialmente en matemáticas que lo consideran algo difícil y tedioso.

2.3 Formulación del problema

¿Cómo la Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013?.

2.4 Problemas derivados

- ¿Cómo la Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando a través de juegos didácticos permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013?
- ¿Cómo la Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando a través de juegos creativos permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013?
- ¿Cómo la Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando a través de actividades lúdicas permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013?

3. JUSTIFICACIÓN

Desde la antigüedad el juego es parte del desarrollo del niño desde su nacimiento, por ende es una cualidad innata de los seres humanos. Al principio juega con sus manos, pies, conforme avanza la edad utiliza otros objetos y así cada vez se van creciendo el entorno que rodea, por tanto utiliza una diversidad de elementos para distraerse.

Es por eso que se lo utiliza como una herramienta dentro del proceso de enseñanza, donde es capaz de experimentar jugando, sintiendo placer, descubriendo cosas, experimentando el dominio de una situación, desarrollando su creatividad, la expresión, las relaciones lógicas matemáticas, lenguaje, comunicación, entre otros aspectos.

La realización de este trabajo investigativo, surge de la necesidad urgente de contar con una información real sobre la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las relaciones lógicas matemáticas con el fin de mejorar la calidad educativa de la institución.

El presente proyecto de investigación es **importante** por aborda el tema de estrategias lúdicas que serán utilizadas durante el proceso de enseñanza aprendizaje para que el niño desarrollo las relaciones lógicas matemáticas de forma interesante, contando con elementos que le ayuden a obtener un aprendizaje significativo.

La investigación de las estrategias lúdicas es **necesaria** porque permitirá que los docentes, padres de familia y comunidad en general conozcan los recursos que pueden ser utilizados con los niño/niñas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de muestren interés, motivación durante las clases. Estableciendo para ello actividades con recursos que tengan a su alcance.

Este proyecto es **innovador** porque establece juegos educativos, didácticos, actividades lúdicas que se utilizan para lograr que el niño/niña dentro de su aula aprenda, experimente, cree, se sienta libre de realizar actividades que le ayuden el desarrollo de las áreas cognitiva, afectiva, social que son el pilar fundamental para su posteriores estudios. Todos estos aspectos han sido considerados beneficios para la comunidad en general, por lo que la institución brinda su apertura para acceder a los recursos físicos, humanos, siendo **factible** de realizarla.

Una vez que concluida la investigación, los resultados obtenidos beneficiaran no los docentes sino también a los padres de familia y comunidad en general que por varias razones desconocen las actividades lúdicas que pueden ser utilizadas en casa cuando se presenten dificultades en el proceso de aprendizaje de las matemáticas o para fomentar en sus hijos el estudio plazeramente y sin las metodologías tradicionales de aprender solo lo que el maestro le dice.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

Demostrar como la aplicación de una guía metodológica de estrategias lúdicas para el desarrollo del componente de las relaciones lógico matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

4.2 Objetivo específicos

- Demostrar como aplicación de una **guía de juegos didácticos** “Descubro jugando” permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemática. de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.
- Comprobar que la aplicación de una **guía de juegos creativos** permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013
- Determinar como una guía de Actividades lúdicas “Descubro Jugando” permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1 Antecedentes de la investigación anteriores

Se ha realizado una búsqueda sobre temas relacionados con las estrategias lúdicas, de lo que se pudo determinar que hay algunas investigaciones relacionadas con el tema en la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo:

La actividad lúdica como propuesta de la afectividad en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de inicial del Comil N° 6 de Riobamba

Autora: Fanny Coloma

Año: 2012 Universidad Nacional de Chimborazo

La utilización de material didáctico en el desarrollo de la inteligencia de la lógica matemática de los niños y niñas de educación inicial de 3 a 4 años del jardín Gerardo arias y arias de la parroquia de san Juan, cantón Riobamba, provincia del Chimborazo durante el periodo lectivo 2010-2011”

AUTORA: Parreño Ruiz Doris Fabiola.

La lúdica en el Interaprendizaje de la lógica matemática de los niños y niñas del nivel inicial del centro de desarrollo infantil Alicia carrillo de Mancero de la ciudad de Riobamba, período académico 2011-2012

Autoras: María Nogales

Martha Colcha

Año: 2013

La lúdica y su incidencia en el interaprendizaje de los niños de primer año de educación básica paralelo b del centro educativo "Liceo policial Chimborazo", de la ciudad de Riobamba, en el periodo 2010-2011.

Autora: Paulina Lema

Año: 2013

5.2 Fundamentación teórica

5.2.1 Fundamentación pedagógica

La mediación pedagógica debe sumergir al niño(a) en el pensamiento social hasta que él o ella misma obtenga su propia comprensión y lenguaje interno, en honor a lo cual (MASLOW, 1998) manifiesta:

“En la pedagogía Lúdica al igual que en todo proceso educativo se debe incluir el juego, mismo que sirve para desarrollar en el niño la capacidad cognitiva, expresión corporal y otros aspectos que le sirven para relacionarse con el mundo social”.

El juego es un elemento primordial dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, permite que el niño se relaciones con otros compañeros, fomenta una comunicación fluida, la parte afectiva, social, las relaciones lógica matemáticas, controla el carácter, permite el desarrollo de la motricidad fina, gruesa con lo que logra un progreso integro en el niño lo que permitirá más tarde ingresar a la una educación escolarizada.

5.2.2 Fundamentación psicológica

Según (FROEBEL, 2007), primer psicólogo en estudiar el juego, planteo que el juego es la actividad más pura del hombre en sus inicios, por medio del cual lograr exteriorizar sus verdades que encuentran potencialmente en entre sí, por lo que manifestó que:

“La aplicación de estrategias lúdicas para la formación del niño, se debe centrar en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses, con el fin de lograr que sienta placer al realizar los mismos”

El juego una actividad innata en los seres humanos, al momento de nacer el niño/niña ya juega utilizando primero su cuerpo, pero conforme avanza el tiempo los juegos cada vez

se vuelven más complejos, pero siempre le causan placer. Por tanto se la debe aplicar dentro del aula escolar considerando siempre los intereses del niño, la capacidad física e intelectual, sin utilizar medios de presión, de manera que no se convierta en algo nocivo para el niño.

Es importante mencionar que es primordial que el tutor conozca los gustos, aptitudes, experiencias, una gran creatividad para aplicar los juegos así resultan novedosos, atractivos, manteniendo el interés mientras dura.

5.2.3 Fundamentación epistemológica

(VIGOSTKY, 2009) En su teoría de las emociones, sostiene que

“El aprendizaje del niño es esencialmente activo, por ende cuando se aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias y a sus estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto”

El aprender significa estar siempre dinámico, diligente, por ende esas nuevas experiencias adquiridas se convierten en conocimiento, en una nueva información que es utilizada cuando el caso así lo requiera, por ende el ser humano es un red de conocimientos.

Lo que implica que las nuevas experiencias, aprendizajes depositados en una red que ya existen previamente en el sujeto, como producto de ellos el aprendizaje es un proceso de cada persona que cada momento se modificando de acuerdo a lo que va aprendiendo a lo largo de su vida.

Por tanto los estudiantes deben tener en sus manos herramientas que les permita crear sus propios procedimientos para resolver cualquier situación problemática que se le presente, de manera que sus ideas se modifiquen, aprenda, rescate lo mejor de experiencia, diferenciando siempre el aprendizaje significativo de lo memorístico.

5.2.4 Fundamentación sociológica

(GUTIERREZ, 1996), señala que

"Con la socialización del niño, por medio de actividades lúdicas se adquieren reglas o se adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad con contribuciones espontáneas".

Al momento que juega los niños/niñas respetan las reglas, que son impuestas voluntariamente, se adaptan a los juegos simbólicos donde a ciertos objetos inanimados les dan vida, como a una escoba dicen que es un caballo, entre otras.

Lo que implica que de manera espontánea aprende reglas, se adapta a nuevas formas de experimentar, todo esto le permite desarrollar su imaginación. Cabe indicar que el individuo nace es una fuente inagotable para mirar, tocar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar, en fin jugar, que también es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo lo que le ayuda a desarrollarse íntegramente.

5.2.5 Fundamentación psicopedagógico

En la enciclopedia de psicopedagogía, (El juego , 2007), se establece lo siguiente:

“Los psicólogos y profesores actuales lo conciben como un factor determinante de la personalidad, del aspecto emocional, el desarrollo social, la creatividad, la formación intelectual. Las actividades lúdicas se utilizan para la construcción del lenguaje, donde los niños aprenden sin esfuerzos las reglas gramáticas y léxicas que son el fundamento de la lengua, aprenden equilibrio, nociones arriba – abajo para el área de lógica matemática. Se considera un ejercicio para que desarrolle la fuerza física, la coordinación y la agilidad”

El juego en épocas antiguas fue considerado como una pérdida de tiempo, hoy luego de varios estudios y experiencias se determinó que a través de él los niños desarrollan su creatividad, motricidad, su lenguaje, la imaginación, el aspecto motriz, lo cognitivo entre otros aspectos.

Las actividades lúdicas en donde se establecen juegos creativos, educativos son de gran ayuda para el proceso de aprendizaje porque les permite que sean creativos, que se concentren en lo que haciendo y una tendencia a explorar, crear.

Las estrategias lúdicas deben estar incluidas dentro del contexto escolar y aplicarlas con una planeación previa, con espontaneidad, puede cambiarse según las circunstancias se presenten. La base principal es la diversión y a la vez el aprendizaje, por tanto debe conocerse, entender, comprender las reglas del juego, con las habilidades que se van involucrar enfocados a los objetivos establecidos previamente.

5.2.6 Fundamentación legal

Se considera importante sustentar la investigación en la Ley de Educación del Nivel Pre Primario que en su Artículo 8 expresa:

“La educación en el Nivel pre-primario tiende al desarrollo del niño y de la niña y sus valores en los aspectos motriz, biológico, psicológico, ético y social, así como a su integración a la sociedad, con la participación de la familia y del Estado”.

Según la ley de Educación en el nivel inicial, durante el proceso de enseñanza – aprendizaje es primordial tener en cuenta que el niño/niña se desarrollo en el área cognitiva, afectiva, social para que se adapta a la educación escolarizada.

Constitución del Estado Ecuatoriano

Art. 45., Los niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía, a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social, a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educare de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El estado garantizará la libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Según nuestra Constitución los niños y niñas son una clase vulnerable dentro de la sociedad, por ende sus derechos son primordiales, dentro de las cuales se encuentra la educación de 0 a 5 años, donde debe ser tratados con amor, respeto y dedicación.

Por ende se garantiza que todos los niños y niñas tienen los mismos derechos, la recreación en lugar seguro, así como a practicar de deportes entre otros aspectos.

Código de la niñez y adolescencia

Según (CODIGO, 2003) en su artículo:

Art 38. Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- d) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.
- e) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación.
- f) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia.

Art.48.- Derecho a la RECREACIÓN y descanso

“Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, a juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva”.

Según el código de la Niñez y Adolescencia los niños/niñas tienen derecho a recrearse, descansar, hacer actividades propias de su edad que les permitan desarrollarse sanamente y vivir en la sociedad. Es importante recalcar que desde edades tempranas empiecen a relacionarse con las demás personas a través de diferentes actividades que les permiten

ser creativos, imaginativos, controlar su carácter y aprender reglas, aspectos importantes para su desarrollo integral.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art 2. Principios La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo.

Lo que implica que el maestro deben estar capacitado para utilizar métodos, técnicas y recursos didácticos adecuados dentro del aula escolar, para lograr que los alumnos aprenden fácilmente, convirtiéndose la enseñanza en un juego, donde no encuentran dificultades, por ende se logre un aprendizaje significativo.

Con los antecedentes antes mencionados, este trabajo de investigación está sustentado plenamente en las leyes establecidas por los máximos organismos estatales, mediante actividades lúdicas los niños(as) pueden desarrollar funciones básicas superiores.

Cabe indicar que durante el desarrollo de la tesis el término lúdica más adelante se la denominará juego.

5.3 Marco teórico

5.3.1 Estrategia

Constituyen una secuencia de acciones debidamente planificadas y organizadas permitiendo la construcción de nuevos conocimientos, en particular intervienen en la interacción con las estudiantes, son intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontánea de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la

conciencia y las competencias para actuar socialmente, así como el desarrollo del aprendizaje significativo.

Según (MATUS, 1999), es un conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados, diseñada para ser realizado tanto por del docente como por el estudiante, los cuales pueden retroalimentarse mutuamente.

Según (SCHUCKERMITH & Nisbet, 1987)

“Son procesos rápidos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el fin de aprender”.

Una estrategia es un proceso en el cual se aplican habilidades para lograr un aprendizaje que le sirva para la vida, con lo que permitirá adquirir nuevos conocimientos, nuevas experiencias.

Señala (BERNAL, 1990) los docentes deben comprender que sus niños tienen conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas se logrará un aprendizaje significativo.

El conocimiento de las estrategias empleadas por los estudiantes, la medida en que favorecen el rendimiento será su responsabilidad. Pero es de gran importancia que los educadores tengan presente que son responsables de facilitar el proceso de enseñanza, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad para se convierta en algo dinámico.

5.3.2 Metodologías

La metodología utilizada en la enseñanza juega un rol fundamental en el proceso de construcción de conocimientos que potencien el pensamiento matemático y más aún que incentivan el interés por el aprendizaje. Por tano para conseguir los objetivos educacionales y las características de los niños, se considera que una buena alternativa en la utilización de la lúdica y materiales manipulables como un recurso pedagógico de importancia.

Señala (IBARRA, 1987) que los juegos son actividades que van a permitir conductas esperadas en los niños, son los recursos pedagógicos de actividades lúdicas.

Lo que implica que por medio de juegos educativos, creativos, dejando de lado la enseñanza abstracta, se incentiva la creatividad, participación activa donde se utiliza diversos medios para el aprendizaje, entonces mayores serán las posibilidades que el estudiante logre desarrollar las habilidades, destrezas, memoria, entre otros.

5.3.3 Lúdica

Es algo que está dentro de la persona, es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, son espacios en donde existe placer, goce y felicidad pero también conocimientos. Una de las manifestaciones más naturales es el juego, donde se potencia los desarrollos. A partir de él se aprende reglas, normas, conceptos de manera individual o grupal. Por tal es importante propiciar actividades lúdicas, para que desarrollen habilidades relacionadas con la vida misma, y a la vez conduzcan al desarrollo del aprendizaje significativo.

Por lo que en esta etapa infantil son los juegos, los recursos pedagógicos más idóneos. Pues según varios estudios hechos por el psicólogo Jean Piaget, ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo.

Al igual que (VIGOSTSKI, 1987), el juego crea una zona de desarrollo potencial, en el que se manifiesta por encima de su edad y de su habitual comportamiento. Por lo que se determina que hay una relación entre el juego y el desarrollo, debido a que promueve el lo físico, emocional y el conocimiento de la vida, estimulando la adquisición de nuevos conceptos, la relación de la lógica matemática y la resolución de problemas.

5.3.4 Estrategia Lúdica

Es una metodología dentro del proceso de enseñanza en donde hay la participación y dialogo, mismo que es impulsado por el uso creativo, pedagógico de técnicas, ejercicios, juegos creativos, didácticos cuyo fin específico es la generación de aprendizajes

significativos, tanto en conocimiento, habilidades, destrezas, sociabilidad, formación del carácter, imaginación, valores, etc.

La importancia de una estrategia radica en la creación de un entorno que estimule a los niños/niñas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido donde el tutor o docente puede conducir paulatinamente a otros niveles de independencia, autonomía y capacidad de aprendizaje, en un contexto de compañerismo y trabajo grupal que debe siempre respaldar estas adquisiciones.

Cabe mencionar que debe contribuir para que los estudiantes sientan el gusto por aprender, despierte la curiosidad e interés, pero a la vez evitar rechazos cuando no aprendan todos por igual, al compararlos. (GUZMAN, 2004).

El juego es una gran estrategia de aprendizaje, el niño por medio de él desarrolla de manera intuitiva habilidades y destrezas que constituyen procesos cada vez más complejos.

Juegos

Definición

Según (FERRERO, 1991) se manifiesta que:

“El juego estimula la imaginación, enseña a pensar con espíritu crítico; favorece la creatividad y por si mismo es un ejercicio mental creativo”.

El juego al ser una actividad innata, es un placer realizarla, permite además un desarrollo social, crítico, de lenguaje, vivir experiencias que de otra manera sería imposible realizarlas.

Es implica la importancia que tiene como un procedimiento metodológico en la primera infancia, lo cual lo convierte en un método excelente para el aprendizaje de las relaciones lógicas matemáticas, lengua, etc.; en la educación inicial.

“Son aquellos donde la intención explícita es provocar un aprendizaje significativo, estimular la construcción de nuevo conocimiento de modo principal, suscitar el desarrollo de una habilidad operatoria”.

La habilidad operatoria es una aptitud o capacidad cognitiva y aprendizaje específico, que hace posible la comprensión y intervención del individuo en los fenómenos sociales y culturales.

Así, quien compara dos cosas y establece patrones de identidad y de diferencias está demostrando el uso de una habilidad, del mismo modo que la persona que observa, relata, clasifica, realiza otras acciones.

Cabe indicar que los dependiendo de los juego se propicia el estímulo para el desarrollo de diferentes habilidades, tomando en cuenta las reglas y fundamentos del guía o tutor. El juego es el camino idóneo para potencializar distintas capacidades, es ahí donde se sienten libres, autónomos, seguros y capaces de hacerlo todo, experimentan situaciones cognitivas, procesuales y actitudinales. Es importante indicar que el juego por ser de carácter lúdico permiten que los procesos de aprender a conocer, de aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser, sean más placenteros, divertidos para ejecutarlos.

Importancia del juego

- Es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; medio natural por el cual se expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero, fomenta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de su vida estudiantil.
- Por medio del cual conoce su mundo, descubre su cuerpo, conoce a otras personas y relacionarse, desarrollo su lenguaje y aprende de los adultos.
- Durante el juego se activan todas las partes del cerebro, por eso el aprendizaje por medio de él es más fácil porque surge desde la experiencia, observación, reflexión y la puesta en marcha de acciones concreta.
- Es una forma de comunicación que utilizan para relacionarse con los demás.

- Se muestran como es su interior, expresando sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego
- Lidian con su pasado, presente, y se preparan para un futuro.
- Estimula los sentidos, enriquece la creatividad, la imaginación, etc.

Facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.

Facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- Su personalidad- intereses, preferencias.
- Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

Hay tres aspectos que por sí solo justifican la incorporación del juego en las aulas:

El carácter lúdico, por ser una actividad innata en los niños, se debe aprovechar en el proceso de enseñanza – aprendizaje para que sea más divertido y placentero.

El desarrollo de técnicas intelectuales, es una excelente actividad para ejercitar las capacidades mentales, al igual que las físicas. Porque estimula la imaginación, enseña a pensar críticamente, favorece la creatividad y por sí mismo un ejercicio mental creativo.

Constituye un excelente ejercicio para constituirse en un material complementario para iniciar, estimular y ejercitar el pensamiento y el razonamiento lógico.

En cuanto a fomentar las relaciones sociales, son útiles para estimular las cualidades personales y sociales como la afirmación, confianza, cooperación, el trato con las demás

personas, aceptación de normas, trabajo en equipo, el reconocer el éxito de los demás, hacer el máximo esfuerzo para conseguir metas, entre otros. (GUZMAN, 2004)

Características

- Produce placer al sujeto que la realiza, debido a que le interesa más la acción que el resultado.
- La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje, omite las reacciones que si fuera una realidad que está ejecutando.
- Ejercita funciones o capacidades del sujeto, satisfaciendo necesidades afectivas del niño/niña
- Crea una situación que no es real, se encuentra en su imaginación.

Beneficios

Los niños se comunican a través de las actividades lúdicas, por ende es fundamental en su vida, porque es el mecanismo mediante el cual empiezan a establecer contacto con el mundo que les rodea.

Cuando nace, los bebés se relacionan con el mundo por medio de la estimulación temprana que utiliza el juego como una herramienta natural con la que expresa sus sentimientos de rabia, miedo, alegría o tristeza.

El niño se obliga a socializar con sus compañeros de grupo, aprendiendo un trato equitativo y aceptar las opiniones de otras personas. Por ejemplo al jugar a ser médico, chofer, comprende los roles y la relación que tienen con los demás.

Las actividades lúdicas al aire libre, le permite conocer la naturaleza, conocer cómo son los árboles, tocar la tierra, estimulando así sus sentidos, experimentar, oír, ver. Y el hecho de jugar con otros un juego o deporte, aprenden disciplina, trabajo en equipo, colaboración y reglas, fortalecen valores que son importantes en el desarrollo personal.

El desarrollo de su capacidad psicomotora, porque pone a prueba su memoria, capacidad de aprendizaje, la expresión, además su habilidad para correr, tener equilibrio y saltar.

Aprende la superación personal, comprende que algunas veces se gana, otras se pierde, y que es importante esforzarse para destacarse entre un grupo de personas.

Aprende que se debe cumplir ciertas reglas, porque cada actividad lúdica las tiene, que si no cumple en su totalidad, les dejan fuera.

La creatividad está a prueba, estimulando ampliamente su imaginación.

Los psicólogos infantiles, identifican cuando hay dificultades físicas o psíquicas, si hay problemas de lenguaje, trastornos, autismo o problemas de conducta, dependiendo del juego que se lo haga. En el caso que se detecte un patrón de juegos agresivos persistentes, es muy probable que haya un conflicto emocional, por el contrario cuando no se involucra con otros niños de su edad, podría haber un problema neurológico o una depresión grande. (CASTILLO, 2012).

La vinculación con la familia, a través del juego se puede imponer disciplina o negociar reglas con el hijo si se lo conoce. Es una actividad entre padres e hijos que permite que ambos se conozcan, poniéndose a su mismo nivel, estableciendo vínculos.

La infancia es una etapa cuando más se aprende, todas sus capacidades están en desarrollo, por ende se debe reforzarlas utilizando el juego como un instrumento de apoyo. (ESPAÑA., 2014)

Clasificación

Juegos motores y de interacción social

Se refiere a ese continuo ejercicio que el niño realiza con los esquemas que ha ido construyendo, habría que hablar de esos peculiares objetos que constituyen los otros seres humanos y que los pequeños exploran en el contexto de la interacción, como dar palmas, identificar y nombrar los dedos de una mano, esconderse y reaparecer, etc., experimentan una curiosa evolución.

Fantasía o de ficción

Es donde los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes: una muñeca que representa una niña, un palo que hace de caballo, entre otros, a la edad de siete años alcanzarán su apogeo, se convertirán en complejos guiones, interpretados en colaboración con otros y para cuyo desarrollo utilizarán cuantos elementos encuentren a mano.

Se trata del juego por antonomasia, la identificación que se produce entre infancia y juego asimila la idea de juego al de ficción, como el más característico de esta etapa de la vida. Pero además, y también debido a sus características, ha constituido un terreno especialmente abonado para importantes debates teóricos sobre el funcionamiento psicológico.

Juegos sociales tradicionales: juegos de reglas

En los juegos de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los niños pequeños se inician en los juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo, y la comprensión de su carácter obligatorio, les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Los juegos en construcción

Varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño.

Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores; meter y sacar objetos, derribar torres, insertar piezas. En la etapa de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc. La

fidelidad a un modelo externo está supeditada a la función que lo construido tiene en el desarrollo del Juego en cuestión.

Juegos creativos

Son aquellos que permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad, la imaginación, la producción de ideas valiosas para resolver problemas que se presentan, por lo que bien organizados propician un progreso del grupo a niveles superiores.

Esta expresado cuando los niños/niñas utilizan materiales familiares en una manera inusual enganchando al juego imaginativo, teniendo presente que son creativos por excelencia debido a que desconocen ciertos límites o formas que se encuentran predeterminadas, que importante sería al darle la libertad de crear, adaptar y un gran ánimo. Al desarrollar su espíritu creativo obtienen satisfacciones personales, experiencias positivas al encontrar solución para diversos problemas, de tal manera que al destruir esa curiosidad, la creatividad y la originalidad estamos afectando el futuro.

Un juego nunca debe ser tan rígido o estático, por tanto el espíritu creativo debe estar presente entre los participantes del mismo.

Juegos didácticos

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños/niñas métodos de dirección y conducta correcta, estimulando de esta manera un adecuado nivel de decisión, estimulando la disciplina, la adquisición de conocimientos motivados por el juego.

Cabe indicar que son el soporte para el cumplimiento de objetivos, permitiendo el desarrollo de habilidades, hábitos, capacidades y formación de valores. (ROMÁN, 2010).

Son considerados como una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel, esquematizando un objetivo, su estructura incluye momentos de acción pre – reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta – lógica de las experiencias para lograr lo que se ha propuesto. Su uso persigue una cantidad de objetivos dirigidos hacia la ejercitación de las área física, socio – emocional, cognitivo – verbal y dimensión académica.

Así como las características que deber tener y cuál es el más adecuado de acuerdo al grupo de niños / niñas.

En este tipo de juegos se destacan tres elementos:

- El objetivo del juego didáctico es el planteamiento de un problema que deberá resolverse en un nivel que implica cierta dificultad. Propender a que sea atractivo los conceptos, procedimientos y actitudes y a la vez trabajar en equipo satisfactoriamente, reforzando habilidades que se necesitan en lo posterior. Para lo cual se debe precisar el juego y su contenido. Por ejemplo con el juego “la loterías de números” se busca que los niños relacionan el número con la cantidad.
- La acción lúdica, elemento imprescindible, que deben manifestarse claramente. Es lo que hace que el proceso de enseñanza sea ameno y acreciente la atención del educando.
- Las reglas que constituyen un elemento de organización donde se determina qué y cómo se hacen las cosas y dan una pauta como hacerlas. Lo que les distingue de otros juegos es que son condicionadas por la tarea docente, establece una secuencia para desarrollar la acción, y se prohíben ciertas cosas.

Las características son:

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones
- Número de jugadores.
- Edad
- Diversión
- Tensión
- Trabajo en equipo.
- Competición.

Ventajas

El juego didáctica mejora los siguientes aspectos:

Área	Aspectos
Psicomotor	Coordinación motriz Equilibrio Fuerza Manipulación de objetos Discriminación sensorial Coordinación visomotora Capacidad de imitación
Emocional	Controla la ansiedad Controla la expresión simbólica de la agresividad. Facilita la resolución de conflictos Producción satisfacción personal.
Cognitivo	Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad, discriminación la realidad de la fantasía, el pensamiento científico y relaciones lógica matemáticas. Desarrolla el rendimiento, la comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto.
Social	Juegos cooperativos Favorece la comunicación, unión y confianza. Potencia el desarrollo de las conductas.
	Juegos simbólicos Proceso de comunicación y cooperación con los demás. Conocimiento del mundo del adulto. Preparación para la vida laboral.

(ROMAN, 2011)

FORMATO DEL JUEGO DIDÁCTICO

Nombre	Descripción
Título	Nombre que se le da al juego.
Área de conocimiento	Asignatura al que se le orienta
Objetivos	Lo que se desea enseñar y lo aprenderán al realizarlo.
Contenidos	Conceptuales, procedimentales y actitudinales.
Nombre la estructura adaptada para el diseño del juego	Ejemplo. Lotería de números.
Grupo	Población y edades

Número de jugadores	Cuántas van a participar.
Duración	Tiempo
Materiales utilizados	Lista de los elementos a utilizar.
Instrucciones	Paso a paso como se desarrolla el juego.

(CHACON, 2007)

Con estos elementos se tiene claro el objetivo del juego, los contenidos a trabajar, el número de participantes, instrucciones, etc., de manera que el docente lo utilice como un instrumento de enseñanza para que el aula se convierta en un espacio para el descubrimiento, la solidaridad, el conocimiento, el respeto a la individualidad, la formación del carácter desarrollando entes críticos y útiles para la comunidad.

Actividades lúdicas

Es un elemento netamente activo que logra desarrollar el potencial de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, además que permite la adquisición de información en cuanto a la formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

De tal manera que quienes las realizan liberan energía, que le conoce como la alegría, sentimiento que muchas veces se la relegado de los hábitos de enseñanza, es una forma de expresión del ser que curiosear, explora, construye y compare con los demás el descubrimiento de algo desplegando así su creatividad.

Lo que implica que son una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa el conocimiento, una forma de estar en la vida, la relación que hay con aquellos espacios cotidianos que producen disfruten acompañado de la distención que producen las actividades simbólicas e imaginarios con el juego.

Es por ello que actualmente se enfatiza la necesidad de utilizarlas dentro de la enseñanza como un elemento básico, porque permiten la interacción afectiva del niño con sus compañeros y maestros así como el fortalecimiento de normas, valores y aprendizajes

para lograr un desarrollo integral, es ahí donde se desprende la importancia que tiene para la conformación psicomotora y social del niño o niña.

Existen tres tipos:

Juegos de actitudes.- Actividades que realiza a través de ejercicios físicos, generando un gran desgaste de energía, son libres y espontáneos.

Juegos de dramatización.-Donde representan a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se pone de manifiesto la fantasía.

Juegos pasivos.- Invierten poca cantidad de energía, los pueden realizar solos como ver televisión, leer tiras cómicas, etc., son más de tipo intelectual necesita concentración, razonamiento. (DAVILA, 2003).

CUANDO UTILIZAR LOS JUEGOS

Se debe tener utilizar cuando se constituyan en una herramienta eficaz, al alcance de un objetivo dentro de esa área. Para determinar los juegos a utilizar es importante tener conocimientos de ellos en forma específica, aplicados con el suficiente espíritu crítico como para mantenerlos, modificarlos o sustituirlos por otros si no cumplen con los objetivos deseados.

Por lo que tienen validez cuando se utiliza en el momento apropiado, por el interés del estudiante y por el objetivo. Es importante recalcar que para implementarlos debe haber madurez en el estudiante y nunca cuando exista cansancio por la actividad.

CONDICIONES PARA APLICAR LOS JUEGOS

Los elementos que justifican y, condicionan son:

- Capacidad de constituirse en un factor de autoestima para el alumno, por tanto el profesor debe organizar juegos que sean intrigantes o estimulantes, posibles de realizados individualmente o en grupo, por lo que debe ser observador y darles pautas, estrategias nuevas cuando tenga demasiada dificultad.

- Los juegos no deben relacionarse con el castigo, es esencial que sea utilizado para combatir la apatía y como un desafío, por tanto el profesor y la preparación de los estudiantes debe ser ideal para que se constituya en un recurso insustituible.
- Un espacio amplio es ideal para la correcta manipulación de piezas, así como el cuidadoso empaquetamiento y organización, la limpieza o incluso el lugar donde se encuentran.
- De tener una comienzo, parte intermedia y final, jamás ser interrumpido, y el alumno estimulado siempre para buscar sus propios caminos hacia la solución.

5.3.5 COMPONENTE

Es un proceso que se destaca en la construcción del conocimiento en el niño es el Conocimiento Lógico-Matemático, que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo.

Según lo que indica (CASTAÑÓN, 2010) el niño construye el conocimiento lógico matemático coordinando las relaciones simples que previamente ha creado entre los objetos.

Las diferencias o semejanzas entre los objetos sólo existen en las mentes de aquellos que puedan crearlas, por tanto, el conocimiento lógico-matemático presenta tres características básicas:

4. No es directamente enseñable porque está construido a partir de las relaciones que el propio sujeto ha creado entre los objetos, en donde cada relación sirve de base para la siguiente relación;
5. Se desarrolla en la medida en que el niño interactúa con el medio ambiente;
6. Se construye una vez y nunca se olvida.

Está consolidado por distintas nociones que se desprenden según el tipo de relación que se establece entre los objetos como:

- 1 *Autorregulación.*

La autorregulación ayuda a los niños a mantener los movimientos de su cuerpo bajo su control, primero mediante estímulos externos y luego mediante estímulos internos, logrando su autocontrol dentro de un contexto social.

El proceso de desarrollo de la autorregulación va de lo simple a lo complejo. Parte del control del propio cuerpo hasta el entendimiento, conocimiento y aplicación de las normas o reglas, relacionándolas con sus experiencias pasadas y futuras para lograr integrarse sin dificultades en las actividades.

Al comparar e investigar las normas de cada juego, el niño se percató de los otros puntos de vista posibles y de nuevas formas para jugar en armonía, hasta lograr autonomía para resolver los problemas (HAYWOOD, 1992).

2 *Número.*

Para (KAMII, 1989) la teoría de Piaget contrasta con la idea de que los conceptos numéricos puedan enseñarse por transmisión social, sobre todo enseñando a los niños a contar, ya que el número debe ser construido por cada ser humano creando y coordinando relaciones.

Es importante según (BAROODY, 1988), desde el punto de vista de Piaget para enseñar matemática se deben desarrollar requisitos lógicos como resultados de muchas experiencias de clasificación, ordenación y establecimiento de correspondencia entonces se procede el desarrollo del conteo, significado nombres de los números.

3. *Asumir roles.*

Esta unidad está diseñada para enseñar a los niños que lo observado depende la posición de lo que se esté mirando, y por ello que las personas tienen distintos puntos de vista o perspectivas; lo que se ve, se siente o se piensa no necesariamente coincide con lo que las otras personas ven, piensan y sienten.

4. *Clasificación*

Para (FEUERSTEIN, 1980), la clasificación es la capacidad para discriminar y diferenciar objetos, sucesos, relaciones y operaciones a través de reglas verbales, para (HAYWOOD., 1992), la noción de clasificación consiste en desarrollar la habilidad para agrupar de acuerdo a las características de color, tamaño y forma, y además la agrupación de objetos sin la visualización de imágenes, las distintas definiciones apuntan a que la noción de clasificación es una operación lógica-matemática que consiste en la realización de englobamiento jerárquicos de clase, haciendo coincidir las características cualitativas y cuantitativas de los elementos.

5. Secuencia y patrón.

Patrón es una serie ordenada de elementos que se repiten conforme a la regla de alternar los mismos uno por uno, tomando turnos y variando una de sus dimensiones (forma, color o tamaño), secuencia se refiere a ordenar un conjunto de eventos que se dan en forma sucesiva o lineal, en ambos casos es necesario el descubrimiento de reglas, que son importantes, porque dan al niño la pauta a seguir para lograr el orden adecuado.

6. Distinción de símbolos.

Es la idea de la identificación y clasificación de objetos y eventos de acuerdo a ciertas características sobresalientes, requisito previo para el reconocimiento de las letras del alfabeto (HAYWOOD, 1992).

Por ejemplo las “características distintivas” es que todos los seres humanos tenemos características comunes, como es el tener dos brazos, dos piernas, una cara con ojos, nariz y boca. Sin embargo, cada ser humano es diferente del otro, es decir, no existen dos seres idénticos. Son entonces estas diferencias a las que (HAYWOOD, 1992) denomina “características distintivas”, para lo cual el niño estará preparado para descubrir e identificar.

7. Tiempo.

Para (PIAGET., 1968) e (INHELDER, 1968) indican que el concepto de tiempo se desarrolla paralela y conjuntamente con otras nociones del conocimiento lógico-

matemático, como el “movimiento, la velocidad y el espacio”, mismo que son consideradas construcciones que no se encuentran “a priori” en la mente del niño, sino que requieren de una construcción ontogénica, lenta y gradual.

8. Espacio.

Para (PIAGET J. , Psicología y epistemología., 1975) el niño en edad preescolar, considera el espacio como una colección de “espacios separados”, cada uno concentrado en una actividad. Con el tiempo el niño aprende que existe un espacio único y objetivo, dentro del cual están contenidas las interrelaciones de los objetos, e incluso, del mismo sujeto.

De 3 a 7 años, la concepción del espacio está estrechamente ligada a la acción, sin embargo, el niño puede ver una cosa en relación con otra y es capaz de observar la proximidad, la separación, el orden y el contorno en los objetos.

Relación lógica matemáticas

El conocimiento lógica matemáticas es parte importante en el desarrollo del pensamiento de los niños/niñas, por tanto el objetivo del tutor es lograr que los estudiantes sean intuitivamente curiosos, que tengan un interés por su entorno, la experimentación sin temor a la equivocación, ser creativos y por ende su ideas más lógicas y de acuerdo a su contexto.

Al manipular objetos, la niño/niña, logra formar nuevos conceptos con más precisión, que les permite establecer diferencias con los demás y establecer sus relaciones. Este objetivo se logra por ejemplo al utilizar juegos por repetición, en donde el niño aprende cosas nuevas. Por tanto es importante que se recurra a actividades en donde se manipule los objetos muchas veces, de manera que la experiencia permitirá una aproximación al mundo exterior.

Con esto se busca que los niños desarrollen diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base en su posterior desenvolvimiento social y académico.

El área lógica matemática es considerada una materia que a los estudiantes les causa desagrado, debido a que se le considera complicada, pero es ahí donde los padres y

maestros, por ello se considera de suma importancia apropiarse de actividades de aprendizaje que les agrada para utilizarlos dentro del aula. (INFANCIA, 2010).

En el área de Matemáticas se han considerado varios aspectos curriculares como son: relaciones y funciones, numérico, geometría, medida.

Definición

El componente de relaciones lógico matemáticos debe permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y destrezas para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada.

(Educación, 2010).

Las principales actividades se refieren a la correspondencia, la cual puede ser tratada a partir de imágenes y relaciones familiares para los estudiantes, a la clasificación, a la seriación y a la noción de conservación de cantidad, muy necesaria para que posteriormente se comprenda el concepto de número y de cantidad.

Los niños/niñas deben interactuar con el mundo físico, con sus compañeros y maestros, utilizar materiales concretos para que desarrollen la habilidad de pensar en forma abstracta, donde la práctica y los componentes básicos del lenguaje son vínculos necesarios entre la acción y comprensión de las relaciones lógicas matemáticas.

Origen del pensamiento lógico matemático

Se basa en la actuación del niño sobre los objetos y las relaciones que a través de actividades establece con ellos como:

- Organizar, agrupar, comparar.
- El principio sensomotoras, luego intuitivas y progresivamente lógicas.

Cabe indicar que la expresión de esas relaciones se hará primero por medio de la acción, luego el lenguaje oral y finalmente el lenguaje simbólico.

Estrategias lúdicas y las relaciones lógicas matemáticas

El desarrollo mental del niño, antes de los seis años, según (PIAGET, Estimulación , 1938) se puede estimular notablemente mediante actividades lúdicas, pues representan tanto un actividades cognitivas como sociales, a través de la cual, los niños ejercitan sus habilidades físicas, crecen cognitivamente y aprenden a interactuar con otras personas.

En esta etapa, son importante los estímulos que despiertan la idea de conjunto bajo, mayor, menor, ancho, pequeño, alto entre otros, por tanto los niños pueden manipular tamaños, de cero a diez y eventualmente transformar la percepción del símbolo que todo número representa, en un tamaño que apoyo su valor.

Pueden comprender los conceptos simples de sumas y de resta, poseen ya nociones.

6. HIPÓTESIS

Hipótesis General

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando incidirá en el desarrollo componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013

Hipótesis específicas

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos didácticos, desarrolla el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos creativos, a través de juegos creativos desarrolla el

componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de actividades lúdicas, desarrolla el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

7.1 Operacionalización de la Hipótesis Específica1

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos didácticos, desarrolla el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013

Variables	Concepto	Categoría	Indicador	Técnica e Instrumento.
Guía de juegos didácticos	Son aquellos que implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje , utilizando diversos recursos que benefician el desarrollo integral del niño.	Aprendizajes significativos Recursos Desarrollo integral	Conocimiento del entorno Dominio de símbolos Bloques Rompecabezas Figuras geométricas Intelectual Socialización Volitivo Afectivo	Técnica Encuesta Observación Instrumento Cuestionario Guía de observación
Componente de las relaciones lógicas matemáticas	Permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y experiencias para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada	Pensamiento Nociones Experiencias	Capacidad intelectual Cantidad Espacios Tiempo Comparación de magnitudes Relación con el medio que le rodea.	

7.2 Operacionalización de la hipótesis específica 2

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos creativos, a través de juegos creativos desarrolla el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.

Variables	Concepto	Categoría	Indicador	Técnica e Instrumento.
Guía de juegos creativos	Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real	Imaginación	Realidad Ficticia	Técnica Encuesta Observación Instrumento Cuestionario Guía de observación
Componente de las relaciones lógicas matemáticas	Permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y experiencias para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada	Resolución de problemas	Dentro del aula Fuera de ella	
		Pensamiento Nociones	Capacidad intelectual Cantidad Espacios Tiempo Comparación de magnitudes	
		Experiencias	Relación con el medio que le rodea.	

7.3 Operacionalización de la hipótesis específica 3

Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de actividades lúdicas, desarrolla el componente de las relaciones lógicas matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013

Variables	Concepto	Categoría	Indicador	Técnica e Instrumento.
Guía de actividades lúdicas	Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo	Estimula Ejercitación	Vista Olfato Tacto audición Habilidades Destrezas	Técnica Encuesta Observación Instrumento Cuestionario
Componente de las relaciones lógicas matemáticas	Permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y experiencias para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada	Pensamiento Nociones Experiencias	Capacidad intelectual Cantidad Espacios Tiempo Comparación de magnitudes Relación con el medio que le rodea.	Guía de observación

8. METODOLOGÍA

8.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Por los objetivos

Es una investigación aplicada por la propuesta está enfocada a la solución de un problema utilizando estrategias lúdicas para el desarrollo de la componente de la relación lógica matemáticas.

Por el lugar

De campo la investigación se realizó en donde se observó el fenómeno la escuela SAINT AMAND MOSTROND.

Por el nivel de investigación

Descriptiva, porque se hará un análisis de las estrategias lúdicas que permitan el desarrollo del componente de las relaciones lógicas matemáticas, la relación que existe entre las dos variables.

8.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Transversal, los datos son obtenidos, del grupo en un determinado período de tiempo.

8.3 POBLACIÓN

Como el grupo de estudio es pequeño se trabaja con toda la población que constituye 30 estudiantes, 13 niños y niñas.

8.4 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se utilizará:

Deductivo.- Se parte del hecho general para llegar a lo más específico determinar si las estrategias lúdicas mejoran el proceso de desarrollo del componente de las relación lógica matemático en el primer año de educación básica.

Método científico.- Este método permitió orientar todo el trabajo de investigación debido a que encamino y guío todas las acciones, para llegar a la comprobación de los hechos y fenómenos, obteniendo la verdad del problema planteado y por ende la comprobación de la hipótesis.

El método empleado divide a la investigación en:

- Observación del fenómeno
- Formulación de la hipótesis.
- El diseño experimental.
- Análisis de las conclusiones y recomendaciones.

8.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Encuesta: Los datos se obtuvieron a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a los docentes, cuyo instrumento es el cuestionario.

Observación

Se utilizó la técnica de la observación, para el efecto se diseñó y aplicó una guía de observación para cada estudiante, en la que se seleccionaron parámetros vinculados con las Variables en estudio, la misma que fue aplicada utilizando una guía de observación.

8.6 TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se diseñó una tabla para la tabulación de datos con preguntas y la escala valorativa, totalizando y porcentualizado sus frecuencias para los estudiantes en sus dos dimensiones: las estrategias lúdicas y componente de las relaciones lógica matemáticas. Para la representación gráfica se recurrió al programa de computación Excel, utilizando

centro gramas para cada parámetro lo que permitió objetivizar la interpretación y el análisis cuantitativo de los datos.

Una vez obtenida la información empírica con la aplicación de los instrumentos correspondientes, se procederá a la organización, análisis e interpretación de los datos, de acuerdo a cada uno de los sectores investigados.

La sistematización de la información permitirá el análisis riguroso de los datos cuantitativos, los mismos que al contrastarlos con la información cualitativa nos permitirán arribar a conclusiones de tipo explicativo

9. RECURSOS HUMANOS FINANCIEROS

9.1 Talento humano

Para llevar a cabo la presente investigación es necesaria la participación activa de la persona responsable del proyecto, para el caso la investigadora, Docente-Tutor, quien guiará paso a paso las actividades y procedimientos a seguir.

9.2 Recursos materiales

Para el desarrollo de la investigación será necesario utilizar lo siguiente:

- Laptot
- Papel bond
- Copias
- Anillados
- Empastados
- Flash y CD
- Bibliografía (libros y revistas)
- Gastos de transporte

9.3 Recursos tecnológicos

- Grabadora
- Computador
- Internet
- Cámara fotográfica

9.4 Presupuesto

Aporte personal de la investigadora \$649

No.	DETALLE	EGRESOS
1	Consultas Internet	20.00
2	Llamadas telefónicas	50.00
3	CD y flash memory	20.00
4	Útiles de escritorio	40.00
5	Tinta para impresora	70.00
6	Copias	25.00
7	Transporte	100.00
8	Alquiler de computadora	80.00
9	Reproducción de información	60.00
10	Impresión del informe	20.00
11	Reproducción de informe	15.00
12	Anillados	10.00
13	Empastados	80.00
SUBTOTAL		590.00
Imprevistos 10%		59.00
TOTAL GENERAL		649.00

10. CRONOGRAMA

Fecha	Actividad	Responsable
27/04/2013	Defensa del tema	Comisión investigadora
11/05/2013	Defensa del proyecto	Tribunal de investigación
23/06/2013	Solicitud del Rector para el tutor	Investigadora con oficios
15/09/2013	Evaluación de la tesis	Investigadora
6/11/2013	Aplicación del test	Investigadora maestros y niños/niñas.
8/12/2013	Sistematización de resultados	Investigadoras.
15/01/2014	Investigación bibliográfica	Investigadora
30/01/2014	Primera revisión, Elaboración de la guía metodológica de estrategias lúdicas “Descubro Jugando”	Tutora
27/02/2014	Aplicar el primer bloque	Investigadora maestros niños/niñas.
1/04/2014	Aplicación segundo bloque	Investigadora
8/05/2014	Aplicación del tercer bloque	Investigadora
21/08/2014	Segunda revisión	Tutora
20/12/2014	Sistematización de resultados	Investigadora
29/01/2015	Tercera revisión	Tutora
16/02/2015	Pre defensa de la tesis	Investigadora.

11. O LÓGICO

Formulación del problema	Objetivo general	Hipótesis general
¿Cómo la Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013?	Incentivar la elaboración y aplicación de una guía metodológica de estrategias lúdicas para el desarrollo del componente de las relaciones lógico matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013	Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando incidirá en el desarrollo componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013
Problemas derivados	Objetivos específicos	Hipótesis específicas
¿Cómo la Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando a través de juegos didácticos permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013?	Demostrar como la elaboración y aplicación de una guía de juegos didácticos “Descubro jugando” permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemáticas. de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013	Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos didácticos , desarrolla el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013
¿Cómo la Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando a través de juegos creativos permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013?	Comprobar cómo la elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013	Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de juegos creativos , a través de juegos creativos desarrolla el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013.
¿Cómo la Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas Descubro Jugando a través de actividades lúdicas permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013?	Fundamentar teóricamente como una guía de actividades lúdicas “Descubro Jugando” permitirá desarrollar el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013	Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas “Descubro Jugando” a través de actividades lúdicas , desarrolla el componente de las relaciones lógica matemáticas de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica paralelo C Saint Amand Montrond de la parroquia Maldonado, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período Mayo – Diciembre 2013

BIBLIOGRAFÍA

- ALTAMAR, E. (2010). *Educación Infantil*. Recuperado el Martes de Abril de 2012, de EL juego y su metodología: <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>
- ATHERLEY, M. (1995). *Estimular la creatividad*. América Latina: UNESCO.
- BAROODY. (1988). *Enseñanza de la matemática*. Colombia.
- BARRON, R. (1963). *Creativity and psychological health*. . Princeton, NJ: Van: Nostrand.
- Bello Estévez, P. (1990). *Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas Estrategias y recursos básicos*. Madrid: Santillana.
- Bernal. (1990). *Estrategias de aprendizaje*. Colombia.
- Cagigal, J. M. (1996). *Obras Selectas*. Cadiz: COE.
- CAILLOIS, R. (2003). *Los juegos y los hombres*. México: FCE, ca.
- CASTAÑÓN, N. (3 de 1 de 2010). *Desarrollo del niño*. Recuperado el 17 de 03 de 2014, de Componentes del pensamiento lógico: <http://matematicas.conocimientos.com.ve/2010/01/componentes-del-pensamiento-logico.html>
- CASTILLO, E. (2012). Beneficios del juego en los niños. *Time* .
- CHACON, P. (2007). *Formato Juegos*. Venezuela: Muralla.
- CHATEAU, J. (1973). *Psicología de los Juegos Infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- *Código de la Niñez y Adolescencia*. (22 de 02 de 2011). Recuperado el 13 de 02 de 2012, de <http://www.spp.org.py/?p=891>
- CODIGO, N. (2003). *Código de la Niñez y la adolescencia*. Quito: Oveja.
- CONSTITUCIÓN. (2008). *CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR* . Montecristi: Oveja.

- Constituyente, A. (24 de 07 de 2008). *Constitución del Ecuador*. Recuperado el 16 de 01 de 2012, de Asamblea Constituyente: <http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/Constitucion-2008.pdf>
- DAVILA, J. (2003). *El juego y la ludoteca*. Venezuela: Talleres gráficos Universitarios.
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. Mexico: Mc Graw Hill.
- DUPEY, M. (1998). *Juegos Tradicionales*. Venezuela: Berestain.
- Educación, M. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular para primer año de Educación General Básica*. Quito.
- *El juego* . (2007). Quito: Oceáno.
- ESPAÑA., M. E. (3 de 01 de 2014). *Beneficio del juego*. Recuperado el 16 de 05 de 2014, de www.juguetes.es/beneficios-del-juego/
- FERRERO, L. (1991). *El juego y la matemática*. Madrid: La muralla.
- FEUERSTEIN. (1980). *Lógica matemática*. Madrid: Espain.
- FROEBEL, F. (12 de 03 de 2007). *La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño*. Recuperado el 03 de 05 de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml>
- FURTH, H. (1974). *Creatividad Infantil*. Buenos Aires: Kapelusz.
- GARCIA, S. (1974). *JUEGOS POPULARES Y DEPORTES*. España.
- GUTIERREZ. (1996). *La socialización*.
- GUTTON, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del Libro.
- GUZMAN, M. (2004). *El juego y la matemática* (5ta ed.). Venezuela: Muralla.
- HALL, S. (1904). *Teoría de la Recapitulación*. Nueva York: Appleton.

- HAYWOOD. (1992). *Mente*. España.
- HAYWOOD. (1992). *Noción de clasificación*. Colombia.
- HUIZINGA. (1987). *Homo Ludens*.
- IBARRA, R. (1987). *Los juegos*. Caneo.
- INFANCIA. (23 de 06 de 2010). *Cosas de la infancia*. Recuperado el 14 de 02 de 2014, de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa15.htm>
- INHELDER. (1968). *Memoria e Inteligencia*. Madrid: Morata.
- ISLANDA. (2009). *EL JUEGO*. Recuperado el 14 de 03 de 2015, de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/807/3/ESTRATEGIAS%20L%20C3%9ADICAS%20EN%20LA%20ADQUISICI%20C3%93N%20DE%20APRENDI%20ZAJES%20SIGNIFICATIVOS%20EN%20EL%20NIVEL%20DE%20EDUCACI%20C3%93N%20INICIAL.pdf>
- KAMIIIE. (1989). *Teoría de Piaget*. Saragoza.
- KIESTER. (1996). *La Creatividad y la Formación*. Argentina: Educar.
- LAVEGA, B. (1996). "El juego: teorías y características del mismo. El juego como actividad física organizada. Estrategias del juego. El juego como contenido de la Educación Física y como recurso didáctico. Los juegos modificados". En AA.VV. (1995). *Temario desarrollado de I*. Barcelona: Inde.
- LAZARUS. (1883). *Teoría del descanso*. Castilla.
- LORENZO, L. (17 de 1998 de 2000). *CARACTERISTICAS DEL JUEGO*. Recuperado el Abril de 2012, de http://www.historiacontemporanea.ehu.es/s0021-con/es/contenidos/boletin_revista/00021_revista_hc17/es_revista/adjuntos/17_19.pdf
- LOWENFELD, V. (1954). *Your child and his art*. New York: Macmillan. Editado en español con el título *El niño y su arte*. Buenos Aires: Kapelusz.
- MASLOW. (1998). *Pedagogía Lúdica*.

- MASLOW, A. (1963). *Teoría Motivacional*. Madrid: Rialp.
- MATUS, O. (1999). *Estrategias de enseñanza*. España.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular para primer año de Educación General Básica*. Quito.
- MOLL, L. (2006). *Vygotsky y la educación*. Buenos Aires: Aique.
- MORENO, P. (1992). *JUEGOS Y DEPORTES POPULARES*. Madrid: INEF.
- NICOLAS, J. (2002). *Juegos y Deportes*. Castilla: Ed. Siglo.
- PAREDES, A. (Agosto de 2005). *Bienvenido a la Creatividad*. Recuperado el 13 de Julio de 2012, de La creatividad: <http://alfpa.upeu.edu.pe/creatividad/creatividad2.htm>
- PIAGET. (1990). *El niño de uno a cinco años*. Paidós.
- PIAGET. (1938). *Estimulación*. Madrid: España.
- PIAGET. (1938). *Estimulación*. Madrid: España.
- PIAGET. (1966). *Teoría Psicogenética*. Madrid: I.N.E.F.
- PIAGET, J. (1959). *La Formación del Símbolo en el Niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- PIAGET, J. (1975). *Psicología y epistemología*. Barcelona: Morata.
- PIAGET. (1968). *Epistemología Genética*. Buenos Aires: Proteo.
- RAMIREZ, P. A. (30 de Octubre de 2011). *Los Juegos: métodos creativos de enseñanza*. Recuperado el Marzo de 2012, de Monografías.com: <http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>
- ROMÁN, Z. (2010). *Elaboración de material didáctico*. Riobamba: UNACH.
- ROMAN, Z. (2011). *ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO*. Riobamba.
- ROSENTHAL, M. (1973). *Diccionario Filosófico*. Argentina: Universo.

- SCHILLING, S. (17 de 03 de 2017). *Actividade para el desarrollo de la lógica matemática*. Recuperado el 10 de 01 de 2015, de <http://es.slideshare.net/Psycoped/actividades-para-desarrollar-pensamiento-lgicomatentico-diene>
- SCHUCKERMITH, & Nisbet. (1987). *Estrategias para la educación*. Rusia: Works.
- SERRANO, M. T. (2004). Creatividad. *CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES*, 4-17.
- SHILLER, F. (1795). *Teoría de la Potencia Superflua*. Alemania: Marbach.
- TORRANCE, E. (1961). *Educación y Capacidad Creativa*. Madrid: Morova.
- TORRANCE, E. (1961). *Guiding creative talent*. Englewood Cliff: Prentice-Hall.
- VIGOSTKY. (2009). *Teoría de las emociones*. Francia: Akal.
- VIGOSTSKI, L. (1987). *Historia de las funciones psíquicas superiores*. La habana.
- VIGOTSKI, L. (1983). *Pensamiento y Lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- WHITE, E. (3 de 07 de 2012). *Escritores Cristianos*. Recuperado el 14 de 08 de 2012, de http://es.wikipedia.org/wiki/Ellen_G._White
- WINNICOTT, D. (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Editorial Gedisa.

ANEXOS 2

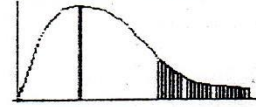
**UNIVERSIDAD
VICERRECTORADO DE
GUÍA DE OBSERVACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “SAINT AMAND
MONTRODN”**



**NACIONAL DE CHIMBORAZO
POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DEL PRIMER AÑO DE**

No	PARÁMETROS	INDICADORES			
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes
1.	Participa activamente en juegos didácticos para lograr el desarrollo integral				
2.	Expresa interés por el juego de los gusanitos de los números perdidos.				
3.	Manifiestan gusto al ejecutar mirando saltando				
4.	Ejecutan juegos para desarrollar el componente lógico matemático.				
5.	Demuestra interés por los juegos lúdicos				
6.	Descubre números a través del juego la aritmética y los dados				
7.	Ejercitan aprendizajes mediante los juegos creativos				
8.	Diferencia colores formas y tamaños con la actividad mis bloques están jugando				
9.	Despierta interés el juego que está en mi cajita				
10.	Desarrolla destrezas lógica matemáticas a través de la aplicación de la guía metodológica descubro jugando.				

TABLA DE LA PRUEBA χ^2 . α es el nivel de significación (región rayada) y v los grados de libertad.



χ_α $v=g.l$	$\chi_{0.01}$	$\chi_{0.025}$	$\chi_{0.05}$	$\chi_{0.10}$
1	6.63	5.02	3.84	2.71
2	9.21	7.38	5.99	4.60
3	11.34	9.35	7.81	6.25
4	13.28	11.14	9.49	7.78
5	15.09	12.83	11.07	9.24
6	16.81	14.45	12.59	10.65
7	18.48	16.01	14.07	12.02
8	20.09	17.54	15.51	13.36
9	21.67	19.02	16.92	14.69
10	23.21	20.48	18.31	15.99
11	24.73	21.92	19.68	17.28
12	26.22	23.34	21.03	18.55
13	27.69	24.74	22.36	19.81
14	29.14	26.12	23.68	21.07
15	30.58	27.49	25.00	22.31
16	32.00	28.85	26.30	23.55
17	33.41	30.19	27.59	24.77
18	34.81	31.53	28.87	25.99
19	36.19	32.85	30.14	27.21
20	37.57	34.17	31.41	28.42
21	38.93	35.48	32.67	29.62
22	40.29	36.78	33.92	30.82
23	41.64	38.08	35.17	32.01
24	42.98	39.36	36.42	33.20
25	44.31	40.65	37.65	34.38
26	45.64	41.92	38.88	35.57
27	46.96	43.19	40.11	36.74
28	48.28	44.46	41.34	37.92
29	49.59	45.72	42.56	39.09
30	50.89	46.98	43.77	40.26
40	63.69	59.34	55.76	51.80
50	76.15	71.42	67.50	63.16
60	88.38	83.30	79.01	74.39
70	100.43	95.02	90.53	85.52
80	112.33	106.63	101.88	96.57
90	124.12	118.14	113.15	107.56