



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 DIDÁCTICA DE TÉCNICAS LÚDICAS INNOVADORAS “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA, DIRIGIDA A NIÑOS/AS DE 3 AÑOS DEL CENTRO INTEGRAL DEL BUEN VIVIR PASCUALITO, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PARROQUIA VELOZ, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL AÑO LECTIVO 2013/2014”.

AUTORA:

Lic. Jimena Isabel Moreno Brito

TUTORA:

Mg. Martha Lucia Avalos Obregón

**Riobamba-Ecuador
2015**

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia, mención juego, arte y aprendizaje con el tema: ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE TÉCNICAS LÚDICAS INNOVADORAS “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA, DIRIGIDA A NIÑOS/AS DE 3 AÑOS DEL CENTRO INTEGRAL DEL BUEN VIVIR PASCUALITO, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PARROQUIA VELOZ, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL AÑO LECTIVO 2013/2014”, ha sido elaborado por la Lic. Jimena Isabel Moreno Brito, el mismo que ha sido revisado y analizado con el asesoramiento de mi persona en calidad de Tutora, por la cual se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo puedo informar en honor a la verdad.

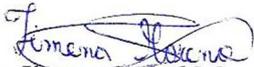
Riobamba, agosto del 2014



Mgs. Martha Avalos Obregón
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo Moreno Brito Jimena Isabel con cedula de identidad N° 060329587-4 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Lic. Jimena Isabel Moreno Brito

CC 0603295874

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo de amor, a mi madre Gloria Brito aunque ya está en la presencia de nuestro creador, ha sido quien me ha enseñado muchas cosas entre ellas a luchar en la vida, a mi padre Guillermo Moreno García y a mi hermana quienes han sido los pilares fundamentales en mi vida han estado a mi lado en los buenos y malos momentos, a mi hijo Danielito que es la razón de mi vida. Agradezco también a la Universidad Nacional de Chimborazo y al Instituto de Posgrado por haberme permitido ser alumna de esta Institución a mi tutora Mgs. Martha Avalos Obregón por guiarme con paciencia en el desarrollo de mi tesis.

Lic. Jimena Isabel Moreno Brito

AUTORA

DEDICATORIA

Dedico esta tesis al creador y dueño del universo a mi Señor Jesucristo porque sin su ayuda no hubiese sido posible culminar mi carrera, a mi familia a quien quiero con todo mi corazón mi padre Guillermo, mi hermana Nohemí, y mi hijo Danielito, les doy las gracias por no dejarme sola y siempre estar junto a mi apoyándome y alentándome para seguir con pasos firmes y seguros. Mil gracias.

Lic. Jimena Isabel Moreno Brito

AUTORA

ÍNDICE GENERAL

	Nº DE PÁGINA
CONTENIDO	
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE CUADROS	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	
RESUMEN	xiv
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPITULO I	
1 MARCO TEÓRICO	1
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	1
1.2.1 Fundamentación Filosófica	1
1.2.2 Fundamentación Epistemológica	2
1.2.3 Fundamentación Psicológica	3
1.2.4 Fundamentación Pedagógica	3
1.2.5 Fundamentación Axiológica	3
1.2.6 Fundamentación Psicopedagógica	4
1.2.7 Fundamentación Sociológica	4
1.2.8 Fundamentación Legal	5
1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
1.3.1 GUÍA DIDÁCTICA	6
1.3.2 TIPOS DE GUÍA	7
1.3.2.1 Guía de Motivación	7
1.3.2.2 Guía de Aprendizaje	7
1.3.2.3 Guía de Comprobación	7
1.3.2.4 Guía de Síntesis	7
1.3.2.5 Guía de Aplicación	8
1.3.2.6 Guía de Estudio	8
1.3.2.7 Guía de Lectura	8
1.3.2.8 Guía de Observación	8
1.3.2.9 Guía de Refuerzo	8
1.3.2.10 Guía Didáctica	8
1.3.3 COMO ES LA GUÍA EDUCATIVA	9
1.3.4 DIDÁCTICA	10
1.3.5 TÉCNICAS	11
1.4 TÉCNICAS LÚDICAS	12
1.4.1 JUEGOS DIRIGIDOS	13

1.4.2	JUEGOS DE MESA	13
1.4.3	JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	14
1.5	APRENDIZAJE	14
1.5.1	PROCESO DE APRENDIZAJE	15
1.5.2	CONOCIMIENTOS PREVIOS	15
1.5.3	MOTIVACIÓN	16
1.5.4	EXPERIMENTACIÓN	17
1.5.5	MATEMÁTICA	18
1.5.6	APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA	19
CAPITULO II		
2	METODOLOGÍA	20
2.1	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	20
2.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN	20
2.2.1	Por el objetivo	20
2.2.2	Por el lugar	20
2.2.3	Por el método	20
2.2.4	Por el número de variables	21
2.2.5	Por el número de ocasiones que mide	21
2.2.6	Por el nivel	21
2.3	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	21
2.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	22
2.4.1	La observación Participante	22
2.4.2	La encuesta	22
2.4.3	Cuestionario	23
2.5	POBLACIÓN Y MUESTRA	23
2.6	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	24
2.6.1	ELABORAR LA ENCUESTA	24
2.6.2	ELABORACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN	24
2.7	HIPÓTESIS	25
2.7.1	Hipótesis General	25
2.7.2	Hipótesis Específicas	25
2.8	VARIABLES	25
2.8.1	Independiente	25
2.8.2	Dependiente	25
2.9	OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS	26
2.9.1	Operacionalización de la Hipótesis 1	26
2.9.2	Operacionalización de la Hipótesis 2	27
2.9.3	Operacionalización de la Hipótesis 3	28
2.10	MARCO LÓGICO	29

CAPITULO III

3	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	31
3.1	TEMA	31
3.2	PRESENTACIÓN	31
3.3	OBJETIVOS	32
3.3.1	General	32
3.3.2	Específicos	32
3.5	FUNDAMENTACIÓN	32
3.6	CONTENIDO	35
3.7	OPERATIVIDAD	38

CAPITULO IV

4	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	39
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LAS EDUCADORAS DEL CENTRO INTEGRAL DEL BUEN VIVIR PASCUALITO	39
4.1.1	UTILIZA TÉCNICAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA	39
4.1.2	CUMPLE CONSIGNAS SENCILLAS PARA QUE EL CONOCIMIENTO DE LA MATEMÁTICA SEA SIGNIFICATIVO	40
4.1.3	UTILIZA MATERIAL ADECUADO PARA IDENTIFICAR POSICIONES ESPACIALES	41
4.1.4	APLICA CORRECTAMENTE LAS TÉCNICAS MATEMÁTICAS PARA NIÑOS/AS DE 3 AÑOS DE EDAD	42
4.1.5	COMPARA OBJETOS Y MATERIALES PARA ADQUIRIR UNA PRIMERA NOCIÓN DE MEDIDA	43
4.1.6	PROPORCIONA MATERIAL AGRADABLE PARA DIFERENCIAR COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS	44
4.1.7	ENRIQUECE EL APRENDIZAJE PARTIENDO DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	45
4.1.8	BUSCA MOTIVAR A LOS NIÑOS/AS ANTES DE EMPEZAR UNA CLASE DE MATEMÁTICA	46
4.1.9	ESTABLECE UNA RELACIÓN DE AFECTIVIDAD CON LOS NIÑOS/AS QUE NO ENTIENDEN UNA CLASE EN LA PRIMERA EXPLICACIÓN	47
4.1.10	ENTABLA EMPATÍA AL IMPARTIR UN CONOCIMIENTO NUEVO CON LOS NIÑOS/AS	48
4.2	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CIBV PASCUALITO	50
4.2.1	BLOQUE N° 1 JUEGOS DIRIGIDOS	50
4.2.1.1	LOS NIÑOS/AS CUMPLEN CONSIGNAS SENCILLAS	50
4.2.1.2	DESCUBRE POSICIONES CON LA PELOTA	51
4.2.1.3	RELACIONA LA NOCIÓN (DENTRO/FUERA)	52

4.2.1.4	RECONOCE EL ESQUEMA CORPORAL BÁSICO	53
4.2.1.5	IDENTIFICA COLORES PRIMARIOS CON BOLAS PLÁSTICAS	54
4.2.1.6	DISTINGUE LA NOCIÓN CORTO/LARGO	55
4.2.1.7	ADQUIERE LA PRIMERA NOCIÓN DE MEDIDA (CON ARROZ)	56
4.2.1.8	DIFERENCIA EN DÍA DE LA NOCHE	57
4.2.1.9	CONOCE LÍNEAS (ZIC-ZAC, RECTA Y CURVA)	58
4.2.1.10	IDENTIFICA LA NOCIÓN ARRIBA/ABAJO	59
4.3.1	BLOQUE N° 2 JUEGOS DE MESA	60
4.3.1.1	IDENTIFICA LAS MADRES Y SUS CRÍAS (MEDIANTE FICHAS)	60
4.3.1.2	DIFERENCIA LA NOCIÓN DE IGUALES CON (FICHAS DE BINGO)	61
4.3.1.3	SUMA CON PICTOGRAMAS	62
4.3.1.4	ORDENA SECUENCIAS LÓGICAS CON PIEZAS DE UNA HISTORIA DE 4 ESCENAS	63
4.3.1.5	DESARROLLA LA NOCIÓN ANTES/DESPUÉS CON FICHAS DE 8 PIEZAS	64
4.3.1.6	HACE RELACIÓN DE PERTENENCIA CON 10 PIEZAS SOBRE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE	65
4.3.1.7	CLASIFICA FICHAS DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE QUE VAN POR LA TIERRA, EL AIRE Y EL MAR	66
4.3.1.8	IDENTIFICA Y COLOCA CORRECTAMENTE FICHAS DE SOMBRAS	67
4.3.1.9	DEDUCE SOBRE FENÓMENOS METEOROLÓGICOS	68
4.3.1.10	IDENTIFICA LA NOCIÓN DE MOVIMIENTO Y ESTÁTICA CON FICHAS	69
4.4.1	BLOQUE N° 3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	70
4.4.1.1	ARMA ROMPECABEZAS DEL CUERPO HUMANO DE NIÑO/A	70
4.4.1.2	ASOCIA NÚMERO Y CONJUNTO CON CUBOS DEL 1 AL 5	71
4.4.1.3	ASOCIA EL OFICIO Y LA HERRAMIENTA CON 12 FICHAS	72
4.4.1.4	FORMA PARES DE FRUTAS Y VERDURAS CON 24 FICHAS	73
4.4.1.5	ASOCIA EL ALIMENTO CON EL ANIMAL QUE LO CONSUME CON 10 FICHAS	74
4.4.1.6	ENCAJA BOLAS PLÁSTICAS DE COLORES SECUNDARIOS	75
4.4.1.7	CONSTRUYE CREATIVAMENTE CON BLOQUES DE MADERA	76
4.4.1.8	REALIZA SERIACIONES CON FIGURAS GEOMÉTRICAS PLÁSTICAS	77
4.4.1.9	BUSCA PARES DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE CON 12 FICHAS	78
4.4.1.10	EMBONA CORRECTAMENTE PALOS DE MADERA GRANDES, MENOS GRANDES Y PEQUEÑOS	79
4.5	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	80

4.5.1	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1	80
4.5.2	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2	81
4.5.3	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3	82
4.5.4	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1 CON CHI CUADRADO	83
4.5.5	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2 CON CHI CUADRADO	85
4.5.6	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3 CON CHI CUADRADO	88
CAPITULO V		
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	92
5.1	CONCLUSIONES	92
5.2	RECOMENDACIONES	93
	BIBLIOGRAFÍA	94
	WEBGRAFÍA	96
	ANEXOS	97
	BIBLIOGRAFÍA	130
	ANEXO 2	133
	ANEXO 3	134
	ANEXO 4	135
	ANEXO 5	136
	ANEXO 6	137

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS	N° DE PÁGINA
Cuadro N. 1.1	Población y muestra 23
Cuadro N. 1.2	Operacionalización de la Hipótesis 1 26
Cuadro N. 1.3	Operacionalización de la Hipótesis 2 27
Cuadro N. 1.4	Operacionalización de la Hipótesis 3 28
Cuadro N. 1.5	Marco Metodológico 29
Cuadro N. 1.6	Operatividad 38
Cuadro N. 1.7	UTILIZA TÉCNICAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA 39
Cuadro N. 1.8	CUMPLE CONSIGNAS SENCILLAS PARA QUE EL CONOCIMIENTO DE LA MATEMÁTICA SEA SIGNIFICATIVO 40
Cuadro N. 1.9	UTILIZA MATERIAL ADECUADO PARA IDENTIFICAR NOCIONES ESPACIALES 41
Cuadro N. 1.10	APLICA CORRECTAMENTE LAS TÉCNICAS MATEMÁTICAS PARA NIÑOS/AS DE 3 AÑOS DE EDAD 42
Cuadro N. 1.11	COMPARA OBJETOS Y MATERIALES PARA ADQUIRIR UNA PRIMERA NOCIÓN DE MEDIDA 43
Cuadro N. 1.12	PROPORCIONA MATERIAL AGRADABLE PARA DIFERENCIAR COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS 44
Cuadro N. 1.13	ENRIQUECE EL APRENDIZAJE PARTIENDO DE CONOCIMIENTOS PREVIOS 45
Cuadro N. 1.14	BUSCA MOTIVAR A LOS NIÑOS/AS ANTES DE EMPEZAR UNA CLASE DE MATEMÁTICA 46
Cuadro N. 1.15	ESTABLECE UNA RELACIÓN DE AFECTIVIDAD CON LOS NIÑOS/AS QUE NO ENTIENDEN UNA CLASE EN LA PRIMERA EXPLICACIÓN 47
Cuadro N. 1.16	ENTABLA EMPATÍA AL IMPARTIR UN CONOCIMIENTO NUEVO CON LOS NIÑOS/AS 48
Cuadro N. 1.17	RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LAS EDUCADORAS DEL CENTRO INTEGRAL DEL BUEN VIVIR PASCUALITO 49
Cuadro N. 1.18	LOS NIÑOS/AS CUMPLEN CONSIGNAS SENCILLAS 50
Cuadro N. 1.19	DESCUBRE POSICIONES CON LA PELOTA 51
Cuadro N. 1.20	RELACIONA LA NOCIÓN (DENTRO/FUERA) 52
Cuadro N. 1.21	RECONOCE EL ESQUEMA CORPORAL BÁSICO 53
Cuadro N. 1.22	IDENTIFICA COLORES PRIMARIOS CON BOLAS PLÁSTICAS 54
Cuadro N. 1.23	DISTINGUE LA NOCIÓN CORTO/LARGO 55
Cuadro N. 1.24	ADQUIERE LA PRIMERA NOCIÓN DE MEDIDA 56

	(CON ARROZ)	
Cuadro N. 1.25	DIFERENCIA EN DÍA DE LA NOCHE	57
Cuadro N. 1.26	CONOCE LÍNEAS (ZIC-ZAC, RECTA Y CURVA)	58
Cuadro N. 1.27	IDENTIFICA LA NOCIÓN ARRIBA/ABAJO	59
Cuadro N. 1.28	IDENTIFICA LAS MADRES Y SUS CRÍAS (MEDIANTE FICHAS)	60
Cuadro N. 1.29	DIFERENCIA LA NOCIÓN DE IGUALES CON (FICHAS DE BINGO)	61
Cuadro N. 1.30	SUMA CON PICTOGRAMAS	62
Cuadro N. 1.31	ORDENA SECUENCIAS LÓGICAS CON PIEZAS DE UNA HISTORIA DE 4 ESCENAS	63
Cuadro N. 1.32	DESARROLLA LA NOCIÓN ANTES/DESPUÉS CON FICHAS DE 8 PIEZAS	64
Cuadro N. 1.33	HACE RELACIÓN DE PERTENENCIA CON 10 PIEZAS SOBRE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE	65
Cuadro N. 1.34	CLASIFICA FICHAS DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE QUE VAN POR LA TIERRA, EL AIRE Y EL MAR	66
Cuadro N. 1.35	IDENTIFICA Y COLOCA CORRECTAMENTE FICHAS DE SOMBRAS	67
Cuadro N. 1.36	DEDUCE SOBRE FENÓMENOS METEOROLÓGICOS	68
Cuadro N. 1.37	IDENTIFICA LA NOCIÓN DE MOVIMIENTO Y ESTÁTICA CON FICHAS	69
Cuadro N. 1.38	ARMA ROMPECABEZAS DEL CUERPO HUMANO DE NIÑO/A	70
Cuadro N. 1.39	ASOCIA NÚMERO Y CONJUNTO CON CUBOS DEL 1 AL 5	71
Cuadro N. 1.40	ASOCIA EL OFICIO Y LA HERRAMIENTA CON 12 FICHAS	72
Cuadro N. 1.41	FORMA PARES DE FRUTAS Y VERDURAS CON 24 FICHAS	73
Cuadro N. 1.42	ASOCIA EL ALIMENTO CON EL ANIMAL QUE LO CONSUME CON 10 FICHAS	74
Cuadro N. 1.43	ENCAJA BOLAS PLÁSTICAS DE COLORES SECUNDARIOS	75
Cuadro N. 1.44	CONSTRUYE CREATIVAMENTE CON BLOQUES DE MADERA	76
Cuadro N. 1.45	REALIZA SERIACIONES CON FIGURAS GEOMÉTRICAS PLÁSTICAS	77
Cuadro N. 1.46	BUSCA PARES DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE CON 12 FICHAS	78
Cuadro N. 1.47	EMBONA CORRECTAMENTE PALOS DE MADERA GRANDES, MENOS GRANDES Y PEQUEÑOS	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	N° DE PÁGINA
Gráfico N. 1.1 UTILIZA TÉCNICAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA	39
Gráfico N. 1.2 CUMPLE CONSIGNAS SENCILLAS PARA QUE EL CONOCIMIENTO DE LA MATEMÁTICA SEA SIGNIFICATIVO	40
Gráfico N. 1.3 UTILIZA MATERIAL ADECUADO PARA IDENTIFICAR NOCIONES ESPACIALES	41
Gráfico N. 1.4 APLICA CORRECTAMENTE LAS TÉCNICAS MATEMÁTICAS PARA NIÑOS/AS DE 3 AÑOS DE EDAD	42
Gráfico N. 1.5 COMPARA OBJETOS Y MATERIALES PARA ADQUIRIR UNA PRIMERA NOCIÓN DE MEDIDA	43
Gráfico N. 1.6 PROPORCIONA MATERIAL AGRADABLE PARA DIFERENCIAR COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS	44
Gráfico N. 1.7 ENRIQUECE EL APRENDIZAJE PARTIENDO DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	45
Gráfico N. 1.8 BUSCA MOTIVAR A LOS NIÑOS/AS ANTES DE EMPEZAR UNA CLASE DE MATEMÁTICA	46
Gráfico N. 1.9 ESTABLECE UNA RELACIÓN DE AFECTIVIDAD CON LOS NIÑOS/AS QUE NO ENTIENDEN UNA CLASE EN LA PRIMERA EXPLICACIÓN	47
Gráfico N. 1.10 ENTABLA EMPATÍA AL IMPARTIR UN CONOCIMIENTO NUEVO CON LOS NIÑOS/AS	48
Gráfico N. 1.11 LOS NIÑOS/AS CUMPLEN CONSIGNAS SENCILLAS	50
Gráfico N. 1.12 DESCUBRE POSICIONES CON LA PELOTA	51
Gráfico N. 1.13 RELACIONA LA NOCIÓN (DENTRO/FUERA)	52
Gráfico N. 1.14 RECONOCE EL ESQUEMA CORPORAL BÁSICO	53
Gráfico N. 1.15 IDENTIFICA COLORES PRIMARIOS CON BOLAS PLÁSTICAS	54
Gráfico N. 1.16 DISTINGUE LA NOCIÓN CORTO/LARGO	55
Gráfico N. 1.17 ADQUIERE LA PRIMERA NOCIÓN DE MEDIDA (CON ARROZ)	56
Gráfico N. 1.18 DIFERENCIA EN DÍA DE LA NOCHE	57
Gráfico N. 1.19 CONOCE LÍNEAS (ZIC-ZAC, RECTA Y CURVA)	58
Gráfico N. 1.20 IDENTIFICA LA NOCIÓN ARRIBA/ABAJO	59
Gráfico N. 1.21 IDENTIFICA LAS MADRES Y SUS CRÍAS (MEDIANTE FICHAS)	60
Gráfico N. 1.22 DIFERENCIA LA NOCIÓN DE IGUALES CON (FICHAS DE BINGO)	61
Gráfico N. 1.23 SUMA CON PICTOGRAMAS	62

Gráfico N. 1.24	ORDENA SECUENCIAS LÓGICAS CON PIEZAS DE UNA HISTORIA DE 4 ESCENAS	63
Gráfico N. 1.25	DESARROLLA LA NOCIÓN ANTES/DESPUÉS CON FICHAS DE 8 PIEZAS	64
Gráfico N. 1.26	HACE RELACIÓN DE PERTENENCIA CON 10 PIEZAS SOBRE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE	65
Gráfico N. 1.27	CLASIFICA FICHAS DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE QUE VAN POR LA TIERRA, EL AIRE Y EL MAR	66
Gráfico N. 1.28	IDENTIFICA Y COLOCA CORRECTAMENTE FICHAS DE SOMBRAS	67
Gráfico N. 1.29	DEDUCE SOBRE FENÓMENOS METEOROLÓGICOS	68
Gráfico N. 1.30	IDENTIFICA LA NOCIÓN DE MOVIMIENTO Y ESTÁTICA CON FICHAS	69
Gráfico N. 1.31	ARMA ROMPECABEZAS DEL CUERPO HUMANO DE NIÑO/A	70
Gráfico N. 1.32	ASOCIA NÚMERO Y CONJUNTO CON CUBOS DEL 1 AL 5	71
Gráfico N. 1.33	ASOCIA EL OFICIO Y LA HERRAMIENTA CON 12 FICHAS	72
Gráfico N. 1.34	FORMA PARES DE FRUTAS Y VERDURAS CON 24 FICHAS	73
Gráfico N. 1.35	ASOCIA EL ALIMENTO CON EL ANIMAL QUE LO CONSUME CON 10 FICHAS	74
Gráfico N. 1.36	ENCAJA BOLAS PLÁSTICAS DE COLORES SECUNDARIOS	75
Gráfico N. 1.37	CONSTRUYE CREATIVAMENTE CON BLOQUES DE MADERA	76
Gráfico N. 1.38	REALIZA SERIACIONES CON FIGURAS GEOMÉTRICAS PLÁSTICAS	77
Gráfico N. 1.39	BUSCA PARES DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE CON 12 FICHAS	78
Gráfico N. 1.40	EMBONA CORRECTAMENTE PALOS DE MADERA GRANDES, MENOS GRANDES Y PEQUEÑOS	79
Gráfico N. 1.41	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1 ANTES DE APLICAR LA GUÍA	80
Gráfico N. 1.42	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1 DESPUÉS DE APLICAR LA GUÍA	80
Gráfico N. 1.43	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2 ANTES DE APLICAR LA GUÍA	81
Gráfico N. 1.44	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2 DESPUÉS DE APLICAR LA GUÍA	81
Gráfico N. 1.45	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3 ANTES DE APLICAR LA GUÍA	82
Gráfico N. 1.46	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3 DESPUÉS DE APLICAR LA GUÍA	82
Gráfico N. 1.47	GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI-CUADRADO DE LOS VALORES HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1	85
Gráfico N. 1.48	GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI-CUADRADO DE LOS	88

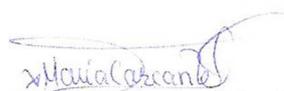
Gráfico N. 1.49	VALORES HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2 GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI-CUADRADO DE LOS VALORES HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3	91
-----------------	--	----

RESUMEN

La presente investigación se realizó, en el CIBV Centro Integral del Buen Vivir “Pascualito” de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013/2014, con el tema: Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”, este tema de investigación está sustentada en antecedentes derivados al constatar que los niños/as de la Unidad de Atención no están aprendiendo matemáticas y por lo tanto existen vacíos que si se los deja pasar luego se van a convertir en falencias muy graves, las educadoras no poseen la herramienta necesaria para enseñar matemáticas a los niños/as es por esta razón que se elaborará y aplicará una guía matemática con técnicas lúdicas innovadoras, luego se justifica el porqué de este problema investigativo, en cuyos argumentos se define los objetivos de la investigación se formula la hipótesis, luego vienen cuatro capítulos. Esta tesis está acompañada de una Guía Didáctica Lúdica denominada “La Matemática me divierte”, esta trata sobre juegos matemáticos los cuales permiten al niño/a desarrollar y entrenar sus capacidades personales (motrices, cognitivas, sociales, afectivas), adentrándose paulatinamente en nuevas formas de comprender el mundo y así mismo como parte de él. Esto hace del juego un elemento imprescindible para el completo y óptimo desarrollo infantil integral. El juego es una actividad creadora, en la que el niño/a aprende a pensar, expresa su espontaneidad, desarrolla habilidades y destrezas, investiga, descubre y se hace autónomo. El juego es una parte importante en la vida de los niño/as y se aprovecha, para favorecer el aprendizaje de la matemática en forma lúdica. Todos los juegos exigen a los participantes por una parte conocer las reglas y por otra construir estrategias para ganar sistemáticamente.

ABSTRACT

This research was conducted at the CIBV Integral Center for good living "Pascualito" of the city of Riobamba, parish Veloz, Chimborazo province during the school year 2013/2014, with the theme: Teaching Techniques Guide Playful innovative "MATHEMATICS MAKES ME FUN ", this research topic is supported in background derived finding that children of Care Unit are not learning math and therefore there are gaps that if you let then be converted into serious shortcomings, the educators do not have the necessary tool for teaching mathematics to children is therefore to be elaborate, to apply a mathematical guide with innovative gaming techniques, then justifies why this research problem, whose arguments defined the objectives of the research hypothesis is formulated, then come four chapters. This thesis is accompanied by a fun tutorial called "Mathematics makes me fun" this is about math games which allow the child to develop and train their personal abilities (motor, cognitive, social, emotional), gradually deeper into new forms to understand the world and himself as part of it. This makes the game a must for complete and optimal holistic child development. The game is a creative activity, in which children learns to think, express their spontaneity, develops skills and abilities, researches, discovers and becomes autonomous. Playing is an important part in the life of children and is used to enhance the learning of mathematics in a playful way. All games require the participants on the one hand to know the rules and strategies to systematically build and the other one to win.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

Cada vez que los niños/as participan en diferentes juegos sobre un mismo tema perfeccionan sus estrategias, habilidades, adquieren destrezas y competencias. Por esa razón esta guía consta de tres bloques en el primero vamos a ver el bloque de juegos dirigidos, como: capitán manda, observa la pelota, la caja mágica, completo las partes del cuerpo, buscando colores, cordones juguetones, semilla mágica, día y noche, los encantados, arriba abajo, en el segundo bloque tenemos juegos de mesa, como: barajas temáticas, bingo de iguales en navidad, observo y sumo, secuencia lógica (ordeno correctamente), secuencia lógica (invento una historia), secuencia lógica (relación de pertenencia), clasificación, correspondencia, deducción lógica, movimiento y estática, y en el tercero bloque tenemos juegos de construcción como: armo y aprendo, asociación número y conjunto, relación de correspondencia, formar pares de frutas y verduras, asociar (el animalito con su alimento), encajar, bloques de construcción, seriación (figuras geométricas), lógica correspondencia (medios de transporte), noción de tamaños (plantados). Los juegos didácticos tienen la ventaja de ser utilizados en cualquier momento del proceso (inicio) como motivación para la enseñanza del contenido (durante) para tener mayor comprensión por medio de la práctica de lo enseñado (final) herramienta valiosa para evaluar los conocimientos adquiridos. A continuación se detallan 4 capítulos que se desglosan de la siguiente manera. Capítulo I, es el Marco Teórico, los antecedentes, la fundamentación científica, filosófica, epistemológica, psicológica, pedagógica, axiológica, psicopedagógica, sociológica, legal y la fundamentación teórica. En el capítulo II, contiene diseño, tipos y métodos de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, población y muestra, procedimiento para el análisis e interpretación de datos, los pasos a seguir: elaboración de la encuesta, fichas de observación, aplicación, depuración, tabulación, análisis, interpretación, comprobación, e hipótesis. El capítulo III, trata de los lineamientos alternativos, el tema, la presentación, los objetivos, la fundamentación, el contenido y la operatividad. El Capítulo IV, se refiere a la exposición y discusión de resultados, al análisis e interpretación de resultados, análisis de la encuesta, comprobación de hipótesis específica 1, 2 y 3. El Capítulo V, trata sobre las conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

Los temas encontrados, investigados en la biblioteca no son iguales al planteado en este trabajo, pero servirán de referencia bibliográfica.

“La utilización de material didáctico en el desarrollo de la inteligencia lógica Matemática de los niños/as de Educación Inicial de 3 a 4 años del jardín GERARDO ARIAS Y ARIAS de la parroquia San Juan, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el período lectivo 2010/2011”.(Parreño Ruiz Doris Fabiola, 2012)

“Utilidad de la metodología del juego para el aprendizaje de los números en el centro de Educación Inicial DIEGO DONOSO de la comunidad de San Francisco parroquia Matriz del cantón Chambo, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2010/2011”. (Mendoza Donoso Carmen Angélica, 2012)

“Incidencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la lógica-matemática de los niños/as de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Milton Reyes ubicado en la parroquia Veloz, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el período lectivo 2009/2010”. (Quinzo Colcha Mercedes Alexandra, 2011).

1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

1.2.1 Fundamentación Filosófica

A partir de la visión de la Filosofía como forma universal de la actividad humana, la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje consiste en la actividad orientada a transmitir conocimiento, formar hábitos, habilidades, actitudes y valores imprescindibles para que el individuo pueda solucionar problemas y su inserción activa y eficaz en la sociedad. De ahí la relación necesaria de la Filosofía o los fundamentos filosóficos para lograr en los estudiantes un aprendizaje desarrollador y no reproductivo ya que si se quiere modelar un sujeto y prepararlo para enfrentar la complejidad del mundo actual debemos recurrir al sistema de disciplinas científicas que estudian la naturaleza esencial del hombre. (Godoy, Marisol, 2013).

Se concibe a los niños/as como personas libres desde su nacimiento, educables, irrepetibles, capaces de auto-regularse dinámicamente y de procesar la información que recuperan y reciben del entorno, sujetos y actores sociales con derechos y deberes en intensa construcción y conocimientos globalizados de sí mismos gracias a su plasticidad biológica y psicológica, a su vitalidad y curiosidad, son personas únicas, con sus propias particularidades y ritmo personal de aprendizaje y de acción, son capaces de percibir las señales afectivas y cognitivas que llegan del entorno ordenando, interpretando y procesando para posteriormente generar respuestas propias. (Sánchez, H., 2009)

Los niños/as son entes sociales con derecho a una educación ligada a la salud y nutrición, a vivienda y recreación en un ambiente sano, ecológicamente equilibrado y libre de contaminación, al respeto a su libertad, y a la construcción gradual de la misma, a una participación social cada vez más amplia y a la construcción de afectividad. Tienen su propia identidad en el encuentro cultural con otras personas y en su relación con el mundo de las cosas, es por ello que hay que ir conquistando su autonomía y autorregulación para descubrir y crear sus propios espacios de participación.

1.2.2 Fundamentación Epistemológica

“La Dirección de Mejoramiento Pedagógico tiene como objetivo principal mejorar la calidad de la educación ecuatoriana desde una visión equitativa e inclusiva en todos sus niveles y modalidades. Para lograr esto, se diseñarán políticas que mejorarán el quehacer docente en todos los niveles y modalidades. Asimismo, esta dirección, está encargada de crear políticas para mejorar los procesos, metodología de aprendizaje de los estudiantes”. (Ministerio de Educación, 2013).

Dentro de sus atribuciones y responsabilidades establece lineamientos para la difusión y utilización de estrategias e insumos pedagógicos, propone políticas para el Sistema Nacional de Bibliotecas Educativas, brinda directrices para la reestructuración de Proyectos Educativos Institucionales e implementa, entre otras actividades, políticas educativas para el establecimiento y la mejora de la calidad en las Unidades Educativas.

1.2.3 Fundamentación Psicológica

“Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse, en un ambiente enriquecedor. (Ministerio de Educación, 2010). La psicología educativa infantil permite una mayor comprensión de qué y cómo aprenden los seres humanos de manera natural explorando, experimentando, jugando creando respetando el entorno, su cultura tomado en cuenta la comunidad en la que viven y los actores que forman parte de ella, familia, docentes, y colectividad en general garantizando el amor, afecto y comprensión para formar niños sanos listos para conocer el mundo que les rodea.

1.2.4 Fundamentación Pedagógica

“Debe construir sus conocimientos jugando, interactuando con otros niños y adultos, usando materiales sencillos que manipule y utilice de varias formas, dependiendo de sus habilidades e intereses. El desarrollo integral del niño respetando su edad, intereses y ritmo de crecimiento, a la vez que cultiva sus capacidades emocionales, intelectuales y físicas.” (Mera, A, 2011). La educación inicial es una etapa importante en la vida del niño/a, ya que toma en cuenta los aprendizajes primarios o significativos que poseen, al participar jugando con una serie de materiales variados de manera activa, en la construcción del conocimientos partiendo de sus propias experiencias y respetando su manera de pensar en forma individual y única acorde a su edad.

1.2.5 Fundamentación Axiológica

“Conocer y practicar activamente los derechos, responsabilidades, principios y valores humanos para conseguir un verdadero ejercicio democrático son algunos de los fines de la formación en Educación para la Democracia. A través de proyectos y propuestas de fortalecimiento y motivación para la participación, la promoción de derechos y el ejercicio de toma de decisiones, se busca formar ciudadanas y

ciudadanos críticos y conscientes de la realidad de sus entornos. (Di, Caudio, 2012) Se le concibe al niño/a como persona libre desde su nacimiento educable, irrepitible capaz de procesar la información que perciben del entorno, son sujetos y actores sociales con deberes y derechos. El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niño/as menores de 5 años, atiende su aprendizaje, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia en valores como: honestidad, justicia, respeto, paz, solidaridad, responsabilidad, pluralismo.

1.2.6 Fundamentación Psicopedagógica

“Considera al niño como un agente activo y al Educador como un facilitador del aprendizaje. Tomando en cuenta las necesidades del niño según su periodo evolutivo, su estrato socioeconómico y su realidad cultural, integra acciones asistenciales y formativas. La mayoría de los jardines infantiles de Chile utilizan este método.” (Grupo, F, 2012). El niño/a es considerado como un ente activo y el educador aquí se convierte en facilitador o guía del aprendizaje, tomando en cuenta las necesidades e intereses que los niños/as poseen respetando su ciclo evolutivo, el entorno que le rodea y su cultura.

1.2.7 Fundamentación Sociológica

“El Buen Vivir y la educación interactúan de dos modos. Por una parte, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, en la medida en que permite el desarrollo de las potencialidades humanas y, como tal, garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas. Por otra parte, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos y ciudadanas para una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad, y respetuosa de la naturaleza” (Orozco, C, 2012). Es un nuevo modelo de desarrollo, una perspectiva desde la cual se entiende el mundo, se conoce, se piensa, se aprende y se vive. El Buen Vivir recoge una visión del mundo centrada en el ser humano como parte de un entorno natural y social, condiciona las relaciones entre los hombres y las mujeres en diferentes ámbitos, y propone una serie de principios y

valores básicos para una convivencia armónica en el marco de respeto a los derechos humanos de los niños/as.

1.2.8 Fundamentación Legal

“En los últimos años se han producido importantes transformaciones en las políticas educativas del país, bajo las orientaciones de la Constitución del 2008, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) de 2011 y el Plan Nacional Para el Buen Vivir 2009-2013. En este contexto de innovaciones en el sistema educativo, el Proyecto Educativo Institucional (PEI) constituye un recurso orientador y dinamizador para las instituciones educativas que deben cumplir un papel primordial en la construcción de la nueva educación que propone el nuevo marco legal. En esta dinámica se torna esencial el nuevo rol de liderazgo que cumple el director, con el acompañamiento de la asesoría educativa” El ser humano tiene como derecho fundamental la educación y como tal es un elemento clave para el progreso sostenible de un país.

Mediante consulta, acuerdo nacional por la educación en lo referente a educación inicial dice: Para el 2015 todos los niños y niñas de 0 a 5 años y sus familias constaran con programas universales de educación familiar e inicial para que les permitan gozar de una buena salud, una adecuada nutrición, estímulo cognitivo, psicomotriz y afectivo adecuado. Para hacer efectivo el derecho de un desarrollo infantil integrado el Estado deberá actuar como garante.

Ya que la educación que se imparte en los centros de educación inicial debe ser con calidad y equidad, que respete sus derechos, con diversidad, crecimiento, aprendizaje y de esta manera fomente una educación integral, partiendo del criterio de que la educación que requiere el mundo contemporáneo no puede limitarse a transmitir conocimientos a desarrollar hábitos y habilidades intelectuales, sino a formar la personalidad del niño, niña a desarrollar sus potencialidad.

Se impone la necesidad de estructurar y modernizar no solo los programas y los métodos, sino el propio estatuto y el carácter de la contribución de la educación al logro de este objetivo, ello supone un nuevo modelo de educación opuesto a la concepción de la enseñanza tradicional, para ello se demanda de estímulos que el entorno le

proporciona, mediante el aprendizaje de la matemática en forma lúdica aportando al desarrollo integral del niño/a.

En el código de la Niñez y adolescencia habla sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños y niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos en un marco de libertad, dignidad y equidad. Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral. En el artículo 2 dice sujetos protegidos.- Las normas del presente Código son aplicables a todo ser humano, desde su concepción hasta que cumpla los dieciocho años de edad. (Codigo de la Niñez y adolescencia, 2013)

1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

La educación es un proceso que busca formar la personalidad del niño/a para desenvolverse espontáneamente, libre de prejuicios, con respeto a sí mismo y a los demás, respondiendo a sus necesidades e intereses. La educación debe ser una preparación para la vida. El fin de la vida es encontrar la felicidad, lo que significa encontrarle interés, permitir la experiencia de la vida libre, sin ataduras, no sólo con el cerebro sino con toda la personalidad. La educación debe ser un cultivar, un proporcionar las condiciones óptimas para el crecimiento del niño, para procurar que al abrirse no sea estorbado ni reprimido. (Neill, Alexander, 1965). El niño/a que inicia un nuevo aprendizaje, lo hace a partir de los conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos que ha construido en su experiencia previa, utilizará como instrumento la interpretación que condicionan el resultado del aprendizaje. La enseñanza aprendizaje necesita una intensa actividad por parte del niño/a, ya que establece relaciones entre el nuevo contenido y los elementos ya disponibles en su estructura cognitiva. Esta actividad, es de naturaleza fundamentalmente interna y no se identifica con la simple manipulación o exploración de objetos o situaciones; este último tipo de actividades es un medio que puede utilizarse en la educación, para estimular la actividad cognitiva interna directamente implicada en el aprendizaje significativo.

Es por esta razón que el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser en forma libre para que los niños/as aprendan jugando y siendo felices más no reprimidos y asustados, siguiendo reglas y órdenes de parte de la educadora, Neill fue bastante criticado en sus tiempos por que no cuenta con una teoría de aprendizaje ya que a él le interesaba lo emocional y creativo que el niño/a sea bueno innatamente sensato y realista. Es importante resaltar lo que Neill entiende por libertad, el hecho de que los niños/as dispongan de un amplio margen de autonomía y libertad esto no implica que en la escuela o salón reine el libertinaje, la verdadera libertad es la que no supone un abuso de los derechos ajenos, va asociada al respeto y la responsabilidad. El niño/a libre se autocontrola sin que esto suponga represión de ningún tipo, ya que lo hace por la estima que tiene en los demás debido a un tipo de relaciones con ellos sin miedos ni odio. En esto se basa el aprendizaje de la libertad, respeto y libertad están íntimamente ligados y se aprende básicamente conviviendo (Neill, Alexander, 1965).

1.3.1.1 Tipos de Aprendizaje

Frobel considera que la educación comienza desde la niñez con tres tipos de operaciones: la acción, el juego y el trabajo parte de la libertad del niño/a, su creatividad y su innata generosidad, el objetivo de la enseñanza es dotar a los educadores de un conjunto de procedimientos y un material óptimo que haga posible su trabajo docente acorde con la naturaleza del niño/a y así estimular su crecimiento físico e intelectual. También se basa en tres principios pedagógicos el Paidocentrismo donde el niño/a es el eje de todo el proceso educativo, se concibe por primera vez a la infancia con características propias, el Naturalismo que es la unión entre la educación y la naturaleza se le concibe al niño/a como un ser natural y a la naturaleza como un recurso y el último principio pedagógico que es el activismo que viene hacer el precursor de la escuela activa donde se la importancia a la auto actividad para mejorar el desarrollo del niño/a.

Es evidente que para Federico Frobel el juego es la actividad que impulsa a los niños/as, nace de su creatividad y es el nivel más alto de su desarrollo, donde descubre sus habilidades para la vida adulta, es vital el más puro y espiritual producto de esta fase de crecimiento humano. Se establece el juego como recurso educativo y eje principal del método de la enseñanza, manipula y experimenta tiene una tendencia innata a jugar, descubrir con curiosidad a través de este expresa su habilidad maneja emociones y acciones que también sirve de guía al educador. (Friedrich, Frobel, 1887)

1.3.2 RECURSOS DIDÁCTICOS

Se entiende por recursos didácticos a todos aquellos medios y materiales que facilitan la enseñanza y el aprendizaje dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes o destrezas.

La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros. Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse. El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia. . Es por esta razón que se debe tomar muy en cuenta los siguientes aspectos acerca de los recursos didácticos. (Ministerio de Educación, 2011).

1.3.2.1 ¿Para qué utilizar material concreto en la Educación Inicial?

El Ministerio de Educación tiene como objetivo, en el currículo de Educación Inicial, propiciar ambientes, experiencias de aprendizaje e interacciones humanas positivas que fortalezcan el proceso educativo en los niños de 0 a 3; por ello uno de los aspectos importantes en el currículo es el uso de materiales concretos como un soporte vital para el adecuado desarrollo del proceso educativo. Desde muy pequeños los niños/as manipulan objetos, se mueven, emiten diferentes sonidos, dan solución a problemas sencillos, estas actividades que parecen no tener mayor significado, son señales del pensamiento creativo. En el nivel inicial el medio ambiente y la naturaleza, en general, constituyen puntos de apoyo claves para el desarrollo de un trabajo de calidad, por tanto la creatividad del docente juega un papel muy importante en la concreción del currículo.

1.3.2.2 ¿Por qué utilizar materiales del entorno para producir material didáctico?

El medio ambiente, la naturaleza y el entorno inmediato proveen de abundantes posibilidades que pueden ser aprovechados en favor de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo. El uso de material concreto desde los primeros años ofrece a los estudiantes la posibilidad de manipular, indagar, descubrir, observar, al mismo tiempo que se ejercita la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores como por ejemplo: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, la protección del medioambiente, entre otros. Es importante que el docente considere que dentro de las etapas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de todas las áreas, la etapa concreta es fundamental para lograr buenos niveles de abstracción en los niveles superiores. Elaborar material concreto con recursos del medio permite mejores niveles de eficiencia en el aula, además el uso de estos recursos se encuentran al alcance de todos los estudiantes. Los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del entorno permiten una variedad de recursos para la confección de diversos materiales. Los materiales concretos deben ser funcionales, visualmente atractivos, de fácil uso, seguros (no peligrosos), útiles para el trabajo grupal e individual, acordes a los intereses y la edad de los estudiantes. (Ministerio de Educación, 2011)

1.3.2.3 ¿Qué aprendizajes/destrezas se promueven a través del uso de estos materiales?

Se conoce que los pequeños tienen una gran recepción con el material didáctico en los primeros años. Por esto, su uso es cada vez más intensificado por ser esta una etapa fundamental, determinante para el resto de los años que vienen. El material concreto apropiado apoya el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario. Siempre que sea posible, el material concreto debe ser elaborado por los estudiantes, en cooperación con sus profesores. No existe comparación entre el valor didáctico del material comprado y el

material hecho por los propios estudiantes. Recordemos que los materiales inciden en el proceso de aprendizaje cuando son utilizados con frecuencia. Por esta razón los niños deben verlos, manejarlos y utilizarlos constantemente, ya que la exploración continua y el contacto con el entorno le hace vivir experiencias de gran valor en su medio. Esto provoca no sólo nueva información a integrar, sino también valores, actitudes y diferentes posibilidades de hacer. El uso de material concreto, además, desarrolla la memoria, el razonamiento, la percepción, observación, atención y concentración; refuerza y sirve para aplicar los conocimientos que se construyen en las actividades curriculares programadas para trabajar conceptos, procedimientos, valores y actitudes; desarrolla en los niños comprensiones sobre las reglas, análisis y precisiones que demanda cada actividad; coordinación óculo-manual; capacidad de resolver problemas; discriminación visual; la sociabilidad, habilidad de jugar juntos, regulan su comportamiento, la honestidad, elevan su nivel de exigencia. Pueden establecer relaciones de correspondencia, clasificación, ordenamiento, identificación de idénticos, pertenencia, asociación; reconocer características de tamaños, formas, colores, sensaciones, olores, sabores, sonidos, entre otras. . (Ministerio de Educación, 2011)

1.3.2.4 ¿Qué se debe tomar en cuenta al elaborar el material concreto?

- Aprovechar los recursos que ofrecen los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del país.
- Que posibilite que el niño realice una serie de combinaciones, que le divierta y favorezca su desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo.
- Que esté directamente vinculado con las tareas concretas del proceso educativo.
- Que se ajuste al nivel del desarrollo evolutivo del niño.
- Que en la elaboración participen todos los sujetos que intervienen en el proceso educativo, inclusive los padres.
- Que los niños disfruten el proceso de construcción y que al mismo tiempo que les permita innovar.
- Que desarrolle la creatividad y el desarrollo de la actitud investigativa a partir de la curiosidad de los niños.

1.3.2.5 CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS

Por su elaboración.- Esta clasificación obedece a la forma como se elaboran los materiales educativos.

1.3.2.5.1 Material estructurado: Son materiales que han sido elaborados específicamente con fines didácticos cuenta con requisitos pedagógico, científico y técnico, estos son:

- a. Los bloques lógicos
- b. Material multibase
- c. Ábacos
- d. Globos terráqueos
- e. Mapas
- f. Fichas de trabajo
- g. Libros y textos
- h. Dominó de palabras
- i. Lupas, etc.

1.3.2.5.2 Material no estructurado: Son materiales que no han sido elaborados con fines didácticos, pero son empleados con frecuencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, pueden ser preparados o de uso espontáneos estos son:

- a. Objetos reales
- b. Recursos de la comunidad
- c. Material reciclable
- d. Infraestructura y ambiente de la localidad
- e. Recursos humanos. Etc.

1.3.2.6 CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

- Materiales impresos: Libros de texto, consulta, ilustrados, cuadernos y fichas de trabajo, revistas, periódicos.
- Materiales gráficos: Proyector de acetatos, carteles, rotafolio,
- Materiales mixtos: Video documental o película.
- Materiales auditivos: Grabadora.

Los materiales didácticos son herramientas básicas que contribuyen al mejoramiento del aprendizaje, siempre y cuando lleven inmersos un objetivo enfocados al tema. Sirven como apoyo al educador y ayuda a captar la atención de los estudiantes. También promueve el aprendizaje significativo, la reflexión crítica de lo que se lee o la aplicación de lo aprendido en contextos reales y de relevancia para el sujeto que enseña y aprende. (Cascallana, María Teresa, 2012).

1.3.2.7 LAS TIC

Las tecnologías de la información y la comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información para poder calcular resultados y elaborar informes. La lista con los usos que hacemos de las tecnologías de la Información y la comunicación sería prácticamente interminable: internet de banda ancha, teléfonos móviles de última generación, televisión de alta definición, códigos de barras para gestionar los productos de un supermercado, bandas magnéticas para operar con seguridad con las tarjetas de crédito, cámaras digitales, productores de MP3. Cada vez son más los docentes de educación infantil que van incorporado las diferentes herramientas TIC a sus actividades de clase. Hay que tener en cuenta que, de un tiempo a esta parte, el concepto de alfabetizar ha experimentado una evolución constante en cuanto a su significado, en la sociedad analógica alfabetizar consistía en tener acceso a lectura, escritura, cálculo y nociones de cultura general, en una sociedad analógica como la nuestra, alfabetizar además de todo lo anterior supone que los niños tengan acceso a los medios y redes digitales para obtener, contrastar, analizar y también publicar contenidos digitales multimedia. (Adell, J, 2011)

1.3.2.8 RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA MATEMÁTICA

Es importante potenciar la reflexión de los niños/as sobre la actividad manipulativa que desarrollan, pues esta reflexión es la base para la construcción de sus propias ideas matemáticas, por esta razón, el papel de los recursos en el aula de matemáticas cobra una importancia cada vez mayor, considerando incluso el interés de tener el juego como un recurso. (Merchan, F, 2010). Los juegos bien elegidos sirven para introducir un

tema, ayudar a comprender mejor los procesos de enseñanza aprendizaje, afianzar los ya adquiridos, ayuda a los niño/as a adquirir altos niveles de destrezas y habilidades en el pensamiento matemático, sirve para enseñar contenidos y estrategias de la resolución de problemas de la vida cotidiana, una clase mediante el juego es una sesión motivada desde el comienzo hasta el final produce entusiasmo, diversión, interés, desbloqueo y gusto por aprender matemática jugando, atiende a las peculiaridades individuales de cada niño/a. Mediante el juego el niño/a no solo se divierte, sino que desarrolla su personalidad y estado de ánimo un niño/a que no juega no es feliz un juego conduce al estudiante a la conquista de su autonomía y a la adquisición de una conducta que le ayudará en sus actividades. La matemática ha sido y es arte y juego y esta componente artística y lúdica es tan substancial a la actividad matemática misma que cualquier campo del desarrollo matemático que no alcanza un cierto nivel de satisfacción estética y lúdica permanece inestable. (Guzmán, M, 2010). Por lo tanto los elementos que caracterizan al juego son: actividad creativa la cual sirve para divertirse esta puede ser tanto física como mental en un juego siempre existen reglas a las que hay que sujetarse.

En el área de Matemáticas se va introduciendo en la práctica diaria del aula, cada vez en mayor medida, la utilización de los distintos recursos de que se disponen hoy en día. En este sentido, en esta guía, se intenta hacer una selección de aquellos juegos que pueden ser más relevantes en cuanto a su utilidad en el aula y que pueden facilitar la elaboración y/o la puesta en práctica de una programación, de actividades concretas. (Guzmán, M, 2010). Esta guía de uso de recursos didácticos de Matemáticas, tiene como principal finalidad dar una información, lo más precisa posible, sobre los distintos juegos y aplicaciones. La intención no es dar un listado de todos los recursos existentes, sino hacer un comentario, en muchos casos con ejemplos de utilización, de los juegos que se han seleccionado atendiendo a los criterios comentados. Se ha estructurado en torno a tres bloques.

1.3.3 GUÍA DIDÁCTICA

La guía didáctica de Educación Inicial tiene como propósito orientar el proceso educativo que se desarrolla desde las instituciones y en los espacios comunitarios. Es producto de la investigación, sistematización de los avances del proceso curricular del nivel, comprende orientaciones generales sobre el ambiente de aprendizaje, junto a los

procesos de evaluación y planificación; asimismo estrategias en el marco de las áreas de aprendizaje y sus componentes. Una guía didáctica debe reunir algunas características, como ser creativa, saludable, que englobe la integración de aspectos físicos, psicológicos, sociales, ambientales, históricos, culturales y educativos, capaz de transformar, las oportunidades y experiencias en cambios significativos y de calidad en la educación. Para conocer el mundo, fomentar su imaginación, curiosidad, para comprender, actuar en la vida, en una relación armónica con el ambiente. La guía didáctica pretende darle coherencia al proceso curricular de Educación Inicial, por lo que es conveniente utilizar como un instrumento conductor de la mediación de los aprendizajes y que en su aplicación, se incorporarán la evaluación y la planificación con el objetivo de que el proceso pedagógico se oriente al aprendizaje y desarrollo de niñas y niños de la etapa Preescolar. Rivero, I. (2010).

Es una respuesta a la necesidad de apoyo educativo para el desarrollo de destrezas y habilidades, requerido por los niños/as del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito y sus educadoras en el área de matemáticas, está planteada para implementar juegos dirigidos, de mesa y de construcción, contempla los aspectos metodológicos de planeación y evaluación, mismas que se realizaron tomando en cuenta las características: cognitivas, físicas, motrices, psicológicas, afectivas, sociales, también se consideraron los contenidos de aprendizaje de los tres años de edad los fundamentos propósitos y contenidos de aprendizaje están realizados en secuencia, respetando la etapa de desarrollo para esta edad.

1.3.4 TIPOS DE GUÍA

Existe diversidad de guías hablando en forma general las cuales tienen diferente funcionalidad e intencionalidad pedagógica como por ejemplo: guías de motivación, aprendizaje, comprobación, síntesis, aplicación, estudio, lectura, de observación, refuerzo, didáctica, entre otras. Rivero, I. (2010).

1.3.4.1 Guía de Motivación

Utiliza imágenes textos que permitan a los alumnos, realizar una reflexión frente a determinado tema permitiéndoles de esta forma nuevos estados de motivación por ejemplo: compromiso académico, proyección laboral, valores (responsabilidad, honestidad, amabilidad).

1.3.4.2 Guía de Aprendizaje

Es la más común de las guías ya que presenta nuevos conceptos a los alumnos, esta requiere de la ayuda del profesor para explicar y aclarar conceptos, cuenta generalmente con textos, imágenes y ejercicios puede ser evaluada en la medida que se considere que, los alumnos están por primera vez frente a los contenidos.

1.3.4.3 Guía de Comprobación

La finalidad principal es poder verificar el correcto uso de conceptos y habilidades por parte de los alumnos, puede incorporar ejercicios de completación, asociación y preguntas de alternativa, debe ser una guía que contemple tiempo de desarrollo y revisión.

1.3.4.4 Guía de Síntesis

Son guías que sirven como resumen de una unidad y que permiten al alumno tener una visión global de lo que se ha tratado en varias clases, es un esquema con los conceptos principales o un listado de definiciones, pueden ser una buena alternativa para estudiar cualquier asignatura en particular. Rivero, I. (2010).

1.3.4.5 Guía de Aplicación

Son guías cuya intención es practicar algún concepto o procedimiento a través de actividades como: los alumnos se ejercitarán e irán adquiriendo mayor dominio de lo que se le solicita, es necesario que la guía de aplicación considere los tiempos de concentración y el modelado previo por parte del docente. Rivero, I. (2010).

1.3.4.6 Guía de Estudio

Se pueden considerar guías de estudio aquellas que le permiten al alumno realizar un trabajo de aprendizaje más autónomo sobre un tema ya conocido y tratado en clases.

1.3.4.7 Guía de Lectura

La intención principal de éste tipo de guía es facilitar lectura complementaria al alumno, puede usarse para ejercitar simplemente la lectura, o para ampliar algún tema que se esté revisando en clases. Rivero, I. (2010).

1.3.4.8 Guía de Observación

Es un instrumento de registro que evalúa desempeños, en ella se establece categorías con rangos más amplios que en la lista de cotejo. Permite al docente mirar las actividades desarrolladas por el estudiante de manera más integral, para ello es necesario presenciar el evento o actividad y registrar los detalles observados.

1.3.4.9 Guía de Refuerzo

Tienen como objetivo apoyar aquellos alumnos con necesidades educativas especiales o más lentos, los contenidos se trabajan con múltiples actividades, al alumno le sirve para seguir el ritmo de la clase y al profesor para igualar el nivel del curso en cuanto a exigencia. Rivero, I. (2010).

1.3.4.10 Guía Didáctica

La intencionalidad de la guía didáctica es dar a conocer el curso metodológico que media la interacción pedagógica entre el profesor y el alumno, esta tiene características y estructura propia, los recursos que implica la confección de ellas y algunos modelos que se pueden usar en diversas situaciones de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula. Los educadores, teniendo esta base crearán sus guías de acuerdo a las necesidades de sus niños/ñas, a su contexto y al momento educativo que vive.

En este caso esta guía es de aplicación ya que es necesario practicar algún procedimiento a través de actividades donde los niños/as ejerciten sus habilidades y destrezas adquiriendo de esta manera mayor dominio, es necesario que la guía de aplicación considere los tiempos de concentración y la explicación previa por parte del educador/ra en ella existen juegos innovadores divididos en tres bloques.

1.3.5 COMO ES LA GUÍA EDUCATIVA

La guía educativa consta de tres bloques los cuales ayudan y aportan en el área de la matemática, para que los niños/as mejoren en sus conocimientos, habilidades y actitudes, entendidas como la capacidad de utilizar el saber adquirido para emprender, actuar y relacionarse con los demás. El bloque uno nos aporta contenidos relacionados con los juegos dirigidos, el bloque dos se trata de los juegos de mesa y el bloque tres de los juegos de construcción, cada uno de los juegos constan de un tema, objetivo, materiales, tiempo y responsable los niños/as van a aprender, fortalecer, afianzar, cumplir consignas sencillas acorde a sus edad, identificar nociones espaciales cerca-lejos, encima-debajo, dentro-fuera, día-noche, arriba-abajo, grande-menos grande y pequeño, reconocer partes de su cuerpo y funciones, distinguir colores primarios y secundarios, adquirir la primera noción de medida, diferenciar líneas zic-zac, recta y curva, diferenciar nociones de igualdad, armar rompecabezas, ordenar secuencias lógicas, ordenar cuentos de agregación, clasificar, colocar sombras correctamente, asociar, formar pares, relacionar fichas, encajar, construir, realizar seriaciones, buscar pares, al final de cada bloque tenemos una ficha de evaluación la cual consta de destreza alcanzada, nómina de niños/as e indicador de aprendizaje. El indicador de aprendizaje tiene la siguiente consigna que debe ser colocada de acuerdo al avance del niño/a de la siguiente manera I que quiere decir iniciada, A que es igual a adquirida y P en proceso.

La importancia que tiene el desarrollo del niño/a en esta etapa preescolar es fundamental en todas las áreas educativas cuyos propósitos están interrelacionados ya que en la práctica los saberes y las experiencias ocurren en forma simultanea es por ello que la guía didáctica toma en cuenta a la matemática como aspecto fundamental ya que está ayudando al desarrollo integral mediante diversas actividades y juegos innovadores propuestos en la guía denominada la matemática me divierte.

1.3.6 DIDÁCTICA

El estudio de la didáctica es necesario para que el aprendizaje sea más eficiente, ajustado a la naturaleza y a las posibilidades del niño/a y de la sociedad. Puede decirse además que el conjunto de técnicas destinado a dirigir la enseñanza mediante principios

y procedimientos es aplicables a todas las disciplinas, para el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor eficiencia. (Quilmes, B, 2011)

Hasta no hace mucho tiempo se creía que para ser un buen profesor, bastaba con saber bien la disciplina para enseñarla bien, en el caso de los maestros parvularios, no basta con tener vocación y decir son profesores, porque les encantan los niños/as, es sumamente importante la aplicación de la didáctica, pues esta no solo toma en cuenta lo valioso de una materia, las destrezas que debe adquirir un niño/a, sino por el contrario lo considera su medio físico, afectivo, cultural y social. Claro está que para enseñar bien, corresponde tener en cuenta las técnicas adecuadas al nivel evolutivo, intereses, posibilidades y peculiaridades del niño/a.

A pesar de ser didáctica una sola, indican procedimientos especiales que resulten más eficientes según se traten de un centro de desarrollo infantil, del preescolar, de la primaria, secundaria o superior. La Didáctica contribuye hacer más consciente y eficiente la acción del profesor y al mismo tiempo hace más interesante y provechoso los estudios del niño/a. Si la educación en general, es considerada como un derecho social de todo ser humano, en el caso de educación inicial, es un derecho de la infancia que está dirigida a todos los niños/as en la etapa de vida de 3 a 5 años, debe darse en un plano de equidad e igualdad, sin ningún tipo de discriminación, adaptándose a las diferencias existentes en los intereses capacidades, necesidades y cultura de los niños/as.

La educación inicial o temprana es decisiva en el desarrollo y aprendizaje de los niños/as desde los primeros años de vida, capacitándoles para la integración activa en la sociedad. El juego es un pilar fundamental en la educación inicial puesto que en esta etapa el niño/a desarrolla en la selección pertinente y secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales pero que tenga la significación, lo que quiere decir en base a ellas se van desarrollando nuevas destrezas y a futuro construyéndose nuevos aprendizajes.

Entonces la educación inicial es el conjunto de estrategias que estimulan y conducen al niño/a potenciando sus habilidades, capacidades, intereses básicos en un marco de valores y lineamientos éticos, tanto de sus padres como de las personas que son responsables de sus cuidados y enseñanza, procurando así su desarrollo integral.

(Ministerio de Educación, 2011) He allí el porqué de educación inicial los niños/as son personas libres, únicas e irrepetibles capaces de procesar la información que reciben del entorno, son sujetos y actores con derechos y deberes, tienen su propio ritmo personal de aprendizaje, de ahí la necesidad de que todos accedan a una educación de calidad desde su nacimiento. El desarrollo del niño/a es un proceso espontáneo e integral por tanto el enfoque de la educación debe ser integral también, y articulado desde la educación inicial, básica, bachillerato, superior y tercer y cuarto nivel.

Hay que aprovechar la gran plasticidad que caracteriza a los niños/as menores de 5 años porque son edades en donde se puede desarrollar hasta las 2 terceras partes de su potencial neuronal si es que cuentan con la provisión de experiencias adecuadas, oportunas y frecuentes. La cantidad y calidad de estímulos que les llega a los niños/as de los que son capaces de sentir y percibir, son decisivos en el desarrollo funcional de su cerebro en los tres primeros años.

1.3.7 TÉCNICAS

El mundo evoluciona y la educación con este se debe estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los niños/as, hay que recordar que se aprende el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos, a través de entornos lúdicos potenciamos el 80% la capacidad del aprendizaje, la actividad matemática ha tenido desde siempre un componente lúdico y ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que han surgido. (En Sarle, P, 2012). Las técnicas ayudan para que los niños/as tengan gusto por jugar y aprender a la vez a través de diversos juegos, actividades innovadores para la comprensión a futuro de resolución de problemas, operaciones de cálculo actividades que se realizarán durante toda la vida cotidiana, con esta aplicación se pretende erradicar el desagrado que siente el niño/a por la matemática.

1.4 TÉCNICAS LÚDICAS

La matemática y los juegos han entrecruzado sus caminos muy frecuentemente a lo largo de los siglos. Es frecuente en la historia de las matemáticas la aparición de una observación ingeniosa, hecha de forma lúdica, que conduce a nuevas formas de

pensamiento. Con seguridad el mejor camino para despertar a un niño/a el interés por aprender consiste en ofrecerle un intrigante juego, de naturaleza matemática. (Cherly, T, 2010). Proporciona una intensa luz en la exploración del universo y tiene grandes repercusiones prácticas. Si el juego y la matemática, en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participan de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica. Esto es especialmente interesante cuando por los métodos más adecuados para transmitir a los niños/as el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas poseen. Un juego comienza con la introducción de una serie de reglas, un cierto número de objetos o piezas, cuya función en el juego, viene definida por tales reglas, exactamente de la misma forma en que se puede proceder en el establecimiento de una teoría matemática por definición implícita. El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste en su potencia para transmitir al niño/ña la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos. Una enseñanza lúdica hace referencia a enseñar cierta materia de una manera dinámica, en forma de juego, el objetivo es hacer que la figura del maestro no sea una figura estética que se limita a dar un temario sino que utilice herramientas para innovar el aprendizaje. Los juegos sirven al docente para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atrayentes y activas. El juego en el niño/a convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo. (Graciela, S, 2011).

Constituye una descarga natural del exceso de energía que posee el niño/a por sus propias características. Para nadie es desconocido que la mayor parte de la vida del niño la dedica al juego, a través del cual canalizan sus energías, por ello se suele afirmar que el jugar es la esencia del niño, además se puede decir que no existe mejor ejercicio para el niño, que el juego, convirtiéndose en una verdadera gimnasia cerebral. El juego en los primeros años debe ser libre, espontáneo, creado por el niño/a y a iniciativa de él, puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios recursos. Todo ser humano, desde sus primeros años de vida y por su naturaleza activa, necesita del juego para ir construyendo su propia identidad. En los primeros años el juego es un motor que le permite un despliegue en el desarrollo de su motricidad, estructuración de su cuerpo y del espacio, así el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. Existe algunos juegos que ayudan, desarrollan e incentivan el aprendizaje en el área de matemáticas nombraremos algunos de ellos.

1.4.1 JUEGOS DIRIGIDOS

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo, fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social, como su nombre lo dice hay una persona que lo dirige, explica las reglas y lo que sea necesario para que este se ejecute. (Cerrada, de M., 2011). Tanto el juego como el autoestima son un papel importante en el comportamiento y el rendimiento escolar del niño/a; es así como el primero proyecta en el individuo sus emociones y deseos y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad, en cambio el autoestima es una actividad que determina el comportamiento y el rendimiento escolar. El desarrollo de la autoestima está estrechamente relacionado con la consideración, valoración y crítica recibida por los niños/as de parte de los adultos.

1.4.2 JUEGOS DE MESA

Los juegos de mesa son los que ayudan al desarrollo de muchas habilidades intelectuales y sociales una de ellas es mejorar la capacidad para poder jugar de manera compleja, habilidad de esperar su turno, concentrarse durante períodos más largos de tiempo y comprender las reglas simples de algunos juegos. Todas estas serán necesarias para jugar con otros niños/as o adultos. Esta es la edad ideal para empezar a introducir juegos de mesa simples. (María, 2010)

Algunos ejemplos de dominós son (con dibujos, colores o números), juegos de cartas simples (de emparejar por ejemplo), bingo (donde tenga que emparejar pictogramas o colores), juegos de memoria donde tenga que recordar dibujos o juegos donde tenga que equilibrar piezas. No hay que preocuparse si al niño/a le cuesta mucho perder. Los niños/as se muestran muy competitivos durante los juegos en esta edad y se enojan cuando pierden. Hay que aprovechar estas oportunidades para enseñarle lo divertido que es el proceso de jugar y hablar acerca de ganar y perder. Es válido animarle también a jugar de forma cooperativa con amigos. Los juegos de mesa no sólo ayudan a desarrollar las bases sociales para jugar durante la etapa escolar sino también le ayudan a aprender conceptos y a desarrollar su auto-control. ¡Así que a jugar!

1.4.3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Los juegos de construcción son de los que mayor éxito tiene entre los niños/as y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Legos, pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características. (Dr. Ron T., Melinda; B., 2011). Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los tres a cuatro años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de combinar y empatar. En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos de bloques y cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo, derribarlos. Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí. Más adelante, a medida que el niño va dominando la técnica comienza a manejar el concepto de encastre para armar objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad. A la vez que el niño crece la dificultad del juego va aumentando, debiendo coordinar de forma cada vez más precisa sus manos y sus dedos con su vista favoreciendo la destreza y el dominio de la motricidad fina.

1.5 APRENDIZAJE

El aprendizaje es la habilidad mental por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actitudes e ideales. Es vital para los seres humanos, puesto que nos permite adaptarnos motora e intelectualmente al medio en el que vivimos por modificaciones de la conducta. Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía. Es concebido como el cambio de la conducta debido a la experiencia, es decir, a factores madurativos, ritmos biológicos, enfermedad u otros que no correspondan a la interacción del organismo con su medio. Se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones, hechos, conceptos, procedimientos, valores. Construye a nuevas representaciones mentales significativas y funcionales, conocimientos que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los

contextos donde se aprendieron. No solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

1.5.1 PROCESO DE APRENDIZAJE

Para aprender necesitamos de tres factores fundamentales: conocimientos previos, motivación, y experimentación.

1.5.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se señaló con anterioridad que desde el punto de vista cognitivo que el aprendizaje no consiste en incorporar conocimientos al vacío sino modificar conocimientos anteriores, en otras palabras, cambiar conocimientos anteriores por nuevos conocimientos. De acá surge la necesidad de reflexionar sobre la palabra conocimiento, en un sentido amplio para referirse tanto a conceptos, como procedimientos o actitudes. Por otro lado los conocimientos son producidos dentro de una cultura y no son solo producidos por la ciencia. (Fairstein, G. y Gissels, S., 2004) Resulta claro que cada grupo cultural produce sus propios conocimientos sobre los objetos o fenómenos del mundo, la educación transmite ciertos conocimientos pero las personas que aprenden pueden poseer con anterioridad unos conocimientos diferentes. Así como por ejemplo las personas desde su niñez construyen espontáneamente conocimientos para poder comprender el mundo en el que viven. (Anderson, J., 2006)

El conocimiento previo es el conocimiento que ya posee el niño/a sobre el tema de aprendizaje. Está en el interior de la mente y es producto de sus experiencias previas escolares o no. No siempre se sabe lo que se tiene en el pensamiento. Los conocimientos nuevos, es el que el niño/a pretende aprender, es nuevo sobre el mismo tema de aprendizaje. Es ajeno y externo al aprendiz. El cambio, es un mecanismo interno, porque sucede dentro de la mente del niño/a, consiste en que el conocimiento previo debe dejar lugar al resultado de aprendizaje.

El resultado del aprendizaje, es el conocimiento que realmente se ha aprendido. No es igual al que estaba en la mente pero tampoco es igual al conocimiento nuevo externo. De aquí se puede deducir que en primer lugar, nunca se aprende a partir de cero sino que

sobre cualquier tema de aprendizaje, el niño/a siempre posee un conocimiento previo, ya sea porque sabe algo o bien porque puede pensarlo o deducirlo. Esto implica que todo aprendizaje, para poder ser incorporado, necesita interactuar con el conocimiento previo sobre el tema, que ya posee el niño/a. De manera que, al aprender, nadie incorpora el conocimiento nuevo tal y como lo estamos presentando. El resultado del aprendizaje de cada niño/a nunca es igual al conocimiento presentado.

1.5.3 MOTIVACIÓN

La mejor manera de definir la motivación es que es un proceso por el cual el comportamiento y la actividad de un individuo se inician y continúan. Todos los niños/as nacen con una necesidad innata de aprender a través de interacciones con el medio ambiente. Esta necesidad motiva el comportamiento del niño/a. Cuando el niño interactúa exitosamente con el medio ambiente, el placer que resulta de esa interacción anima al niño/a a continuar esa actividad. La habilidad de obtener placer al influenciar en el medio ambiente es la base de la motivación. Los patrones de aprendizaje tempranos preparan el terreno para el aprendizaje de toda la vida en las personas. Si un niño/a comienza con una actitud positiva hacia el aprendizaje, entonces el patrón puede durar toda la vida. Si, por otro lado, el patrón de motivación no es óptimo, entonces el niño/a no puede alcanzar su verdadero potencial de aprendizaje. Los hábitos y las actitudes que se forman al comienzo de la infancia preparan el terreno para todo el aprendizaje futuro. (Anderson, J., 2006)

Todos los tipos de motivación giran alrededor de algún tipo de refuerzo una consecuencia que anima o desanima la repetición de la conducta. Ese refuerzo puede venir de los individuos mismos o de alguna fuente externa. El refuerzo positivo anima la repetición de un comportamiento. El refuerzo negativo, o el castigo, desanima la repetición de un comportamiento. Generalmente pensamos en el refuerzo positivo como consecuencias que motivan el comportamiento. Sin embargo, el castigo también puede motivar comportamientos que permitan al individuo evitar la consecuencia del castigo. La motivación que es impulsada por recompensas internas se conoce como motivación intrínseca. Cuando la motivación es intrínseca, la actividad misma es gratificante; es decir, sólo el hecho de realizar la actividad le proporciona al niño/a algún tipo de placer. Ya que la actividad está generando la motivación, es en general sostenible por sí misma y lleva a una mayor participación dentro de la actividad de aprendizaje. También

facilita un mayor entendimiento, y una retención mayor de la información y lo aprendido.

La motivación que depende de recompensas externas, como el alabo, las pegatinas o el dinero se conoce como motivación extrínseca. Cuando un niño/a se halla motivado extrínsecamente, la recompensa viene de fuentes externas. La recompensa la proporciona alguien más, y tiene que ser aplicada lo suficientemente seguido para que el niño/a se sienta motivado a continuar la actividad. Es difícil mantener la actividad que se sostiene extrínsecamente porque la motivación extrínseca depende de alguna fuerza externa. Ya que la motivación es una cualidad intangible que se encuentra dentro del niño/a, no es posible verla por sí misma. Lo que es evidente es un número de características de comportamiento que son indicadores de alta motivación. La más importante de estas características del comportamiento en niños/as pequeños incluye la persistencia, el afán de vencer dificultades, la dependencia en los adultos y el despliegue emocional.

1.5.4 EXPERIMENTACIÓN

La educación preescolar es parte fundamental en la formación educativa de todo ser humano, por ello es necesario que se adquiriera el compromiso de propiciar un desarrollo integral del individuo, esto a partir de propiciar actividades que permitan potencializar las competencias que tiene el niño en sus diferentes aspectos, intelectual, social, afectivo y físico. Por ello es importante mencionar que la ciencia contribuye en gran medida a lograr este objetivo. El niño/a a través de la realización de experiencias puede ser capaz de resolver los problemas que se le presenten, por medio de la elaboración de hipótesis, de su aplicación, para obtener resultados y compararlos con las ideas o teorías que él tiene acerca de algo. (Almeida, L., 2010)

Además de favorecer las capacidades de observación, análisis y reflexión crítico, la experimentación fomenta actitudes que estimulen la investigación, es importante que los preescolares aprendan experimentando en forma práctica, de manera frecuente, y motivar a que los niños/as, sientan el interés por buscar sus propias soluciones. (Jean Piaget, 1896), menciona que no basta con solo brindar al niño/a información para generar conocimientos, sino que el estar en constante contacto con los objetos, permitirá

tener mejores resultados y aprendizajes más significativos. Propiciar en los niños/as una actitud científica, particularmente mediante la experimentación, le permitirá a los niños/as tener la capacidad para buscar, equivocarse, confrontar sus descubrimientos e invenciones con los demás y explicar sus procedimientos, por ello que se debe contribuir a formar personas que posean un sentido de experiencias propias, con la suficiente imaginación de, investigar, descubrir analizar y reflexionar a través del mundo natural. Este trabajo pretende diseñar y aplicar una propuesta de intervención con actividades que permitan específicamente desarrollar la creatividad, la experimentación, la observación y la descripción, mediante material concreto, acordes a su edad y características. Esto será a través de las siguientes actividades: juegos dirigidos, juegos de mesa y juegos de construcción mediante ellos observar las reacciones que presenten los niños/as al estar en contacto directo y participando de manera activa en los juegos.

1.5.5 MATEMÁTICA

En la etapa preescolar y en educación inicial, se busca que el niño/a tenga desarrolladas diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico. El área matemática es una de las áreas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que para muchos las matemáticas es una de las materias que gusta menos a los estudiantes, calificándose como una materia complicada, cuando en realidad la forma como aprendemos las matemáticas es lo complicado. Es por ello que actualmente se considera de suma importancia apropiarse de estrategias que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes. La etapa de 0 a 3 años es la etapa más importante en la vida del ser humano y en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño/a, esto además de las estrategias lúdicas que se utilicen con materiales concretos y experiencias significativas para el niño, un clima agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida.

1.5.6 APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA

El aprendizaje de la matemática constituye una destreza en la que cada niño pone en juego una gama de habilidades mentales y sociales. Plantear la naturaleza de la actividad en el aula exige conocer aspectos relevantes del desarrollo cognitivo que

permitan comprender la manera como se acercan a los objetos de conocimiento y las vías de su significación. En primer lugar, es necesario adoptar dos principios relevantes del constructivismo. El primer principio se refiere a que el niño/a no es un receptor pasivo de información, por el contrario, construye activamente su conocimiento y dirige sus procesos de aprendizaje, actúa sobre la realidad significativa para experimentarla y ser capaz de modificarla. Esta modificación puede ser de dos formas: 1) físicamente, por acción directa del niño sobre los objetos, dado que la acción le permite transformar lo que conoce acerca de ellos y, 2) simbólicamente, a través de la transformación de sus representaciones mentales, que le permiten otorgarle un sentido a la realidad. (Rodríguez, S., 2010). El segundo principio se refiere a la construcción del conocimiento como una función adaptativa, por la cual el niño/a puede actuar sobre el mundo creando nuevas relaciones sobre él. En esta medida organiza su práctica y su propia experiencia a partir progresivos procesos de significación. Mecanismos de abstracción reflexiva están involucrados en los actos de significado de los niños/as durante la construcción de su saber en un dominio determinado. Los niños/as ya poseen una serie de habilidades tempranas o conocimientos previos de cuantificación y formación de unidades, nociones, seriaciones, procesos de razonamiento matemático que son utilizadas en situaciones de juego o cuando se enfrentan a la resolución de problemas, este constituye un conocimiento individual, intuitivo y de tipo experiencial. Por lo tanto, se proponen actividades que permitan la transformación de los significados iniciales de los niños/as en un saber más convencional logrando progresivamente mayores niveles de comprensión y formalización.

CAPITULO II

2. METODOLOGÍA

2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño no es experimental; porque el investigador no manipula ninguna de las variables ya que se va a comprobar los efectos de una intervención específica, en este caso de la aplicación de la guía didáctica de técnicas lúdicas “La matemática me divierte” para el aprendizaje de la matemática en los niños/as de 3 años.

2.2 MÉTODO CIENTÍFICO

Es el eje pedagógico transversal que se inserta en todo el proceso formativo a través de todos y cada uno de los módulos y/o asignaturas, y sirve para identificar y solucionar el problema de manera progresiva y gradual, buscando de esta manera ir desarrollando destrezas, habilidades y capacidades en la investigación, de forma tal, que en el último modulo y/o asignatura, ya se encuentren en condiciones de elaborar un informe final de investigación o tesis, demostrando con ello el desarrollo de las competencias correspondientes a un científico de su profesión, en el nivel o grado de maestro.

Es necesario puntualizar que si el proceso de investigación no se inicia en los cursos o asignaturas desde el primer módulo, es muy difícil, por no decir imposible, que se desarrollen las destrezas, habilidades, y capacidades investigativas, y con ello las competencias científicas del grado de magister o maestro en un profesional, como son los grados de magister en educación, en administración, en psicología, y así sucesivamente en las respectivas profesiones.

Se utilizará el método cualitativo para el cambio social de la investigación acción, ya permitirá estudiar explorar una situación real con la finalidad de mejorar el aprendizaje de la matemática de niños/as de 3 años, une la teoría y la práctica, el conocimiento y la acción se proyecta en tres dimensiones personal, profesional e infantil. Tiene como propósito mejorar las técnicas existentes educativas y sociales mediante un proceso sistemático de aprendizaje ya que implica que las personas realicen análisis críticos de las situaciones (Centros Infantiles del Buen Vivir) donde están inmersas.

2.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a la clasificación que algunos autores hacen sobre los tipos de investigación, la revisión de la literatura concerniente al tema y problema propuesto, los objetivos planteados y el enfoque que se dio al presente estudio se enmarcó en los siguientes tipos de investigación.

2.3.1 Por el objetivo

Es aplicada, ya que pretende a través de la elaboración y aplicación de la guía didáctica de técnicas lúdicas “La matemática me divierte” influenciar en el aprendizaje de la matemática en los niños/as de 3 años del centro integral del buen vivir “Pascualito” de la ciudad de Riobamba, parroquia veloz, provincia de Chimborazo en el año lectivo 2013/2014.

2.3.2 Por el lugar

Documental Bibliográfica: Se cuenta con el respaldo e información existente en documentos elaborados por diferentes autores sobre el tema. Además de revistas, diarios, información obtenida por los medios de comunicación a través de la investigación de campo.

2.3.3 Por el método

Inductivo-deductivo, lo cual permitió hacer generalizaciones sobre el fenómeno en estudio así como también analizar situaciones individuales.

2.3.4 Por el número de variables

Es analítico, porque al ser dos, de cada una de ellas se realizó un desglose para el conocimiento de las partes que la componen y enfocando estos resultados en su operacionalización.

2.3.5 Por el número de ocasiones que mide

Es longitudinal, ya que se estudió un mismo grupo de personas en períodos diferentes.

2.3.6 Por el nivel

Histórica, Descriptiva, porque permitió realizar un estudio de todos los acontecimientos que han suscitado hasta la actualidad referente a las técnicas lúdicas para el aprendizaje de la matemática.

2.4 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

El método utilizado en el desarrollo del proyecto de investigación es el inductivo deductivo; puesto que implica un proceso ordenado y lógico que se sigue para establecer hechos y fenómenos, posibilitando así el conocimiento objetivo de la realidad, que contempla el planteamiento de hipótesis, que comprueba las mismas y que explica la realidad de los fenómenos.

Para construir y desarrollar la teoría científica que servirá de respaldo en la interpretación de los resultados de la presente investigación, se ha servido de los métodos antes mencionados.

2.4.1 Método Inductivo: Se utilizó el método inductivo porque permite partir de lo particular a lo general es decir provee de las particularidades como es, el conocer las diversas formas de desarrollo y técnicas lúdicas en los niños/as de 3 años de edad. Además, a través de un análisis cuantitativo y cualitativo de los resultados de la investigación se podrá verificar si el estudio es factible o no, pues la fase cualitativa es una fase para equilibrar la principal hipótesis de investigación y la fase cuantitativa es para medir la influencia que tiene la hipótesis de la investigación necesarios para lograr la ejecución de la misma.

2.4.2 Método Deductivo: Pues, se parte de lo general a lo particular, por encerrar varias actividades en las cuales está inmersa la elaboración de una guía de técnicas lúdicas infantil para lograr el aprendizaje de la matemática en los niño/as de 3 años. Por lo que será necesario un análisis constante de todas las actividades propuestas.

2.4.3 Fases:

Planteamiento del problema

Revisión Bibliográfica

Formulación de la hipótesis

Recolección de datos

Análisis de datos

Interpretación

Conclusiones

Prueba de hipótesis

Generalización de resultados para aumentar el conocimiento teórico

2.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

2.5.1 La observación Participante: (Rivero, I, 2010) señala que, se trata de una técnica de recolección de datos que tiene como propósito explorar y describir ambiente implica adentrarse en profundidad, en situaciones sociales y mantener un rol activo, pendiente de los detalles, situaciones, sucesos, eventos e interacciones".

Su propósito es la obtención de datos acerca de la conducta a través de un contacto directo y en situaciones específicas, es la técnica más empleada para analizar la vida social de los grupos humanos, el autor citado explica que este instrumento exige la presencia de un observador que viene a ser el instrumento, es necesario que participe con el grupo que va a llevar a cabo la investigación, cabe destacar entonces que se refiere a la observación como técnica, pero también como instrumento es el investigador quien percibe con sus cinco sentidos la realidad observada así como el guion de observación, además de equipos fotográficos entre otros que pudiera emplear para presentar lo observado en este proyecto de tesis.

2.5.2 La encuesta: (Alvarez, Z, 1995), la encuesta permite obtener la información de un grupo socialmente significativo de personas relacionadas con el problema de estudio, para luego, por medio de un análisis cuantitativo o cualitativo, generar las conclusiones que correspondan a los datos recogidos.

La encuesta tiene como propósito obtener información relativa a características predominantes de una población mediante la aplicación de procesos de interrogación y registro de datos. Es una técnica que al igual que la observación está destinada a recopilar información, de ahí que no debemos ver a estas técnicas como competidoras, sino más bien como complementarias, la encuesta se fundamenta en el cuestionario o

conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas. Es decir, plantear preguntas a una muestra de sujetos de la población.

2.5.3 Cuestionario: El cuestionario es un conjunto de preguntas, preparado cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación, para que sea contestado por la población o su muestra. Está constituido por un formato con preguntas elaboradas de forma previa y cuidadosamente redactadas, de acuerdo a la edad y nivel de escolaridad de las personas a encuestar, las preguntas son escritas en orden, basadas en un objetivo específico.

2.6 POBLACIÓN Y MUESTRA

Esta investigación no aplica muestra porque se va a trabajar con la población total.

Cuadro N° 1.1

TALENTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños/as	30	80%
Educadoras	5	15%
Técnica de distrital, de seguimiento y de desarrollo Integral Infantil.	3	5%
Total	38	100%

Fuente: Nomina del personal

Autora: Lic. Jimena Moreno

2.7 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Los pasos a seguir son: la elaboración de la encuesta su aplicación, depuración y tabulación de datos para analizar, interpretar y comprobar la hipótesis de investigación.

2.7.1 ELABORAR LA ENCUESTA

La encuesta se ha elaborado de manera sistémica, organizada, jerarquizada dirigida hacia las educadoras pedagógicas del Centro Integral del Buen Vivir “Pascualito”, para obtener datos reales acordes a la investigación.

2.7.2 ELABORACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

Es dirigida a los niños/as, para obtener información fehaciente sobre las variables de la investigación

APLICAR: La aplicación de la ficha de observación será de manera continua y la encuesta en una sola ocasión a las educadoras pedagógicas.

DEPURAR: Los datos han sido depurados cuidadosamente para evitar errores y equivocaciones para acercarnos de manera más real a determinar la causalidad entre las variables.

TABULAR: Se han tabulado los datos para comprobar la hipótesis planteada en el tema de tesis.

ANALIZAR: Los datos reflejan la importancia del uso de las técnicas aplicadas todas y cada una de ellas de manera práctica con materiales concretos ya que es la forma como aprende el niño/a de tres años de edad, tocando, observando y realizando las actividades propuestas.

INTERPRETAR: La interpretación de datos visualiza claramente la tendencia creciente del gusto por la matemática aprendida en forma lúdica a través de juegos a temprana edad con niños/as de tres años.

COMPROBAR: Mediante la discusión de resultados se puede establecer parámetros de medición en el aprendizaje de la matemática con la implementación de técnicas lúdicas activa.

2.8 HIPÓTESIS

2.8.1 Hipótesis General

La aplicación de la Guía Didáctica de técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” influye en el aprendizaje de la matemática, dirigido a niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, Provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

2.8.2 Hipótesis Específicas

La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos influye en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, Provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

La elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa influye en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, Provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de construcción influye en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, Provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

2.9 VARIABLES

2.9.1 Independiente

Guía de técnicas lúdicas

2.9.2 Dependiente

Aprendizaje de la matemática

2.10 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

2.10.1 Operacionalización de la Hipótesis 1: La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos influye en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, Provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

Cuadro N° 1.2

HIPÓTESIS	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA O INSTRUMENTO
La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos	El juego dirigido es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo, fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social, en el juego, como su nombre lo dice hay una persona que lo dirige, explica las reglas y lo que sea necesario para que este se ejecute.	Juegos dirigidos	Ordenar Distinguir Reconocer Comparar Agrupar separar	Observación Ficha de observación
Aprendizaje de la matemática	El aprendizaje de la matemática constituye una destreza en la que cada niño pone en juego una gama de habilidades mentales y sociales.	Nociones espaciales	Direccionalidad y lateralidad	Observación Ficha de observación

Fuente: CIBV Pascualito

Autora: Lic. Jimena Moreno

2.10.2 Operacionalización de Hipótesis 2: La elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa influye en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, Provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

Cuadro N° 1.3

HIPÓTESIS	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA O INSTRUMENTO
La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa	Los juegos de mesa son los que ayudan al desarrollo de muchas habilidades intelectuales y sociales una de ellas es mejorar la capacidad para poder jugar de manera más compleja, habilidad de esperar su turno, concentrarse durante períodos más largos de tiempo y comprender las reglas simples de algunos juegos.	Juegos de mesa	Dominós Loterías Bingo	Observación Ficha de observación
Aprendizaje de la matemática.	El aprendizaje de la matemática constituye una destreza en la que cada niño/a pone en juego una gama de habilidades mentales y sociales.	Nociones espaciales	Direccionalidad y lateralidad	Observación Ficha de observación

Fuente: CIBV Pascualito
Autora: Lic. Jimena Moreno

2.10.3 Operacionalización de Hipótesis 3: La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de construcción influye en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del Cetro Integral de Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, Provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

Cuadro N° 1.4

HIPÓTESIS	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA O INSTRUMENTO
La elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de construcción	Los juegos de construcción son de los que mayor éxito tiene entre los niños/as y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras.	Juegos de construcción	Armar Ordenar Clasificar	Observación Ficha de observación
Aprendizaje de la matemática	El aprendizaje de la matemática constituye una destreza en la que cada niño/a pone en juego una gama de habilidades mentales y sociales.	Nociones espaciales	Direccionalidad y lateralidad	Observación Ficha de observación

Fuente: CIBV Pascualito
Autora: Lic. Jimena Moreno

CAPITULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1 TEMA:

Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

3.2 PRESENTACIÓN

Los juegos matemáticos permiten al niño/a desarrollar y entrenar sus capacidades personales (motrices, cognitivas, sociales, afectivas), adentrándose paulatinamente en nuevas formas de comprender el mundo y así mismo como parte de él. Esto hace del juego un elemento imprescindible para el completo y óptimo desarrollo infantil integral. El juego es una actividad creadora, en la que el niño/a aprende a pensar, expresa su espontaneidad, desarrolla habilidades y destrezas, investiga, descubre y se hace autónomo. El juego es una parte importante en la vida de los niño/as y se debe aprovechar para favorecer el aprendizaje de la matemática en forma lúdica. Todos los juegos exigen a los participantes por una parte conocer las reglas y por otra construir estrategias para ganar sistemáticamente. Cada vez que los niños/as participan en diferentes juegos sobre un mismo tema perfeccionan sus estrategias, habilidades, adquieren destrezas y competencias. Por esa razón esta guía consta de tres bloques en el primero vamos a ver el bloque de juegos dirigidos, como: capitán manda, observa la pelota, la caja mágica, completo las partes del cuerpo, buscando colores, cordones juguetones, semilla mágica, día y noche, los encantados, arriba abajo, en el segundo bloque tenemos juegos de mesa, como: barajas temáticas, bingo de iguales en navidad, observo y sumo, secuencia lógica (ordeno correctamente), secuencia lógica (invento una historia), secuencia lógica (relación de pertenencia), clasificación, correspondencia, deducción lógica, movimiento y estática, y en el tercero bloque tenemos juegos de construcción como: armo y aprendo, asociación número y conjunto, relación de correspondencia, formar pares de frutas y verduras, asociar (el animalito con su alimento), encajar, bloques de construcción, seriación (figuras geométricas), lógica correspondencia (medios de transporte), noción de tamaños (plantados).

Los juegos didácticos tienen la ventaja de ser utilizados en cualquier momento del proceso (inicio) como motivación para la enseñanza del contenido (durante) para tener mayor comprensión por medio de la práctica de lo enseñado (final) herramienta valiosa para evaluar los conocimientos adquiridos.

3.3 OBJETIVOS

3.3.1 General

Comprobar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” ayuda en el aprendizaje de la matemática, dirigido a niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

3.3.2 Específicos

Demostrar como los juegos dirigidos, de mesa y de construcción favorece el aprendizaje de matemática en los niños y niñas de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir “Pascualito” de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

Aplicar los juegos dirigidos, de mesa y de construcción para favorecer el aprendizaje de matemática en los niños y niñas de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir “Pascualito” de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

Evaluar como los juegos dirigidos, de mesa y de construcción favorece el aprendizaje de matemática en los niños y niñas de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir “Pascualito” de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

3.5 FUNDAMENTACIÓN

Esta guía denominada “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” nos permitirá demostrar la aplicación de Técnicas Lúdicas innovadoras con juegos dirigidos, de mesa y de construcción para ayudar a desarrollar e incentivar el aprendizaje de la matemática, con niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir. Surge para iniciar en la

resolución de problemas matemáticos simples, estableciendo pautas y dando participación activa a los niños/as, mediante actividades, juegos permitirá desarrollar distintos grados de comprensión y conceptualización de los contenidos matemáticos abordados. El contacto directo con diversos materiales, hará que el niño/a llegue a descubrir distintas relaciones matemáticas.

La educación preescolar aspira a educar a un niño/a para que participe y se convierta en factor decisivo en el desarrollo del entorno donde le corresponde actuar y así lograr el propósito social y cultural de la sociedad. El conocimiento matemático da acceso al niño/a a una mayor y mejor comprensión de la realidad que adquiere progresivamente, el cual presupone el dominio suficiente de ciertos conceptos y actitudes indispensables. Estas nociones no pueden ser impuestas ni enseñadas, se construyen a medida que se les brinda la oportunidad de manipular y experimentar con el medio circundante.

El propósito central de esta guía es para la enseñanza de la matemática en la Educación Inicial es importante introducir a los alumnos en el modo particular de pensar, de hacer y de producir conocimiento que supone esta disciplina. Es decir, se busca que los niños/as se enfrenten a las situaciones y al uso de los conocimientos matemáticos para permitir un proceso de producción de conocimiento que guarde cierta analogía con el quehacer matemático, considerando que ese funcionamiento es constitutivo del sentido de los conocimientos. Los conocimientos matemáticos, incluyendo los quehaceres propios de la matemática, han sido elaborados por la cultura, son patrimonio de todos. (María, 2010)

La función del Nivel Inicial es garantizar los primeros acercamientos sistemáticos a ellos recuperando los conocimientos extraescolares de los niños, difundiéndolos a todos, ampliándolos y profundizándolos. Estos primeros acercamientos son fundantes del vínculo personal que se construye con la matemática y, más aún, de la historia de cada sujeto, de la imagen de sí mismo, de la confianza en las propias posibilidades, del respeto por los otros. La matemática comienza un recorrido que pretende abordar los primeros aprendizajes sistemáticos a sabiendas de que estos primeros pasos comprometen decisivamente el futuro matemático de nuestros niños/as, así como el desarrollo o enriquecimiento de su curiosidad, su capacidad de análisis, su espíritu crítico, sus posibilidades de asombro.

3.6 CONTENIDO

BLOQUE 1 JUEGOS DIRIGIDOS

CAPITÁN MANDA

OBSERVA LA PELOTA

LA CAJA MÁGICA

COMPLETO LAS PARTES DEL CUERPO HUMANO

BUSCANDO COLORES

CORDONES JUGUETONES

SEMILLA MÁGICA

DÍA Y NOCHE

LOS ENSACADOS

ARRIBA ABAJO

BLOQUE 2 JUEGOS DE MESA

BARAJAS TEMÁTICAS

BINGO DE IGUALES EN NAVIDAD

OBSERVO Y SUMO

SECUENCIA LÓGICA (ESCUCHANDO ORDENA CORRECTAMENTE)

SECUENCIA LÓGICA (INVENTA UNA HISTORIA)

SECUENCIA LÓGICA (RELACIÓN DE PERTENENCIA)

CLASIFICACIÓN

CORRESPONDENCIA

DEDUCCIÓN LÓGICA

MOVIMIENTO Y ESTÁTICA

BLOQUE 3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

ARMA Y APRENDO

ASOCIACIÓN (NÚMERO Y CONJUNTO)

RELACIÓN DE CORRESPONDENCIA

FORMAR PARES DE FRUTAS Y VERDURAS

ASOCIAR (EL ANIMAL CON SU ALIMENTO)

ENCAJAR

BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

SERIACIÓN (SEGUIR UN PATRÓN)

LÓGICA CORRESPONDENCIA (MEDIOS DE TRANSPORTE)

NOCIÓN DE TAMAÑO (PLANTADOS)

3.7 OPERATIVIDAD

Cuadro N° 1.6

DIA	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE
Lunes 27/05/2013	Defensa del Proyecto de Investigación	-Proyecto de tesis -Sala de audiovisuales	Tribunal
Jueves 30/05/2013	Aprobación del Proyecto de Investigación	- Proyecto de tesis	Tribunal
Lunes 08/07/2013	Elaboración de la Guía Didáctica	-Bibliografía -Proyecto de tesis	Lic. Jimena Moreno
Martes 20/08/2013	Primera corrección de la Guía	-Guía Didáctica	Lic. Jimena Moreno Mg. Martha Avalos
Miércoles 18/09/2013	Segunda corrección de la Guía	-Guía Didáctica	Lic. Jimena Moreno Mg. Martha Avalos
Viernes 18/10/2013	Seguimiento	- Proyecto de Tesis	Lic. Jimena Moreno Mg. Martha Avalos
Martes 12/11/2013	Evaluación	- Proyecto de Tesis	Lic. Jimena Moreno Mg. Martha Avalos
Jueves 19/12/2013	Reforzamiento	- Proyecto de Tesis	Lic. Jimena Moreno Mg. Martha Avalos
Lunes 07/10/2013 09H30	Aprender la noción dentro/fuera	-Juguetes de animales pequeños plásticos. - Caja de zapatos con tapa adornada	Lic. Jimena Moreno
Martes 08/10/2013 09H30	Identificar a los animales y sus crías mediante fichas para emparejar	-32 Fichas temáticas de los animales y sus crías: oso, flamenco, pato, ballena, canguro, caballo, pollo, león, loro, vaca, cebra, oveja, avestruz, pingüino, mono, sapo.	Lic. Jimena Moreno
Miércoles 09/10/2013 09H30	Formar pares de frutas y verduras	- 12 fichas de frutas de 6.5x 6.5 y 12 fichas de verduras de la misma medida.	Lic. Jimena Moreno

Fuente: CIBV Pascualito
Autora: Lic. Jimena Moreno

CAPITULO IV

4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

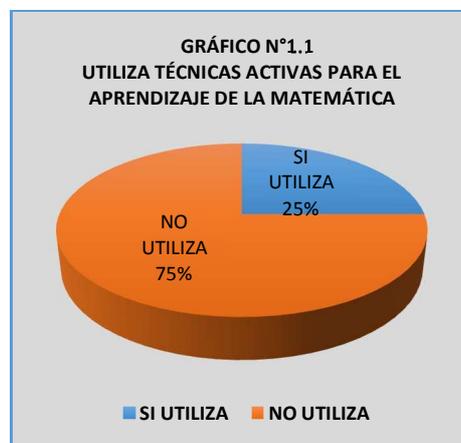
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LAS EDUCADORAS DEL CENTRO INTEGRAL DEL BUEN VIVIR PASCUALITO

4.1.1 UTILIZA TÉCNICAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA

Cuadro N° 1.7

Alternativa	Frecuencia	%
NO	3	75%
SI	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

Las 3 educadoras equivalen al 75% y manifiestan que no utilizan técnicas activas para el aprendizaje de la matemática y el 25% que es una docente si utiliza.

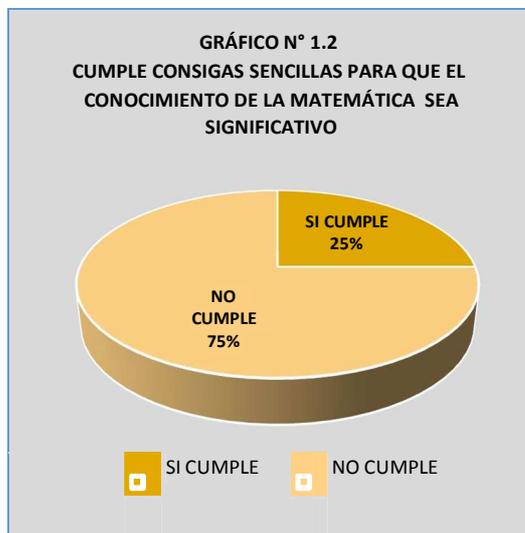
INTERPRETACIÓN:

Del marco teórico las técnicas ayudan para que los niños/as tengan gusto por aprender a través de diversos juegos, actividades innovadores para que a futuro resuelvan problemas, operaciones de cálculo, es necesario que las educadoras del CIBV Pascualito utilicen técnicas para el aprendizaje de la matemática de manera lúdica caso contrario los niños/as llevarán vacíos CON falencias en sus destrezas y habilidades.

4.1.2 CUMPLE CONSIGNAS SENCILLAS PARA QUE EL CONOCIMIENTO DE LA MATEMÁTICA SEA SIGNIFICATIVO

Cuadro N° 1.8

Alternativa	Frecuencia	%
NO	3	75%
SI	1	25%
Total	4	100%



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

Las 3 educadoras el que son el 75% dicen que no cumple con consignas sencillas para que el conocimiento de la matemática sea significativo y una educadora que es el 25% si cumple con consignas sencillas.

INTERPRETACIÓN:

Tomado del marco teórico entonces la educación inicial es el conjunto de estrategias que estimulan y conducen al niño/a potenciando sus habilidades, capacidades, intereses y necesidades básicas en un marco de valores y lineamientos éticos, tanto de sus padres como de las personas que son responsables de sus cuidados y enseñanza, procurando así su desarrollo integral. Al cumplir consignas los niños/as están desarrollando la atención para posteriores aprendizajes matemáticos relacionando todo en cuanto a memoria se refiere, esto quiere decir recordar lo aprendido para luego ese aprendizaje nuevo se convierta en significativo

4.1.3 UTILIZA MATERIAL ADECUADO PARA IDENTIFICAR NOCIONES ESPACIALES

Cuadro N° 1.9

Alternativa	Frecuencia	%
NO	4	100%
SI	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

Las 4 educadoras son el 100% y manifiesta que no utilizan material adecuado para identificar nociones espaciales.

INTERPRETACIÓN:

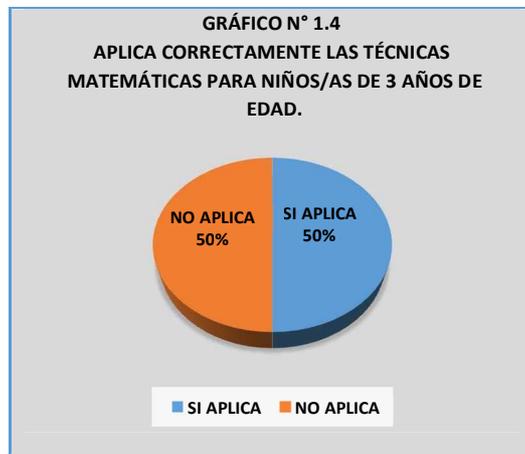
Del marco teórico hay que aprovechar la gran plasticidad que caracteriza a los niños/as menores de 5 años porque son edades porque se puede desarrollar hasta las 2 terceras partes de su potencial neuronal si es que cuentan con la provisión de experiencias adecuadas, oportunas y frecuentes. La cantidad y calidad de estímulos que les llega a los niños/as de los que son capaces de sentir y percibir, son decisivos en el desarrollo funcional de su cerebro en los tres primeros años. No se puede dejar pasar por alto la utilización de material visible, audible y manipulable para que los niños/as aprendan nociones espaciales ya que este aprendizaje no es solamente verbal sino más bien práctico.

4.1.4 APLICA CORRECTAMENTE LAS TÉCNICAS MATEMÁTICAS PARA NIÑOS/AS DE 3 AÑOS DE EDAD

Cuadro N° 1.10

Alternativa	Frecuencia	%
NO	2	50%
SI	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

De las 4 educadoras 2 de ellas que equivalen al 50% dicen que no aplica correctamente las técnicas matemáticas para los niños/as de 3 años de edad y el otro 50% que son 2 educadoras si aplica, correctamente las técnicas matemáticas para los niños/as de 3 años.

INTERPRETACIÓN:

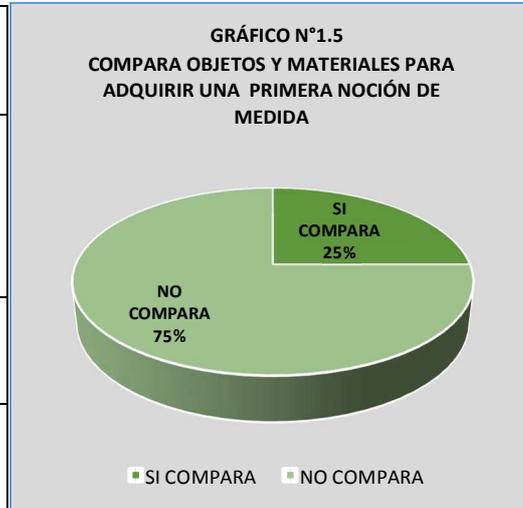
Del marco teórico una enseñanza lúdica hace referencia a enseñar cierta materia de una manera dinámica, en forma de juego, el objetivo es hacer que la figura del maestro no sea una figura estática que se limita a dar un temario sino que utilice herramientas para innovar el aprendizaje. Los juegos sirven al docente para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atractivos y activas. Las técnicas son indispensables en el desenvolvimiento diario de los niños/as de 3 años, la educación inicial es la mejor etapa para aplicar y que mejor si estas se realizan en forma correcta a través del juego matemático, van aprendiendo, incorporando y desarrollando sus potencialidades.

4.1.5 COMPARA OBJETOS Y MATERIALES PARA ADQUIRIR UNA PRIMERA NOCIÓN DE MEDIDA

Cuadro N° 1.11

Alternativa	Frecuencia	%
NO	3	75%
SI	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

De las 4 educadoras el 25% que equivale 1 de ellas si compara objetos y materiales para adquirir una primera noción de medida y el 75% o sea 3 educadoras no comparan, objetos y materiales para adquirir una primera noción de medida

INTERPRETACIÓN:

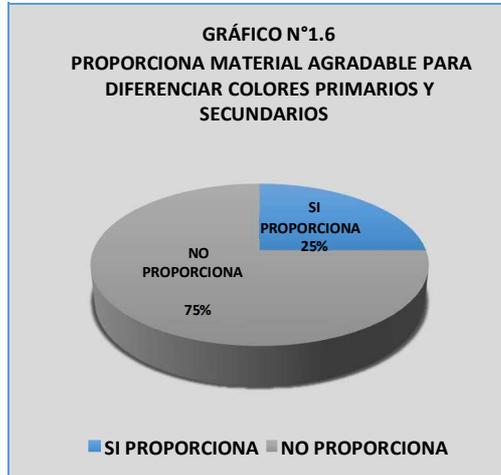
Tomado del marco teórico la matemática y los juegos han entreverado sus caminos, es frecuente en la historia de las matemáticas la aparición ingeniosa, hecha de forma lúdica, que conduce a nuevas formas de pensamiento, con seguridad el mejor camino para despertar a un niño/a el interés por aprender consiste en ofrecerle un intrigante juego, de naturaleza matemática. Al comparar objetos y materiales están incorporando en sus vidas la primera noción de medida comparando, midiendo se van dando cuenta y discriminando que no todo es igual sino que cada cosa tiene su particularidad y es diferente la una de la otra.

4.1.6 PROPORCIONA MATERIAL AGRADABLE PARA DIFERENCIAR COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS

Cuadro N° 1.12

Alternativa	Frecuencia	%
NO	3	75%
SI	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

El 75% que equivale a 3 educadoras dice que proporciona material agradable para diferenciar colores primarios y secundarios, el 25% que equivale a una educadora si proporciona material agradable para diferenciar colores primarios y secundarios.

INTERPRETACIÓN:

Del marco teórico este trabajo pretende diseñar y aplicar una propuesta de intervención con actividades que permitan específicamente desarrollar la creatividad, la experimentación, la observación y la descripción, mediante material concreto, acordes a su edad y características. El material adecuado para trabajar con los niños/as debe ser atractivo, interesante y colorido que llame la atención, agradable a sus sentidos de esta manera es fácil y divertido aprender los colores primarios y secundarios.

4.1.7 ENRIQUECE EL APRENDIZAJE PARTIENDO DE CONOCIMIENTOS PREVIOS

Cuadro N° 1.13

Alternativa	Frecuencia	%
NO	1	25%
SI	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

El 25% que equivale a una educadora manifiesta que no enriquece el aprendizaje partiendo de conocimientos previos y el 75% que equivale a 3 educadoras dicen que si enriquece el aprendizaje partiendo de conocimientos previos.

INTERPRETACIÓN:

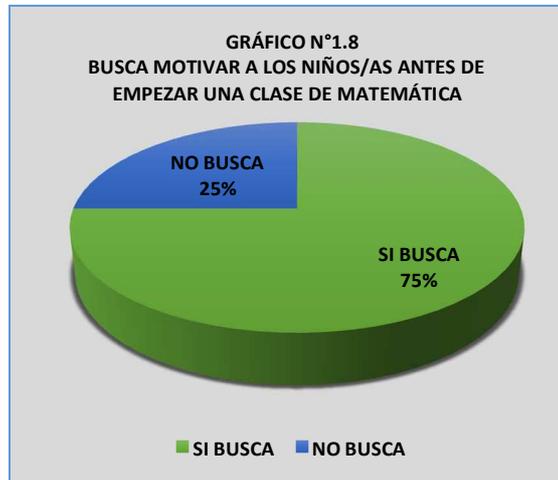
Del marco teórico además de favorecer las capacidades de observación, análisis y reflexión crítico, la experimentación fomenta actitudes que estimulen la investigación, es importante que los preescolares aprendan experimentando en forma práctica, de manera frecuente, y motivar a que los niños/as, sientan el interés por buscar sus propias soluciones. No hay nada mejor y enriquecedor que partir de los conocimientos previos que poseen, para que luego se conviertan en nuevos aprendizajes y posteriormente interioricen y no olviden jamás en sus vidas.

4.1.8 BUSCA MOTIVAR A LOS NIÑOS/AS ANTES DE EMPEZAR UNA CLASE DE MATEMÁTICA

Cuadro N° 1.14

Alternativa	Frecuencia	%
NO	1	25%
SI	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

El 25% que equivale a 1 educadora dice que no busca motivar a los niños/as antes de empezar una clase de matemática y el 75% o sea 3 educadoras manifiestan que si buscan motivar a los niños/as antes de empezar una clase de matemática.

INTERPRETACIÓN:

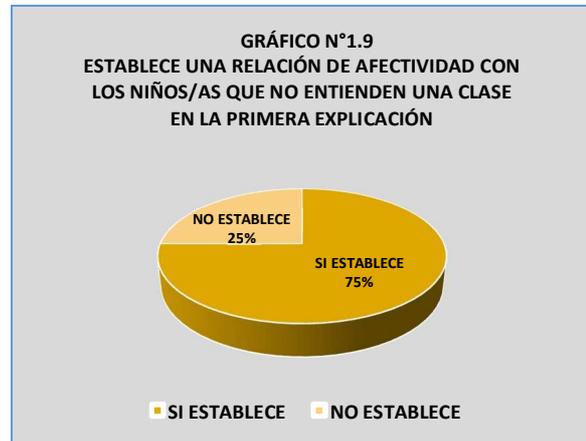
Tomado del marco teórico, los patrones de aprendizaje tempranos preparan el terreno para el aprendizaje de toda la vida en las personas. Si un niño/a comienza con una actitud positiva hacia el aprendizaje, entonces el patrón puede durar toda la vida. Si, por otro lado, el patrón de motivación no es óptimo, entonces el niño/a puede no alcanzar su verdadero potencial de aprendizaje. Una clase depende de la motivación, si esta no existe difícilmente se puede conseguir los resultados esperados porque, no iniciar un tema de clase con un baile, canción, cuento de agregación, acorde a lo planificado e ir adentrándose de forma espontánea y paulatina en un ambiente matemático sumamente interesante para el niño/a y las educadoras.

4.1.9 ESTABLECE UNA RELACIÓN DE AFECTIVIDAD CON LOS NIÑOS/AS QUE NO ENTIENDEN UNA CLASE EN LA PRIMERA EXPLICACIÓN

Cuadro N° 1.15

Alternativa	Frecuencia	%
NO	1	25%
SI	3	75%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

El 25% que equivale a 1 educadora dice que no establece una relación de afectividad con los niños/as que no entienden una clase en la primera explicación y el 75% o sea 3 educadoras manifiestan que si establecen una relación de afectividad con los niños/as que no entienden una clase en la primera explicación

INTERPRETACIÓN:

Del marco teórico ya que la motivación es una cualidad intangible que se encuentra dentro del niño/a, no es posible verla por sí misma, lo que es evidente es un número de características de comportamiento que son indicadores de alta motivación, la más importante de estas características del comportamiento en niños/as pequeños incluye la persistencia, el afán de vencer dificultades, la dependencia en los adultos y el despliegue emocional. Los niños/as aprenden de una manera personalizada y afectuosa si no entienden una clase en la primera explicación seguro fue porque estaban conversando, jugando, mirando a otro lado, o la educadora no tiene la paciencia necesaria para hacerse entender lo más conveniente y recomendable es llamar su atención con cariño y comprensión.

4.1.10 ENTABLA EMPATÍA AL IMPARTIR UN CONOCIMIENTO NUEVO CON LOS NIÑOS/AS

Cuadro N° 1.16

Alternativa	Frecuencia	%
NO	2	50%
SI	2	50%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Encuesta a Educadoras
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

El 50% que equivale a 2 educadoras manifiestan que no entablan empatía al impartir un conocimiento nuevo con los niños/as y el otro 50% que equivale a dos educadoras si lo hace.

INTERPRETACIÓN:

Del marco teórico tanto el juego como el autoestima son un papel importante en el comportamiento y el rendimiento escolar del niño/a; es así como el primero proyecta en el individuo sus emociones y deseos, y a través del lenguaje oral y simbólico, manifiesta su personalidad, en cambio el autoestima es una actividad que determina el comportamiento y el rendimiento escolar. Entablar empatía con los niños/as de un grupo de trabajo es lo más hermoso que pueda existir ya que, si se está dando un tema de clase en el aula de trabajo no quiere decir que por ningún motivo es inflexible, pase lo que pase se deba continuar, no de ninguna manera las cosas no son así más bien si algo suscita en el transcurso de jornada de trabajo hay que parar y dar atención a lo acontecido de ahí saldrá un aprendizaje nuevo para todos.

Cuadro N° 1.17

RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LAS EDUCADORAS DEL CENTRO INTEGRAL DEL BUEN VIVIR PASCUALITO						
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		FRECUENCIA		PORCENTAJE	
1. Utiliza técnicas activas para el aprendizaje de la matemática	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			1	3	25%	75%
2. Cumple consigas sencillas para que el conocimiento de la matemática sea significativo	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			1	3	25%	75%
3. Utiliza material adecuado para identificar nociones espaciales	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			0	4	0%	100%
4. Aplica correctamente las técnicas matemáticas para niños/as de 3 años de edad.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			2	2	50%	50%
5. Compara objetos y materiales para adquirir una primera noción de medida.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			1	3	25%	75%
6. Proporciona material agradable para diferenciar colores primarios y secundarios	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			1	3	25%	75%
7. Enriquece el aprendizaje partiendo de conocimientos previos	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			3	1	75%	25%
8. Busca motivar a los niños/as antes de empezar una clase de matemática.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			3	1	75%	25%
9. Establece una relación de afectividad con los niños/as que no entienden una clase en la primera explicación.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			3	1	75%	25%
10. Entabla empatía al impartir un conocimiento nuevo con los niños/as.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			2	2	50%	50%

Fuente: Encuesta Educadoras

Autora: Lic. Jimena Moreno

4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGÍA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CIBV PASCUALITO

4.2.1 BLOQUE N° 1 JUEGOS DIRIGIDOS

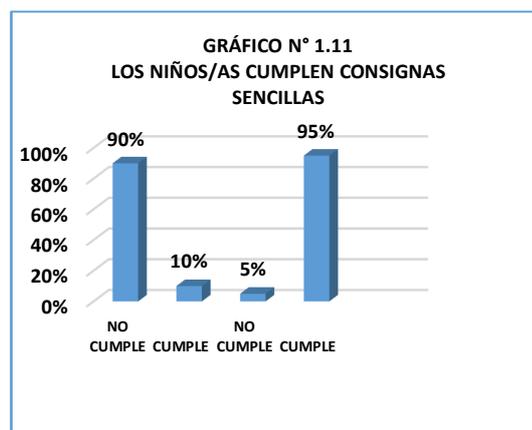
4.2.1.1 LOS NIÑOS/AS CUMPLEN CONSIGNAS SENCILLAS

Cuadro N° 1.18

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No cumple	27	90%	2	5%
Cumple	3	10%	28	95%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación

Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no cumplen consignas sencillas y el 10% que equivale a 3 niños/as si cumplen con éstas consignas antes de aplicar la guía.
- El 5% que equivale a 2 niños/as tardan al realizar las consignas sencillas y el 95% que equivale a 28 niños/as si cumple con la ejecución de consignas sencillas al finalizar la aplicación de los ejercicios propuestos en la guía.

INTERPRETACIÓN:

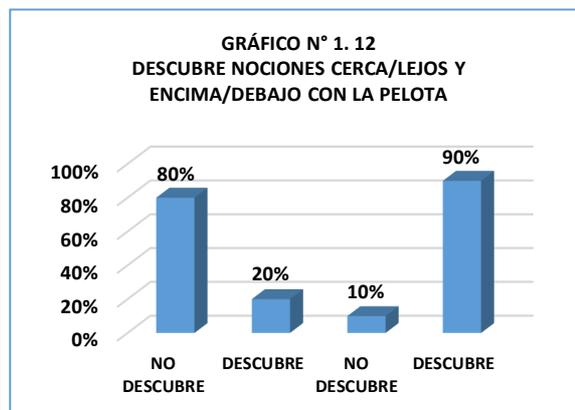
El juego dirigido, como su nombre lo dice hay una persona que lo dirige, explica las reglas y lo que sea necesario para que este se ejecute, al dar la consigna estamos cumpliendo con la dinámica lúdica para la construcción del conocimiento; por esto es necesario que en el CIBV Pascualito, aplique juegos y dinámicas dirigidas.

4.2.1.2 DESCUBRE POSICIONES CON LA PELOTA

Cuadro N° 1.19

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No descubre	24	80%	3	10%
Descubre	6	20%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no descubren la noción cerca/lejos y encima debajo con la pelota y el 20% que equivale a 6 niños/as descubren ésta noción, antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niño/as tardan al descubrir la noción cerca/lejos y encima debajo con la pelota y el 90% que equivale a 27 niños/as descubren ésta noción con la pelota al finalizar los ejercicios propuestos en la guía.

INTERPRETACIÓN:

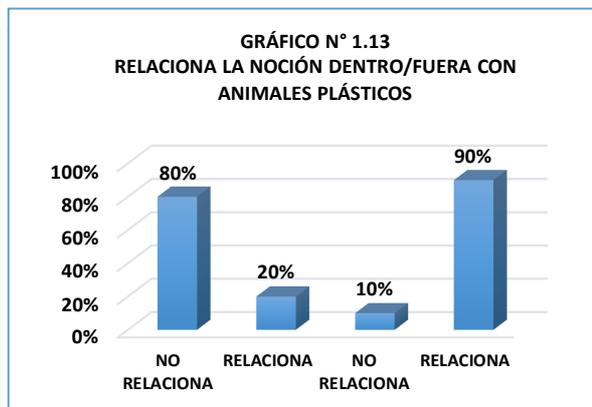
Tanto el juego como el autoestima son importante en el comportamiento y el rendimiento escolar del niño/a, al descubrir la noción cerca/lejos y encima debajo con la pelota está desarrollando su autonomía. De esta manera los niños/as del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito desarrollarán estas nociones siendo aplicadas en la vida diaria, descubren posiciones con la pelota y aprenden de forma lúdica a través del juego y la diversión.

4.2.1.3 RELACIONA LA NOCIÓN (DENTRO/FUERA)

Cuadro N° 1.20

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No relaciona	24	80%	3	10%
Relaciona	6	20%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 los niños/as no relacionan la noción dentro/fuera con animales plásticos en una caja simulando un zoológico y el 20% que equivale a 6 niños/as relacionan antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no relacionan la noción dentro/fuera con animales plásticos en una caja simulando un zoológico y el 90% que equivale a 27 niños/as relacionan esta noción al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

El niño/ña proyecta sus emociones y deseos, a través del lenguaje oral y simbólico, manifestando su personalidad, a la vez juega y se divierte aprendiendo la noción dentro/fuera con diversos animales plásticos en una caja simulando un zoológico. Esta actividad llama la atención, hace que el niño/a se interese de forma espontánea, así va descubriendo las características, sonidos e imagen de cada animalito que va sacando de la casa zoológico.

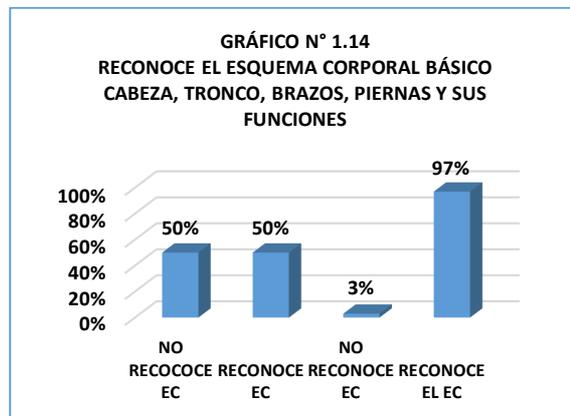
4.2.1.4 RECONOCE EL ESQUEMA CORPORAL BÁSICO

Cuadro N° 1.21

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No reconoce	15	50%	1	3%
Reconoce	15	50%	29	97%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación

Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación

Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 50% que equivale a 15 niños/as no reconocen el esquema corporal en un muñeco recortado por partes y sus funciones y el 50% que equivale a 15 niños/as reconoce antes de aplicar la guía.
- El 3% que equivale a 1 niño/a se demoran en reconocer el esquema corporal en un muñeco recortado por partes y sus funciones y el 97% que equivale a 29 niños/as reconocen al finalizar la aplicación de los ejercicios de la guía.

INTERPRETACIÓN:

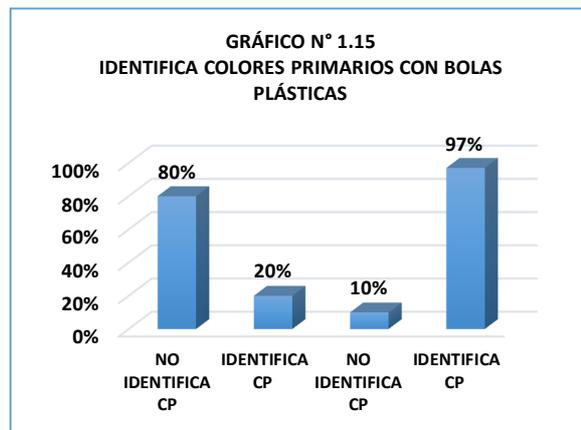
El autoestima es una actividad que determina el comportamiento y el rendimiento escolar es por esta razón que el niño/a debe aprender de manera concreta con su propio cuerpo y el de los demás para que posteriormente logre reconocer su propio esquema corporal en materiales semi concretos como en este caso ubicando las partes del cuerpo que le faltan al muñeco/a e identificar las funciones que tienen cada una de ellas.

4.2.1.5 IDENTIFICA COLORES PRIMARIOS CON BOLAS PLÁSTICAS

Cuadro N° 1.22

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No identifica	24	80%	3	10%
Identifica	6	20%	27	97%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale 24 niños/as no identifican los colores primarios con bolas y canastas del mismo color y el 20% que equivale a 6 niños/as identifican antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no identifican los colores primarios con bolas y canastas del mismo color y el 97% que equivale 27 niños/as identifican al finalizar los ejercicios expuestos en la guía.

INTERPRETACIÓN:

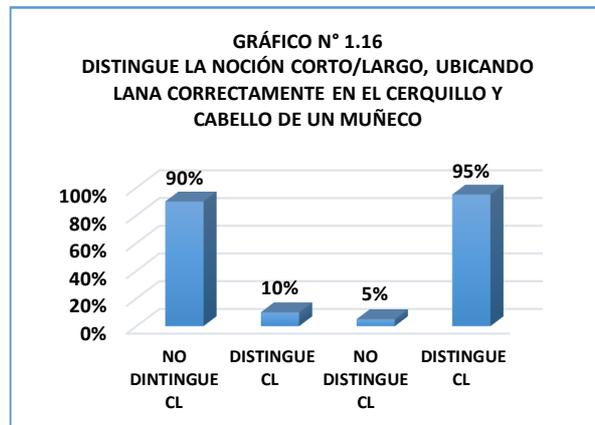
El desarrollo del niño/a está estrechamente relacionado con la consideración, valoración y crítica recibida por parte de los adultos por lo tanto siempre recibirá felicitaciones y halagos para que de esta manera identifique los colores primarios de forma concreta, con pintura en varios objetos y materiales y posteriormente mediante el juego ubicando las bolas plásticas en canastas del mismo color.

4.2.1.6 DISTINGUE LA NOCIÓN CORTO/LARGO

Cuadro N° 1.23

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No distingue	27	90%	2	5%
Distingue	3	10%	28	95%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no distinguen corto largo ubicando correctamente cordones cafés en el cabello y cerquillo de un muñeco y el 10% que equivale a 3 niños/as distinguen antes de aplicar la guía.
- El 5% que equivale a 2 niños/as no distinguen corto largo ni ubican correctamente cordones en el cabello y cerquillo de un muñeco y el 95% que equivale a 28 niños/as distinguen al finalizar la aplicación de los ejercicios de la guía.

INTERPRETACIÓN:

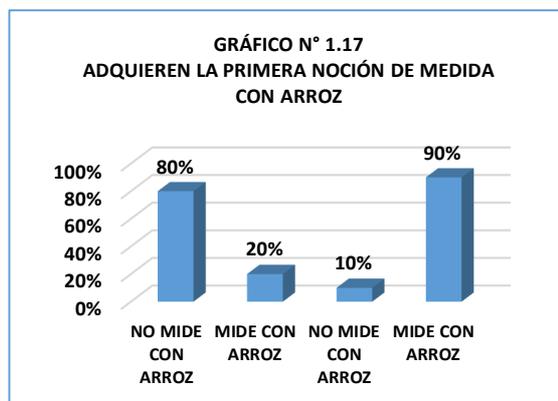
Con seguridad el mejor camino para despertar el interés de un niño/a, consiste en ofrecerle un intrigante juego, de naturaleza matemática, con esta muñeca el niño/a irá ubicando correctamente, cordones de color café simulado el cabello y cerquillo según corresponda de manera que va a diferenciar la noción corto/largo jugando y sin darse cuenta se está formando un aprendizaje significativo que difícilmente lo va a olvidar ya que obtuvo este nuevo aprendizaje a través del juego.

4.2.1.7 ADQUIERE LA PRIMERA NOCIÓN DE MEDIDA (CON ARROZ)

Cuadro N° 1.24

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No mide	24	80%	3	10%
Mide	6	20%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no adquieren la primera noción de medida midiendo en vasos grandes y pequeños arroz y el 20% que equivale a 6 niños/as realizan esta noción antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no adquieren la primera noción de medida midiendo en vasos grandes y pequeños arroz y el 90% que equivale a 27 niños/as adquieren esta noción al finalizar la aplicación de los ejercicios propuestos en la guía.

INTERPRETACIÓN:

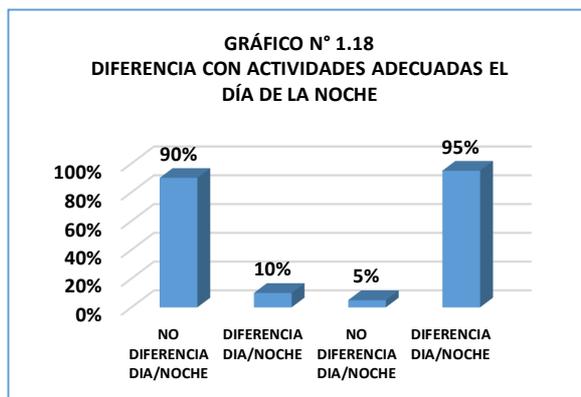
Si el juego y la matemática, en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participan de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica, los niños/as adquieren la primera noción de medida primero poniendo arroz en el vaso grande y después traspasando al vaso pequeño, al observar que no avanza al niño aprende la primera noción de medida.

4.2.1.8 DIFERENCIA EN DÍA DE LA NOCHE

Cuadro N° 1.25

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No diferencia	27	90%	2	5%
Diferencia	3	10%	28	95%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no diferencian con un juego y actividades adecuadas el día de la noche y el 10% que equivale a 3 niños/as diferencian antes de aplicar la guía.
- El 5% que equivale a 2 niños/as no diferencian con un juego y actividades el día de la noche y el 95% que equivale a 28 niños/as diferencian esta noción al finalizar el juego y las actividades de la guía.

INTERPRETACIÓN:

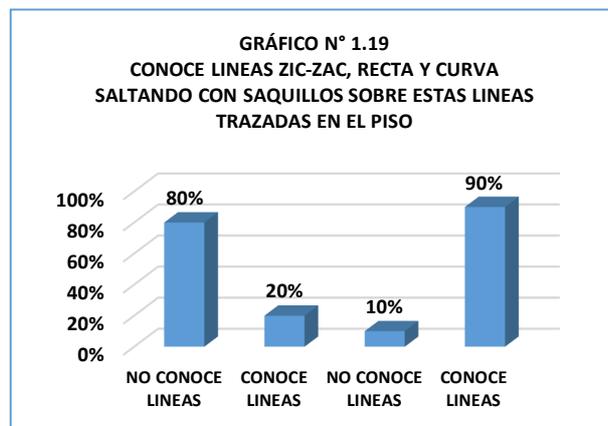
Un juego comienza con la introducción de una serie de reglas, un cierto número de objetos o piezas, cuya función en el juego, viene definida por tales reglas, exactamente de la misma forma en que se puede proceder en el establecimiento de una teoría matemática por definición implícita. En este caso el niño/a mediante un juego y algunas actividades que se nombraran según corresponda día/noche va dándose cuenta y diferenciando esta noción.

4.2.1.9 CONOCE LÍNEAS (ZIC-ZAC, RECTA Y CURVA)

Cuadro N° 1.26

OPCIÓN	ANTES		DESPUES	
	F	%	F	%
No conoce	24	80%	3	10%
Conoce	6	20%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no conocen líneas zic-zac, recta y curva saltando con saquillos sobre estas líneas trazadas en el piso y el 20% que equivale a 6 niños/as conocen antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niño/a no conocen líneas zic-zac, recta y curva saltando con saquillos sobre estas líneas trazadas en el piso y el 90% que equivale a 27 niños/as conocen al finalizar la aplicación de los ejercicios propuestos en la guía.

INTERPRETACIÓN:

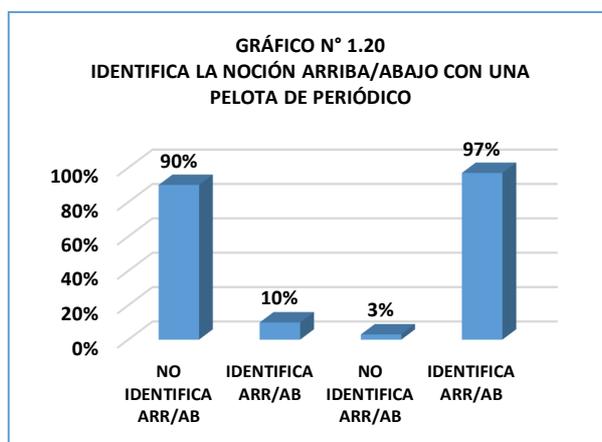
En los primeros años el juego es el motor que le permite un despliegue de emociones en el desarrollo de su motricidad, en la estructuración del cuerpo y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad, es por esta razón que los niños/as del CIBV “Pascualito” conocen líneas zic-zac, recta y curva de manera práctica saltando con saquillos dibujados con estas líneas y a su vez trazadas con colores llamativos en el piso, esto atrae la concentración visual para una mejor aprendizaje.

4.2.1.10 IDENTIFICA LA NOCIÓN ARRIBA/ABAJO

Cuadro N° 1.27

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No identifica arriba/abajo	27	90%	1	3%
Identifica arriba/abajo	3	10%	29	97%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
 Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
 Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no identifican la noción arriba/abajo con una pelota de periódico y el 10% que equivale a 3 niños/as identifican antes de aplicar la guía.
- El 3% que equivale a 1 niño/a no identifican la noción arriba/abajo con una pelota de periódico y el 97% que equivale a 29 niños/as identifican al finalizar la aplicación de los ejercicios propuestos en la guía.

INTERPRETACIÓN:

El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste en transmitir al niño/ña la forma correcta al colocar y pasar la pelota de periódico coordinadamente, con seguridad, confianza, al enfrentarse con problemas matemáticos, a tempranas edades al identificar la noción arriba/abajo en un juego, será difícil que olvide esta noción al contrario se interiorizará cada vez que observe una pelota y posteriormente ira relacionando esta noción con su propio cuerpo, con la naturaleza y con los objetos en general hará un profundo análisis de todo lo que está arriba y abajo.

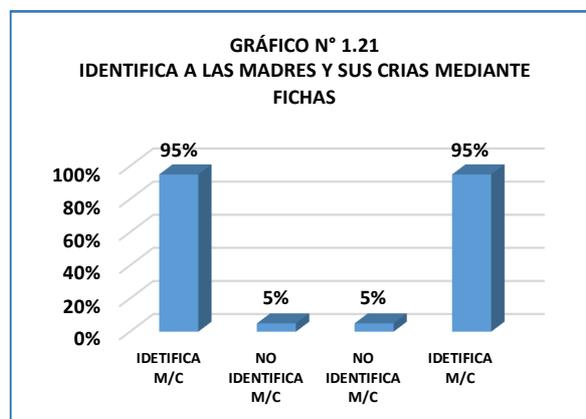
4.3.1 BLOQUE N° 2 JUEGOS DE MESA

4.3.1.1 IDENTIFICA LAS MADRES Y SUS CRÍAS (MEDIANTE FICHAS)

Cuadro N° 1.28

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No identifica	28	95%	2	5%
Identifica	2	5%	28	95%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 95% que equivale a 28 niños/as no identifican a las madres y sus crías mediante barajas y el 5% que equivale a 2 niños/as identifican antes de aplicar la guía.
- El 5% que equivale a 2 niños/as no identifican a las madres y sus crías mediante barajas y el 95% que equivale a 28 niños/as identifican al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

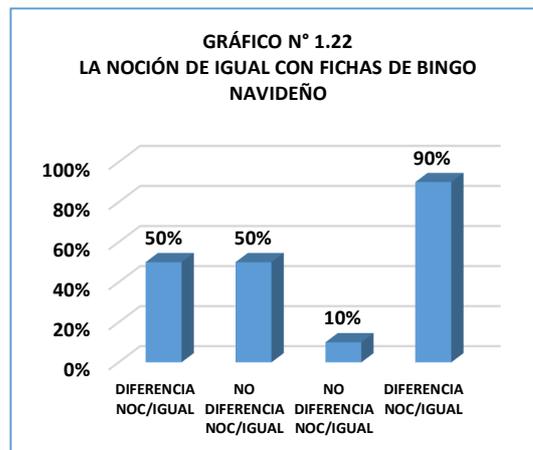
Una enseñanza lúdica hace referencia a enseñar cierta materia de una manera dinámica, en forma de juego, el objetivo es hacer que la figura del maestro no sea una figura estática que se limita a dar un temario sino que utilice herramientas para innovar el aprendizaje en este caso se ha utilizado con los niños/as del CIBV “Pascualito” fichas temáticas para que identifique a las madres con sus respectivas crías, a la vez que va armando va nombrando a la madre y a su cría y de ser posible hacemos que realicen el sonido de cada una de ellas.

4.3.1.2 DIFERENCIA LA NOCIÓN DE IGUALES CON (FICHAS DE BINGO)

Cuadro N° 1.29

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No diferencia	15	50%	3	10%
Diferencia	15	50%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 50% que equivale a 15 niños/as no diferencian la noción de igual con fichas de bingo navideño y el 50% que equivale a 15 niños/as diferencian antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no diferencian la noción de igual con fichas de bingo navideño y el 90% que equivale a 27 niños/as diferencian al finalizar la aplicación de la guía con los ejercicios propuestos.

INTERPRETACIÓN:

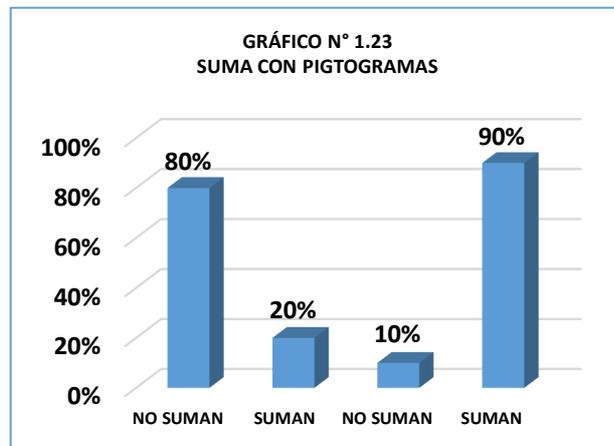
Los juegos sirven al docente para motivar su clase, hacerlas amenas e interesantes, atrayentes y activas en esta ocasión el niño/a diferencian la noción de igual con fichas de bingo navideño estas fichas ayudan a mantenerles atentos y concentrados ya que si pierden la atención, no pueden seguir jugando y tienen que salir voluntariamente del juego a esperar su siguiente tuno.

4.3.1.3 SUMA CON PICTOGRAMAS

Cuadro N° 1.30

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No suma	24	80%	3	10%
Suma	6	20%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no suman con pictogramas al inicio de la evaluación y el 20% que equivale a 6 niños/as tardan en sumar antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no suman con pictogramas y el 90% que equivale a 27 niños/as suman con pictogramas al finalizar la aplicación de los ejercicios propuestos en la guía.

INTERPRETACIÓN:

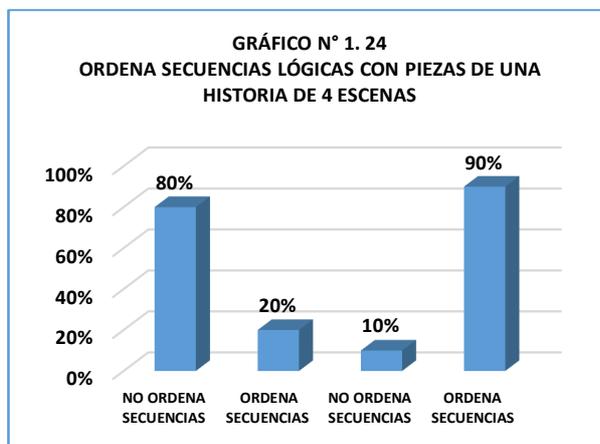
El juego en el niño/a convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible, para ser aprovechada en el proceso educativo, de esta manera el aprende a sumar con pictogramas relacionando el gráfico con el número de objetos que se encuentran en el estos deben ser llamativos, conocidos y que les agrade a los niños/as. Para iniciar esta actividad numérica es necesario tomar en cuenta los números y conjuntos del 1 al 5.

4.3.1.4 ORDENA SECUENCIAS LÓGICAS CON PIEZAS DE UNA HISTORIA DE 4 ESCENAS

Cuadro N° 1.31

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No ordena	24	80%	3	10%
Ordena	6	20%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no ordenan secuencias lógicas con piezas de una historia de 4 escenas y el 20% que equivale a 6 niños/as ordena antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no ordenan secuencias lógicas con piezas de una historia de 4 escenas y el 90% que equivale a 27 niños/as ordena al finalizar la aplicación de los ejercicios propuestos en la guía.

INTERPRETACIÓN:

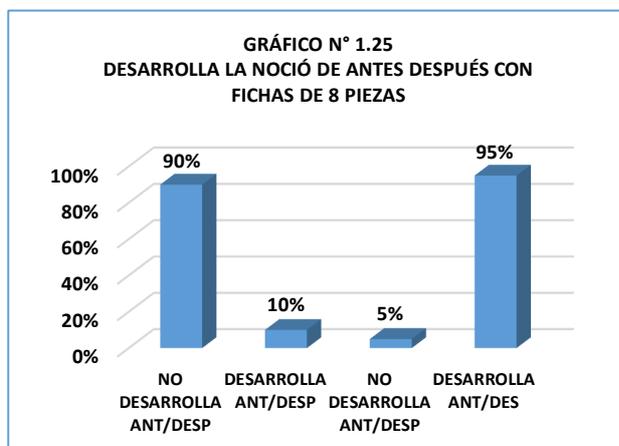
Proporciona una intensa luz en la exploración del universo y tiene grandes repercusiones prácticas. Si el juego y la matemática, en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participan de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica. Cuando por los métodos son adecuados para transmitir a los niños/as el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas poseen, es fácil escuchar y ordenar secuencias lógicas con piezas de una historia de 4 escenas.

4.3.1.5 DESARROLLA LA NOCIÓN ANTES/DESPUÉS CON FICHAS DE 8 PIEZAS

Cuadro N° 1.32

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No desarrolla	27	90%	2	5%
Desarrolla	3	10%	28	95%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no desarrollan la noción antes/después con fichas de 8 piezas y el 10% que equivale a 3 niños/as desarrollan antes de aplicar la guía.
- El 5% que equivale a 2 niños/as no desarrollan la noción antes/después con fichas de 8 piezas y el 95% que equivale a 28 niños/as desarrollan al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

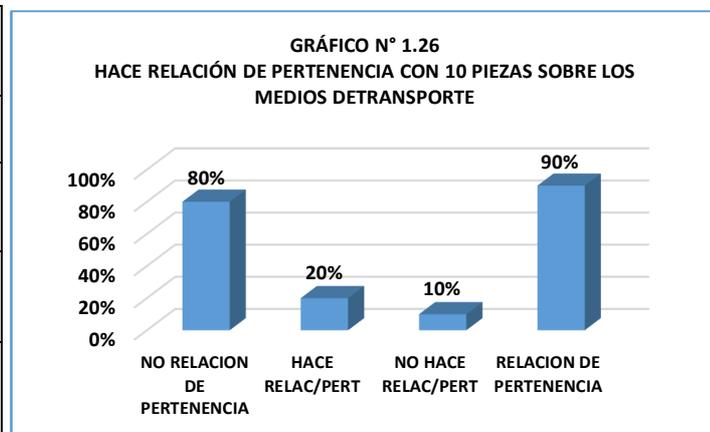
Todo ser humano, desde sus primeros años de vida y por su naturaleza activa, necesita del juego para ir construyendo su propia identidad, la mayoría de los niños/as de 3 años de edad pregunta qué paso antes y después es por esta razón que se estructuró este juego con fichas que desarrollan la noción antes/después en un cuento de agregación denominado la casa que Juan construyo.

4.3.1.6 HACE RELACIÓN DE PERTENENCIA CON 10 PIEZAS SOBRE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE

Cuadro N° 1.33

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
Relaciona	24	80%	3	10%
No relaciona	6	20%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no hacen relación de pertenencia con 10 piezas sobre los medios de transporte y el 20% que equivale a 6 niños/as hacen relación de pertenencia antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no hacen relación de pertenencia con 10 piezas sobre los medios de transporte y el 90% que equivale a 27 niños/as hacen relación de pertenencia al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

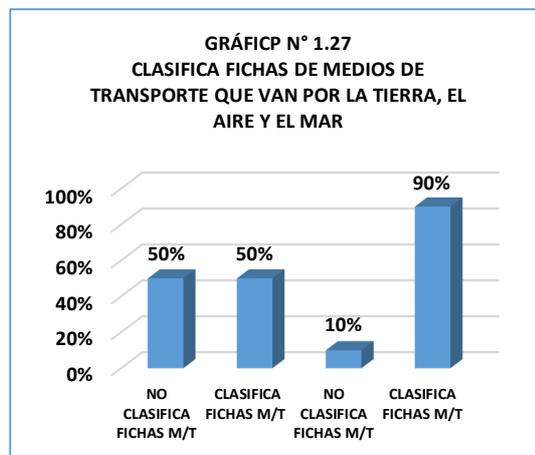
Se puede decir que no existe mejor ejercicio para el niño, que el juego, convirtiéndose en una verdadera gimnasia cerebral al hacer relaciones de pertenencia con 10 piezas sobre un cuento rimado de los medios de transporte.

4.3.1.7 CLASIFICA FICHAS DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE QUE VAN POR LA TIERRA, EL AIRE Y EL MAR

Cuadro N° 1.34

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No clasifica	15	50%	3	10%
Clasifica	15	50%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 50% que equivale a 15 niños/as no clasifican fichas de los medios de transporte que van por la tierra, el aire y el mar y el 50% que equivale a 15 niños/as clasifican antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no clasifican fichas de los medios de transporte que van por la tierra, el aire y el mar y el 90% que equivale a 27 niños/as clasifican al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

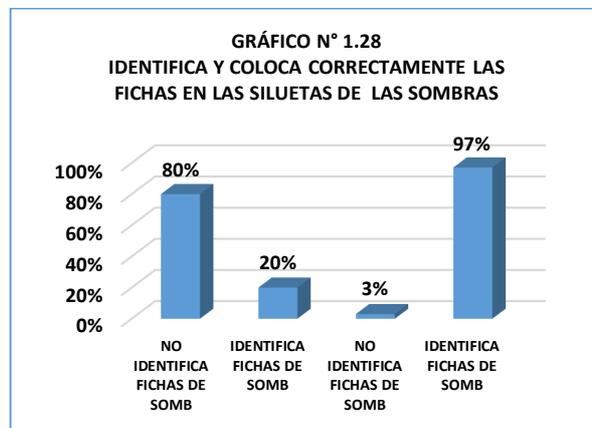
El juego en los primeros años debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él, puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios recursos, clasificando fichas de los medios de transporte que van por la tierra, el aire y el mar.

4.3.1.8 IDENTIFICA Y COLOCA CORRECTAMENTE FICHAS DE SOMBRAS

Cuadro N° 1.35

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No identifica	24	80%	1	3%
Identifica	6	20%	29	97%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no identifican y colocan correctamente fichas de las figuras en las sombras y el 20% que equivale a 6 niños/as colocan correctamente antes de aplicar la guía.
- El 3% que equivale a 1 niño/a no identifican ni colocan correctamente fichas de las figuras en las sombras y el 97% que equivale a 29 niños/as colocan correctamente al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

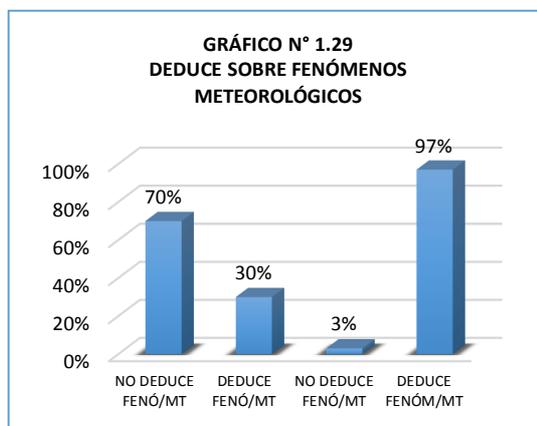
Todo ser humano, desde sus primeros años de vida y por su naturaleza activa, necesita del juego para ir construyendo su propia identidad, este juego desarrolla la capacidad de razonamiento y concentración al relacionar la silueta con la sombra y colocar correctamente fichas.

4.3.1.9 DEDUCE SOBRE FENÓMENOS METEOROLÓGICOS

Cuadro N° 1.36

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No deduce	24	80%	1	3%
Deduce	6	20%	29	97%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no deducen sobre fenómenos meteorológicos y el 20% que equivale a 6 niños/as deducen antes de aplicar la guía.
- El 3% que equivale a 1 niño/a no deducen sobre fenómenos meteorológicos y el 97% que equivale a 29 niños/as deducen sobre estos fenómenos meteorológicos al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

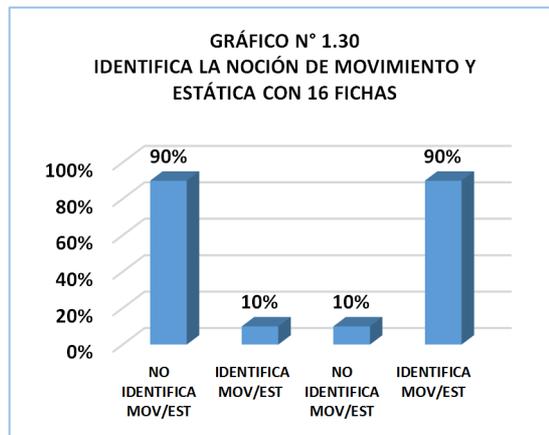
El resultado del aprendizaje, es el conocimiento que realmente se ha aprendido. No es igual al que estaba en la mente pero tampoco es igual al conocimiento nuevo externo. De aquí se puede deducir que en primer lugar, nunca se aprende a partir de cero sino que sobre cualquier tema de aprendizaje, el niño/a siempre posee un conocimiento previo, ya sea porque sabe algo o bien porque puede pensarlo o deducirlo. Así el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad, deduciendo sobre fenómenos meteorológicos.

4.3.1.10 IDENTIFICA LA NOCIÓN DE MOVIMIENTO Y ESTÁTICA CON FICHAS

Cuadro N° 1.37

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No identifica	27	90%	3	10%
Identifica	3	10%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no identifican la noción de movimiento y estática con fichas y el 10% que equivale a 3 niños/as identifican antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no identifican la noción de movimiento y estática con fichas y el 90% que equivale a 27 niños/as identifican esta noción al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

Los juegos de mesa son los que ayudan al desarrollo de muchas habilidades intelectuales y sociales una de ellas es mejorar la capacidad para poder jugar de manera más compleja, habilidad de esperar su turno, concentrarse durante períodos más largos de tiempo y comprender las reglas simples de algunos juegos como identificar la noción de movimiento y estática con fichas.

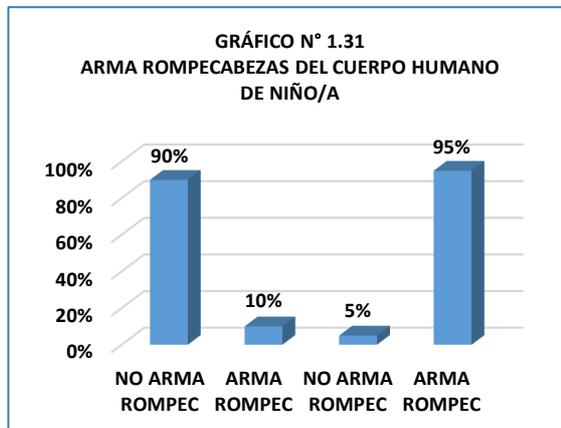
4.4.1 BLOQUE N° 3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

4.4.1.1 ARMA ROMPECABEZAS DEL CUERPO HUMANO DE NIÑO/A

Cuadro N° 1.38

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No arma	27	90%	2	5%
Arma	3	10%	28	95%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no arman rompecabezas del cuerpo humano de niño/a y el 10% que equivale a 3 niños/as arman antes de aplicar la guía.
- El 5% que equivale a 2 niño/a no arman rompecabezas del cuerpo humano de niño/a y el 95% que equivale a 28 niños/as arman al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

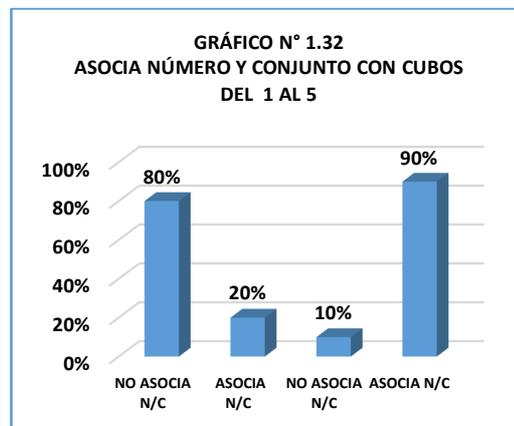
Todas estas habilidades le serán necesarias para jugar con otros niños o adultos. Esta es la edad ideal para empezar a introducir juegos de construcción simples, como armar rompecabezas del cuerpo humano de niño/a. No tendría sentido que arme y ya lo esencial es ir armando y nombrado cada una de las partes del cuerpo humano cabeza, tronco, extremidades superiores o brazos, extremidades inferiores o piernas y posteriormente decir las funciones de cada una de estas partes.

4.4.1.2 ASOCIA NÚMERO Y CONJUNTO CON CUBOS DEL 1 AL 5

Cuadro N° 1.39

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No asocia	24	80%	3	10%
Asocia	6	20%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no asocian número y conjunto con cubos del 1 al 5 y el 20% que equivale a 6 niños/as asocian número y conjunto antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niño/a no asocian número y conjunto con cubos del 1 al 5 y el 90% que equivale a 27 niños/as asocian número y conjunto al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

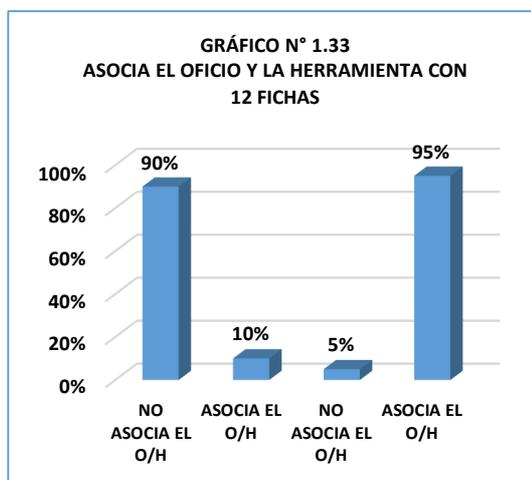
Los niños/as se muestran muy competitivos durante los juegos en esta edad y se enojan cuando pierden. Hay que aprovechar estas oportunidades para enseñarle lo divertido que es el proceso de jugar y hablar acerca de ganar y perder, asociando número y conjunto con cubos del 1 al 5.

4.4.1.3 ASOCIA EL OFICIO Y LA HERRAMIENTA CON 12 FICHAS

Cuadro N° 1.40

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No asocia oficio herramienta	27	90%	2	5%
Asocia oficio herramienta	3	10%	28	95%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no asocian el oficio y la herramienta con 12 fichas y el 10% que equivale a 3 niños/as asocian antes de aplicar la guía.
- El 5% que equivale a 2 niños/as no asocian el oficio y la herramienta con 12 fichas y el 95% que equivale a 28 niños/as asocian al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

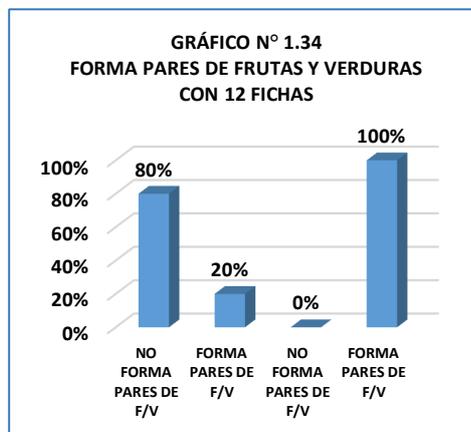
Es válido animarle también a jugar de forma cooperativa con los amigos. Los juegos de construcción no sólo ayudan a desarrollar las bases sociales para jugar durante la etapa escolar sino también le ayudan a aprender conceptos y a desarrollar su autocontrol, asociando el oficio y la herramienta con 12 fichas.

4.4.1.4 FORMA PARES DE FRUTAS Y VERDURAS CON 24 FICHAS

Cuadro N° 1.41

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No forma pares	24	80%	0	0%
Forma pares	6	20%	30	100%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no forman pares de frutas y verduras con 24 fichas y el 20% que equivale a 6 niños/as forman pares antes de aplicar la guía.
- El 0% que equivale a ningún niño/a no forman pares de frutas y verduras con 24 fichas y el 100% que equivale a 30 niños/as forman pares al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

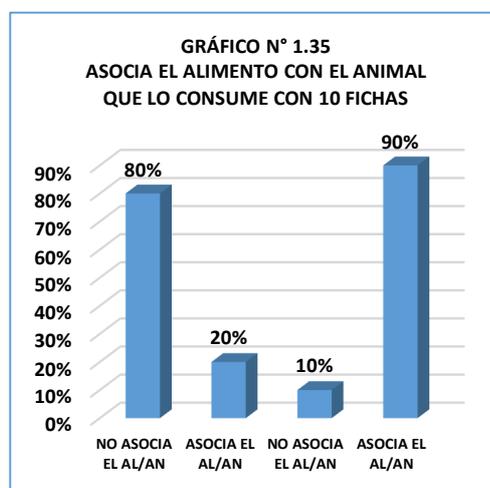
Los juegos de construcción son de los que mayor éxito tienen entre los niños/as y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo desarrollando su mente al formar pares de frutas y verduras, podemos ampliar más su conocimiento y decir su color, su utilidad, donde las venden, quien las prepara, podemos aprovechar estas 12 fichas no solamente formando pares sino yéndonos más allá y fortaleciendo el desarrollo intelectual de los niños/as y la capacidad de dialogo.

4.4.1.5 ASOCIA EL ALIMENTO CON EL ANIMAL QUE LO CONSUME CON 10 FICHAS

Cuadro N° 1.42

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No asocia oficio herramienta	24	80%	3	10%
Asocia oficio herramienta	6	20%	27	90%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 80% que equivale a 24 niños/as no asocian el alimento con el animal que lo consume con 10 fichas y el 20% que equivale a 6 niños/as asocian antes de aplicar la guía.
- El 10% que equivale a 3 niños/as no asocian el alimento con el animal que lo consume con 10 fichas y el 90% que equivale a 27 niños/as asocian al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

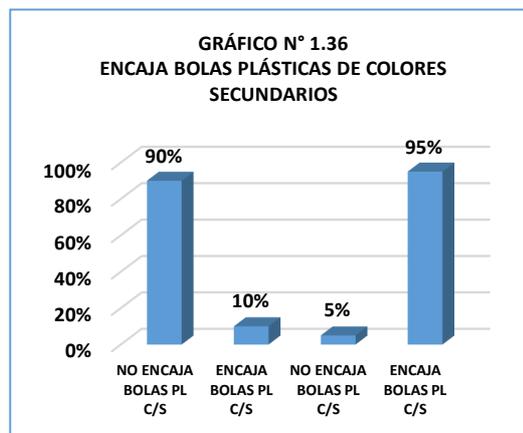
Los juegos de construcción se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras como asociaciones entre el alimento con el animal que lo consume con 10 fichas.

4.4.1.6 ENCAJA BOLAS PLÁSTICAS DE COLORES SECUNDARIOS

Cuadro N° 1.43

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No encaja	27	90%	2	5%
Encaja	3	10%	28	95%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no encajan bolas plásticas de colores secundarios y el 10% que equivale a 3 niños/as encajan antes de aplicar la guía.
- El 5% que equivale a 2 niños/as no encajan bolas plásticas de colores secundarios y el 95% que equivale a 28 niños/as encajan al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

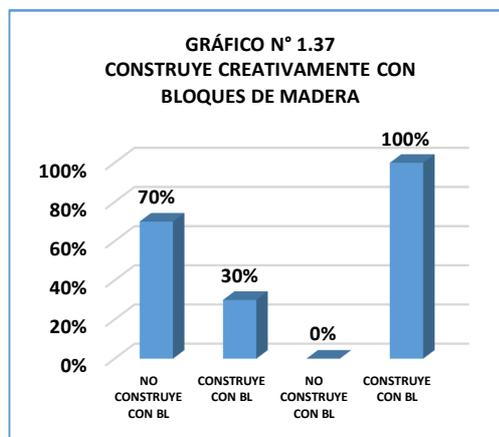
Además de favorecer las capacidades de observación, análisis, reflexión y crítica, la experimentación fomenta actitudes que estimulen la investigación, es importante que los preescolares aprendan experimentando en forma práctica, de manera frecuente, y motivar a que los niños, sientan el interés por buscar sus propias soluciones es importante. El niño/a de tres años empieza a descubrir, cuando ya se ha vuelto experto en el arte de combinar son capaces de encajar bolas plásticas de colores secundarios sin ninguna ayuda.

4.4.1.7 CONSTRUYE CREATIVAMENTE CON BLOQUES DE MADERA

Cuadro N° 1.44

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No construye	21	70%	0	0%
Construye	9	30%	30	100%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 70% que equivale a 21 niños/as no construyen creativamente con bloques de madera y el 30% que equivale a 9 niños/as construye antes de aplicar la guía.
- El 0% que equivale a ningún niño/a no construye creativamente con bloques de madera y el 100% que equivale a 30 niños/as construyen creativamente al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

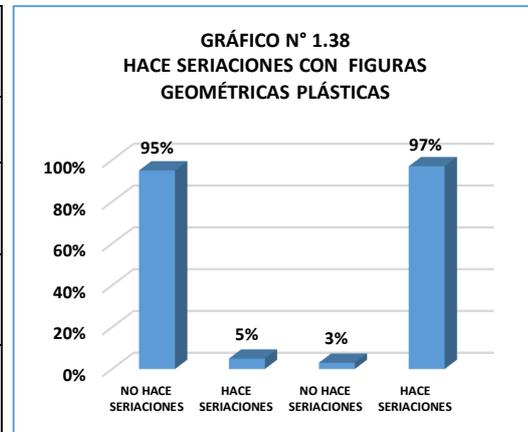
En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos construyendo creativamente con bloques de madera, cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo, derribarlos. De esta manera estamos fortaleciendo su iniciativa y creatividad al dejar volar su imaginación y fantasía, lo que para el adulto no tendría sentido para el niño/a es algo muy importante y hermoso y ese esfuerzo hay que valorar y felicitar.

4.4.1.8 REALIZA SERIACIONES CON FIGURAS GEOMÉTRICAS PLÁSTICAS

Cuadro N° 1.45

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No hace seriaciones	28	95%	1	3%
Hace seriaciones	2	5%	29	97%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 95% que equivale a 28 niños/as no hacen seriaciones con las figuras geométricas y el 5% que equivale a 2 niños/as hacen seriaciones antes de aplicar la guía.
- El 3% que equivale a 1 niño/a no hacen seriaciones con las figuras geométricas y el 97% que equivale a 29 niños/as hacen seriaciones al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

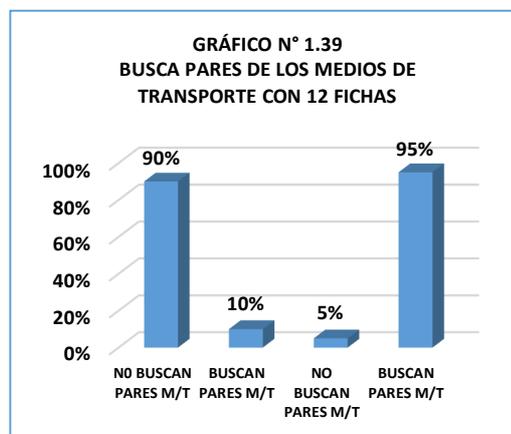
Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí, hacen seriaciones con las figuras geométricas y van interiorizando las mismas. Al inicio van a seguir el patrón o modelo que le indique su educadora él lo va hacer pero después es necesario dejarle que cree sus propios patrones.

4.4.1.9 BUSCA PARES DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE CON 12 FICHAS

Cuadro N° 1.46

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No busca pares	27	90%	2	5%
Busca partes	3	10%	28	95%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 90% que equivale a 27 niños/as no buscan pares de los medios de transporte con 12 fichas y el 10% que equivale a 3 niños/as buscan antes de aplicar la guía.
- El 5% que equivale a 2 niños/as no buscan pares de los medios de transporte con 12 fichas y el 95% que equivale a 28 niños/as buscan pares al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

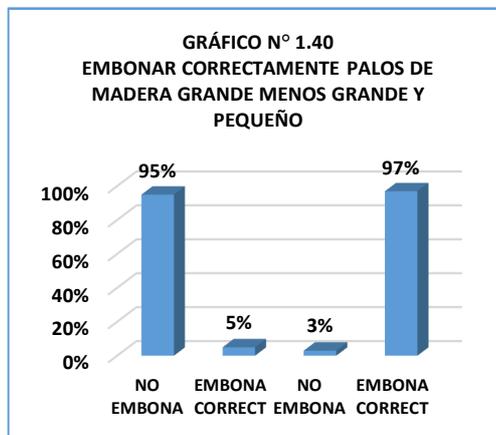
Más adelante, a medida que el niño va dominando la técnica comienza a manejar el concepto de pares de los medios de transporte. En los ejercicios anteriores existen otros juegos con los medios de transporte y este es la clave para saber o comprobar si el niño/a reconoce o no en 12 fichas, formando pares y así va hacer fácil jugar con objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad.

4.4.1.10 EMBONA CORRECTAMENTE PALOS DE MADERA GRANDES, MENOS GRANDES Y PEQUEÑOS

Cuadro N° 1.47

OPCIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	F	%	F	%
No embona	28	95%	1	3%
Embona	2	5%	29	97%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno



Fuente: Ficha de Observación
Autora: Lic. Jimena Moreno

ANÁLISIS:

- El 95% que equivale a 28 niños/as no embonan correctamente palos de madera grande, menos grande y pequeño y el 5% que equivale a 2 niños/as embonan correctamente, antes de aplicar la guía.
- El 3% que equivale a 1 niño/a no embonan correctamente palos de madera grande, menos grande y pequeño y el 97% que equivale a 29 niños/as embonan correctamente al finalizar la aplicación de la guía.

INTERPRETACIÓN:

A la vez que el niño/a crece la dificultad del juego va aumentando, debiendo coordinar de forma cada vez más precisa sus manos y sus dedos con su vista favoreciendo la destreza y el dominio de la motricidad fina, embonan correctamente palos de madera grande, menos grande y pequeño.

4.5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

4.5.1 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

1.- MODELO LÓGICO

Hi: La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos influye en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

Ho: La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos no influye en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

2. MODELO ESTADÍSTICO

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

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología.

SIMBOLOGÍA

$\chi_c^2 =$ Chi cuadrado calculado	$f_o =$ frecuencia observada
$\chi_t^2 =$ Chi cuadrado tabulado	$f_e =$ frecuencia esperada
$\Sigma =$ Sumatoria	$\alpha =$ nivel de significación
IC= Intervalo de confianza	GL= grados de libertad

3. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

$\alpha = 0,05$

IC= 95%

N= 30

4. ZONA DE RECHAZO

Columnas 2, Filas 2

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (2-1) (2-1)

GL= (1) (1)

GL= 1 Leída de la tabla

$\chi^2_{\alpha 0,05} = 3,84$ con grados de libertad 1 (Tabla distribución chi- cuadrado χ^2)//

5.- CALCULO DE CHI CUADRADO

ANTES		DESPUES	
SI	NO	SI	NO
3	27	28	2
6	24	27	3
6	24	27	3
15	15	29	1
6	24	27	3
3	27	28	2
6	24	27	3
3	27	28	2
6	24	27	3
3	27	29	1
6	24	28	2

FRECUENCIAS OBSERVADAS

	SI	NO	TOTAL
ANTES	6	24	30
DESPUES	28	2	30
TOTAL	34	26	60

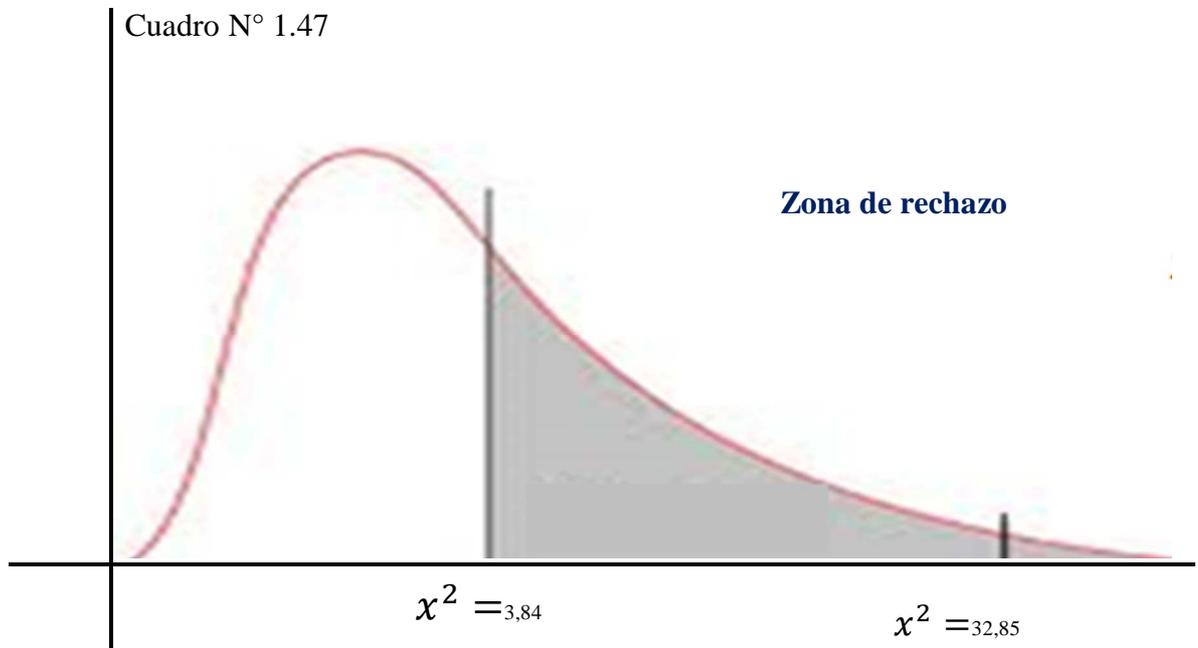
FRECUENCIAS ESPERADAS

	SI	NO	TOTAL
ANTES	17	13	30
DESPUES	17	13	30
TOTAL	34,0	26,0	60,0

o	e	o-e	(o-e) ²	(o-e) ² /fe
6	17	-11	121,00	7,11764706
24	13	11	121,00	9,30769231
28	17	11	121,00	7,11764706
2	13	-11	121,00	9,30769231
60	60			32,8506787

$$x^2 = 32,85 //$$

6. GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI- CUADRADO DE LOS VALORES HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1



$$\alpha = 0,05$$

7. TOMA DE DECISIÓN:

El valor de alfa 0.05 es 3,84 cae a la derecha de 32,85 que es el chi- cuadrado por lo tanto esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación, es decir la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos influye en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

4.5.2 COMPROBACION DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 2 CON CHI CUADRADO

1.- MODELO LÓGICO

H_i: La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

Ho: La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa no influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

2. MODELO ESTADÍSTICO

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

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología.

SIMBOLOGÍA

$\chi_c^2 =$ Chi cuadrado calculado	$f_o =$ frecuencia observada
$\chi_t^2 =$ Chi cuadrado tabulado	$f_e =$ frecuencia esperada
$\Sigma =$ Sumatoria	$\alpha =$ nivel de significación
IC= Intervalo de confianza	GL= grados de libertad

3. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

$\alpha = 0,05$

IC= 95%

N= 30

4. ZONA DE RECHAZO

Columnas 2, Filas 2

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (2-1) (2-1)

GL= (1) (1)

GL= 1 Leída de la tabla

$\chi^2_{\alpha 0,05} = 3,84$ con grados de libertad 1 (Tabla distribución chi- cuadrado χ^2)//

5.- CALCULO DE CHI CUADRADO

ANTES		DESPUES	
SI	NO	SI	NO
2	28	28	2
15	15	27	3
6	24	27	3
6	24	27	3
3	27	28	2
24	6	3	27
15	15	27	3
6	24	29	1
6	24	29	1
3	27	27	3
9	21	25	5

FRECUENCIAS OBSERVADAS

	SI	NO	TOTAL
ANTES	9	21	30
DESPUES	25	5	30
TOTAL	34	26	60

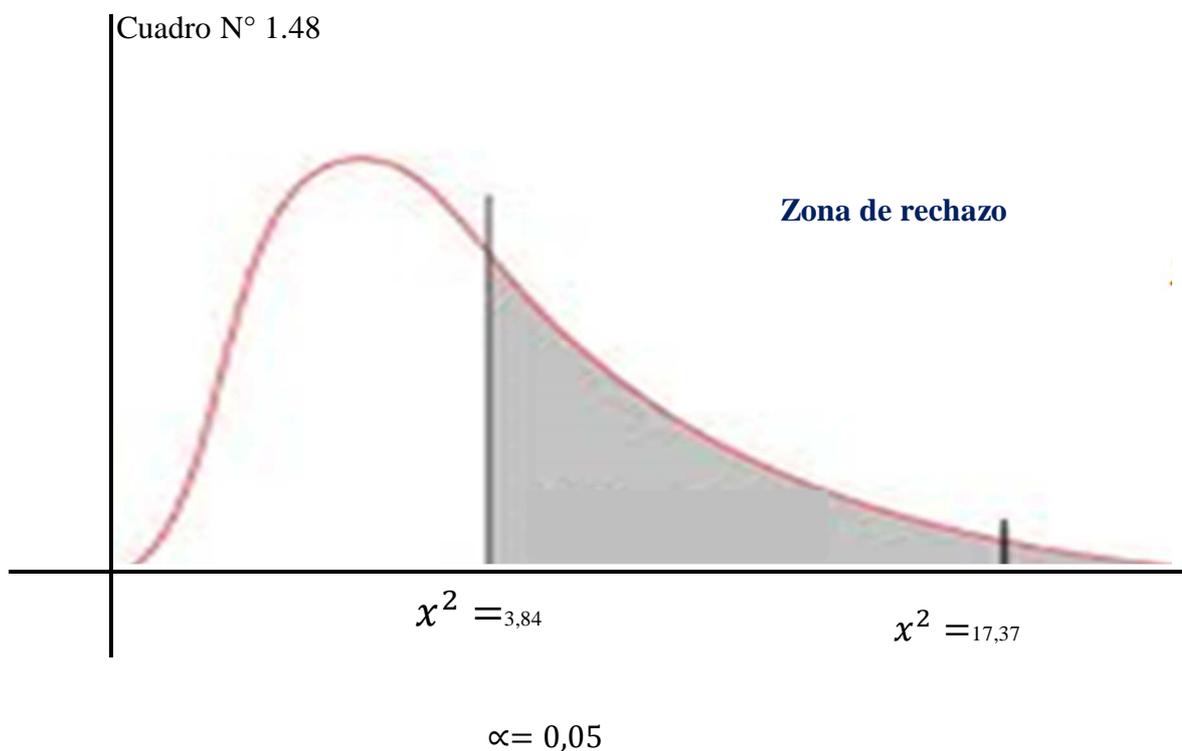
FRECUENCIAS ESPERADAS

	SI	NO	TOTAL
ANTES	17	13	30
DESPUES	17	13	30
TOTAL	34,0	26,0	60,0

o	e	o-e	(o-e) ²	(o-e) ² /fe
9	17	-8	64,00	3,76470588
21	13	8	64,00	4,92307692
25	17	8	64,00	3,76470588
5	13	-8	64,00	4,92307692
60	60			17,3755656

$$x^2 = 17,37//$$

6. GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI- CUADRADO DE LOS VALORES HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2



7. TOMA DE DECISIÓN:

El valor de alfa 0.05 es 3,84 cae a la derecha de 17,37 que es el chi- cuadrado por lo tanto esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación, es decir que la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

4.5.3 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3 CON CHI CUADRADO

1.- MODELO LÓGICO

Hi: La elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de construcción influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

Ho: La elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTA” con juegos de construcción no influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

2. MODELO ESTADÍSTICO

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

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología.

SIMBOLOGÍA

$\chi_c^2 =$ Chi cuadrado calculado	$f_o =$ frecuencia observada
$\chi_t^2 =$ Chi cuadrado tabulado	$f_e =$ frecuencia esperada
$\Sigma =$ Sumatoria	$\alpha =$ nivel de significación
IC= Intervalo de confianza	GL= grados de libertad

3. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

$\alpha = 0,05$

IC= 95%

N= 30

4. ZONA DE RECHAZO

Columnas 2, Filas 2

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (2-1) (2-1)

GL= (1) (1)

GL= 1 Leída de la tabla

$\chi^2_{\alpha 0,05} = 3,84$ con grados de libertad 1 (Tabla distribución chi- cuadrado χ^2)//

5.- CALCULO DE CHI CUADRADO

ANTES		DESPUES	
SI	NO	SI	NO
3	27	28	2
6	24	27	3
3	27	28	2
6	24	30	0
6	24	27	3
3	27	28	2
9	21	30	0
2	28	29	1
3	27	28	2
2	28	29	1
4	26	28	2

FRECUENCIAS OBSERVADAS

	SI	NO	TOTAL
ANTES	4	26	30
DESPUES	28	2	30
TOTAL	32	28	60

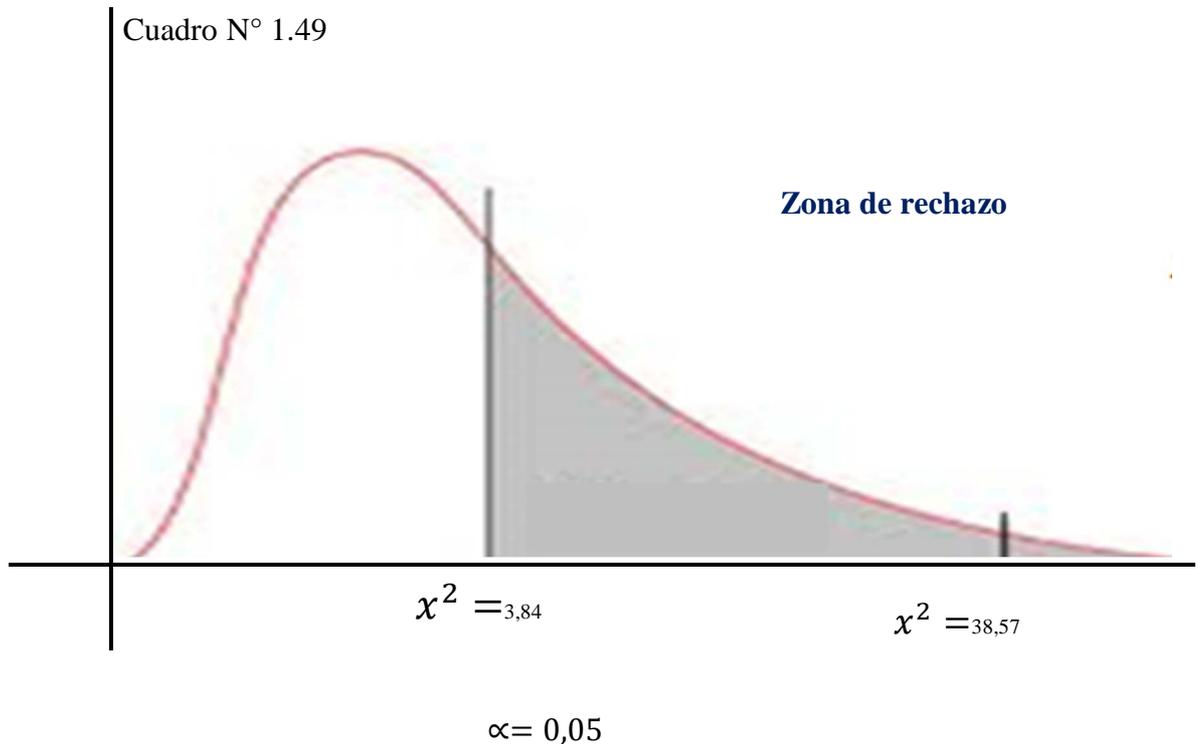
FRECUENCIAS ESPERADAS

	SI	NO	TOTAL
ANTES	16	14	30
DESPUES	16	14	30
TOTAL	32,0	28,0	60,0

o	e	o-e	(o-e) ²	(o-e) ² /fe
4	16	-12	144,00	9
26	14	12	144,00	10,2857143
28	16	12	144,00	9
2	14	-12	144,00	10,2857143
60	60			38,5714286

$$x^2 = 38,57//$$

6. GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI- CUADRADO DE LOS VALORES HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3



7. TOMA DE DECISIÓN:

El valor de alfa 0.05 es 3,84 cae a la derecha de 38,57 que es el chi- cuadrado por lo tanto esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación, es decir la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de construcción influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

4.5.4 HIPOTESIS DE INVESTIGACION GENERAL

ANTES		DESPUES	
SI	NO	SI	NO
2	28	28	2
15	15	27	3
6	24	27	3
6	24	27	3
3	27	28	2
24	6	3	27
15	15	27	3
6	24	29	1
6	24	29	1
3	27	27	3
9	21	25	5

FRECUENCIAS OBSERVADAS

	SI	NO	TOTAL
ANTES	6	24	30
DESPUES	27	3	30
TOTAL	33	27	60

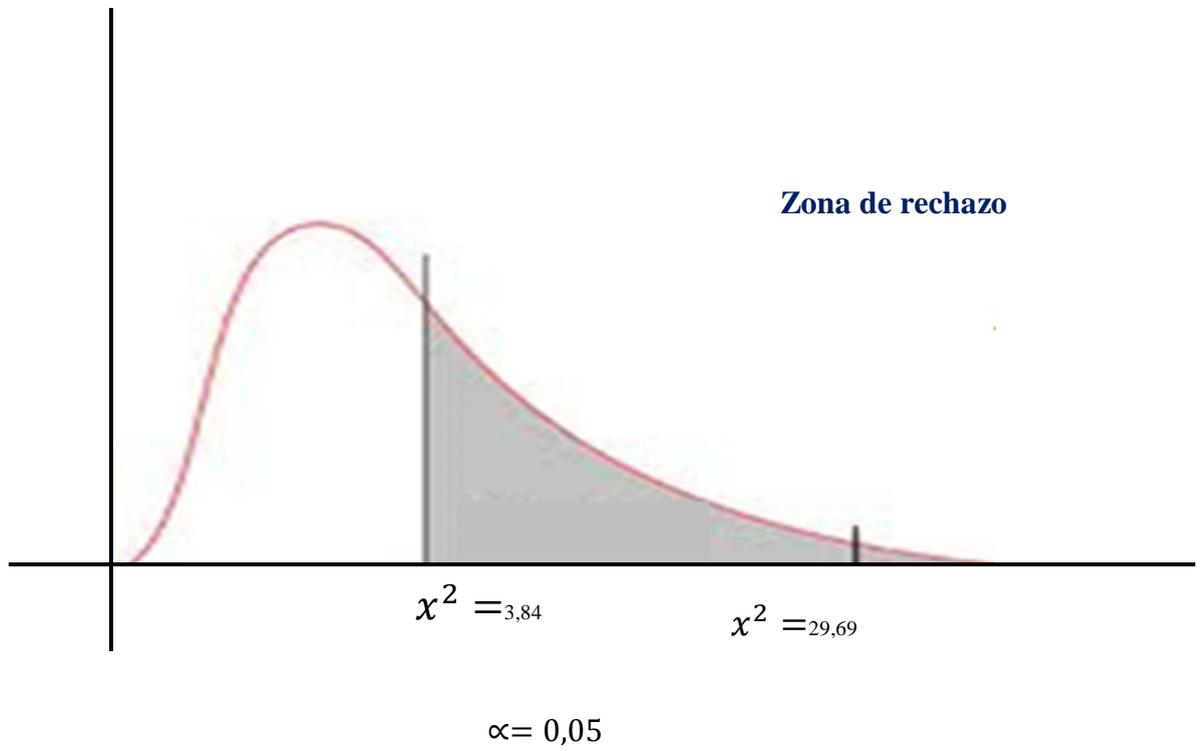
FRECUENCIAS ESPERADAS

	SI	NO	TOTAL
ANTES	16,5	13,5	30
DESPUES	16,5	13,5	30
TOTAL	33,0	27,0	60,0

o	e	o-e	(o-e) ²	(o-e) ² /fe
6	16,5	-10,5	110,25	6,68181818
24	13,5	10,5	110,25	8,16666667
27	16,5	10,5	110,25	6,68181818
3	13,5	-10,5	110,25	8,16666667
60	60			29,6969697

$$x^2 = 29,69 //$$

6. GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI- CUADRADO DE LOS VALORES HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3



CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- * Es importante establecer estrategias metodológicas mediante juegos matemáticos dirigidos para que de manera espontánea se inserte al niño/a en las nociones relacionadas a lo largo de su vida.
- * Los materiales didácticos aplicados en los juegos de mesa son los adecuados para niños/as de 3 años, por esta razón se han estructurado para su edad, gusto y que el aprendizaje de la matemática sea lúdico.
- * Es necesario realizar guías acordes al desarrollo de los niños/as con características y necesidades propias para que, cause interés curiosidad y amor por aprender matemáticas jugando y construyendo.

5.2 RECOMENDACIONES

- * Es recomendable establecer estrategias metodológicas mediante juegos matemáticos dirigidos, para que, de manera espontánea se inserte al niño/a en las nociones relacionadas a lo largo de su vida.

- * Se establece la necesidad de crear materiales didácticos para aplicar en los juegos de mesa los cuales deben ser adecuados para niños/as de 3 años, por esta razón se estructuran para su edad, gusto y que el aprendizaje de la matemática sea lúdico.

- * Se recomienda realizar guías acordes al desarrollo de los niños/as con características y necesidades propias para que, cause interés curiosidad y amor por aprender matemáticas jugando los juegos de construcción.

BIBLIOGRAFÍA

- Almeida, L. (2010). *Amar la mejor forma de estimular*. Quito: Ecuador.
- Álvarez, Z. (1995). *Metodología de la Investigación Científica*. Cuba: Manuel Grant.
- Anderson, J. (2006). Socialización y desarrollo e la niñez temprana. *Entre Cero y Cien*, 9.
- Cerrada, de M. (2011). *Actividades para preescolar Campos formativos y competencias*. Tlalnepantla, Estado de México: Euroméxico, S.A.
- Cherly, T. (2010). *Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños*. Perú: Ceac, S.A.
- Di, Caudio. (2012). *Derechos de la Niñez y Adolescencia*. ARGENTINA: Dunken.
- Dr. Ron T., Melinda; B (2011). *Cómo educar niños más listos, sanos y felices*. Argentina: Amat.
- Educación Inicial. (2012). *Experiencias de Aprendizaje*. Quito: Quito-Ecuador.
- En Sarle, P. (2012). Lo importante es jugar. *A Jugar*, 6.
- Fairstein, G. y Gissels, S. (2004). *Conocimientos previos*. México: Fe y Alegría.
- Godoy, Marisol. (2013).
- Graciela, S. (2011). *Teatro para niños vestuario, obras y actividades*. Argentina: Grafos S.A.
- Grupo, F. (2012). *Cambio Educativo o Educación por el Cambio*. Ecuador: Abya Yala.
- Jean Piaget. (1896). *En la Educación*. México: Siglo XXI.
- María, L. M. (2010). *Inteligencia emocional aprendiendo y creciendo juntos*. Bogotá Colombia: Gama.
- Mera, A. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural y Reglamento General*. Quito: Derechos Reservados.
- Ministerio de Educación. (2010). *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial*. Lima: Derechos Reservados.
- Ministerio de Educación. (2011). *Currículo Institucional para la Educación Inicial de niños y niñas de 3-4 y de 4-5 años*. Quito: Quito-Ecuador.

- Orozco, C. (2012). *Módulo de Metodología de 0 a 4 años*. España: UPS.
- Quilmes, B. (2011). *Comenzando a aprender desarrollo inteligencias múltiples*. Argentina: LM.
- Revista, Carrusel. (2013). El Mundo de los niños. *Revista Carrusel*, 1.
- Rivero, I. (2010). *Una Teoría del Jugar*. La Plata: Mimeo.
- Rodríguez, S. (2010). *Juego y contenido*. Buenos Aires: Homo Sapiens.
- Sánchez, H. (2009). Administración y Liderazgo Educativo. *Administración*, 5.
- Revista, Maestra Jardinera, (2004). Figuras y formas 1, Chile. Ediba
- Codigo de la Niñez y adolescencia, 2013
- Adell, J. (2011). World Wide Web. *Implicaciones para el diseño de materiales educativos*, 40-46.
- Cascallana, María Teresa. (2012). Materiales y recursos didácticos. *Materiales y recursos*, 15-18.
- Friedrich, Froebel. (1887). La educación del hombre. En F. Friedrich, *La educacion del hombre* (pág. 306). New York: Biblioteca del maestro.
- Guzmán, M. (2010). Juegos y matemáticas. *Suma N° 4*, 61-64.
- Merchan, F. (2010). Investigaciones didácticas. *Nuevas revista de enseñanzas medias*,7.
- Neill, Alexander. (1965). Un punto de vista Radical sobre la Educación de los Niños. En N. Alexander, *Un punto de vista radical sobre la educacion de los niños* (pág. 36). Mexico/Buenos Aires: Fondo de cultura económica española.

WEBGRAFÍA

<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4350/4356.as>. *Temáticas Educativas de Matemáticas* (pág. 1). Chile: Copyright .

Ministerio de Educación. (2013). www.educacion.gob.ec/educacion-inicial/. Quito Ecuador.

Universidad, Nacional de Chimborazo. (2013). www.unach.edu.ec. Riobamba-Ecuador: Derechos Reservados.

Ministerio de Educación. (2013). www.educacion.gob.ec/educacion-inicial/. Quito Ecuador. (MarcadorDePosición1) (s.f.).

Codigo de la Niñez y adolescencia. (2013). *Código de la Niñez y adolescencia*. Riobamba: Ediciones, legales 2013.

<http://es.slideshare.net/ramvale/tipos-de-guas>. (2014). *Tipos de Guías*. Guatemala: Desconocida.

Ministerio del Poder Popular para la Educación . (2012). *Guía pedagógica-didáctica Educativa Inicial Etapa Preescolar*. República Bolivariana de Venezuela: ISBN.

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

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

TEMA:

“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE TÉCNICAS LÚDICAS INNOVADORAS “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA, DIRIGIDA A NIÑOS/AS DE 3 AÑOS DEL CENTRO INTEGRAL DEL BUEN VIVIR PASCUALITO, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PARROQUIA VELOZ, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL AÑO LECTIVO 2013/2014”.

AUTORA:

Lic. JIMENA ISABEL MORENO BRITO

RIOBAMBA-ECUADOR

2015

1. TEMA

Elaboración y aplicación de una guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” para el aprendizaje de la matemática, dirigida a niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1 Ubicación del sector donde se va a realizar la investigación

Este problema de investigación se lo va a realizar en el Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo, ubicado en el Barrio San Rafael 3 en la calle Lisboa y Varsovia en el año 2013/2014

2.2 Situación problemática

En el convivir diario no se han utilizado adecuadamente las técnicas matemáticas y por esta falencia hay que innovar mostrando y poniendo en práctica técnicas atractivas para el aprendizaje de la matemática en los niños/as de 3 años, este problema aparece, desde los primeros años de vida, los pequeños experimentan con la forma de los objetos y las personas (juguetes, utensilios, rostros, otros), y van construyendo progresivamente las relaciones espaciales entre estos, a través de sus acciones; es así como a partir de las primeras construcciones, logran estructurar paulatinamente el mundo que los rodea en una organización mental o representada. Este se origina en el entorno, la casa, el aula, la sociedad, los padres y con las educadoras del CIBV Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Este conocimiento de la vida diaria es necesario incorporarlo a los procesos de construcción de la matemática desde la Educación Inicial como objeto presente en la sociedad.

En tal sentido, sólo como ilustración las diversas actividades que se realizan en la vida cotidiana donde se puede explorar las diferentes funciones que cumple la matemática. Ejemplo: los niños/as utilizan los números para seleccionar los canales de televisión, lo observan en las placas de los carros, en los teléfonos, en

las monedas, y también en situaciones vinculadas con los conceptos de medición. Esto nos indica que el aprendizaje se logra si están inmersos en contextos plenos de sentido y cuando los niños/as desarrollan sus acciones para la resolución de una situación dada.

Es por ello, que se hace necesario proponer a los niños/as, situaciones didácticas contextualizadas en lo social, donde se tome en cuenta sus experiencias previas, como punto de partida para planificar nuevos problemas a plantear. La integración de los nuevos conocimientos a los ya existentes es un proceso muy complejo que requiere de múltiples y variadas situaciones de aprendizaje, tiempo y oportunidades para que los niños/as pongan en juego ciertas acciones: comparar, establecer relaciones, transformar, analizar, anticipar los resultados, el proceso a seguir, ensayar una posible solución, razonar y justificar los resultados.

Es así, como el descubrimiento, la exploración, la práctica continua de procedimientos acciones sistemáticas, ordenadas y encaminadas hacia un fin permitirá a los niños/as apropiarse de los aprendizajes matemáticos aplicando técnicas innovadoras para la identificación de los procesos lógico-matemáticos.

2.3 Formulación del problema

¿De qué manera la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” desarrolla el aprendizaje de la matemática dirigida a niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014?

2.4 Problemas derivados

- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos ayuda en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito?
- ¿Cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa desarrollan el aprendizaje de la matemática de los niños/as de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito?

- ¿Cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de construcción incentiva el aprendizaje de la matemática de los niños/as de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito?

3. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo será de utilidad para responder a las necesidades e inquietudes de educación preescolar que tiene como objetivo, promover el desarrollo intelectual de los niños/as de 3 años, las potencialidades personales, en la etapa busca que el niño/a tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento en la vida diaria y en la sociedad. El área de matemática es una de las áreas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que para muchos, las matemáticas es una de las materias que gusta menos a los estudiantes, calificándose como una materia complicada, cuando en realidad, la forma cómo aprendimos las matemáticas es lo complicado.

Es por ello que esta investigación será trascendente en la sociedad actual, ya que se considera de suma importancia apropiarse de estas técnicas innovadoras que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes matemáticos. La etapa de 3 años es importante en la vida del ser humano y es en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivos dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las técnicas lúdicas que se utilicen en la guía y experiencias significativas para el niño/a, dará lugar a un clima de enseñanza agradable. Hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida.

Los beneficiarios directos son los niños de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo al interiorizar y poner en práctica las técnicas innovadoras de matemáticas resolviendo así este problema de investigación. Los niños/as, educadoras y parvularias cubrirán sus expectativas e interrogantes evitando dejar vacíos en el aprendizaje de la matemática. La presente investigación tiene como propósito dar a conocer las ideas del teórico suizo Jean Piaget quien diera una gran cantidad de aportes acerca del modo en el que se da el desarrollo cognoscitivo en los seres humanos, visto desde una perspectiva psicogenética, la

cual nos permitirá descubrir aspectos de gran importancia en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños/as de edad preescolar. Con los resultados obtenidos que es la elaboración de una guía de técnicas innovadoras para el aprendizaje de la matemática, se espera replicar y reproducir con todas las TDII Técnicas de Desarrollo Infantil Integral del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), para que pongan en práctica la misma. Esta investigación dejará como antecedente nuevas ideas para futuras hipótesis y estudios. Cuenta con los recursos humano y económico

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

Comprobar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” ayuda en el aprendizaje de la matemática, dirigido a niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

4.2 Objetivos específicos

Demostrar cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos ayuda en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito.

Determinar como la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa desarrolla el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito.

Evidenciar cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de construcción incentivan el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1 Antecedentes de Investigaciones anteriores

Los temas encontrados, investigados en la biblioteca no son iguales al planteado en este trabajo, pero servirán de referencia bibliográfica.

“La utilización de material didáctico en el desarrollo de la inteligencia lógica Matemática de los niños/as de Educación Inicial de 3 a 4 años del jardín GERARDO ARIAS Y ARIAS de la parroquia San Juan, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el período lectivo 2010/2011”.(Parreño Ruiz Doris Fabiola, 2012).

“Utilidad de la metodología del juego para el aprendizaje de los números en el centro de Educación Inicial DIEGO DONOSO de la comunidad de San Francisco parroquia Matriz del cantón Chambo, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2010/2011”. (Mendoza Donoso Carmen Angélica, 2012)

“Incidencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la lógica-matemática de los niños/as de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Milton Reyes ubicado en la parroquia Veloz, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el período lectivo 2009/2010”. (Quinzo Colcha Mercedes Alexandra, 2011)

5.2 Fundamentación Filosófica

A partir de la visión de la Filosofía como forma universal de la actividad humana, la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje consiste en la actividad orientada a transmitir conocimiento, formar hábitos, habilidades, actitudes y valores imprescindibles para que el individuo pueda solucionar problemas y su inserción activa y eficaz en la sociedad. De ahí la relación necesaria de la Filosofía o los fundamentos filosóficos para lograr en los estudiantes un aprendizaje desarrollador y no reproductivo ya que si se quiere modelar un sujeto y prepararlo para enfrentar las complejidades del mundo actual debemos recurrir al sistema de disciplinas científicas que estudian la naturaleza esencial del hombre. (Godoy, Marisol, 2013).

Se concibe a los niños/as como personas libres desde su nacimiento, educables, irrepetibles, capaces de auto-regularse dinámicamente y de procesar la información que recuperan y reciben del entorno, sujetos y actores sociales con derechos y deberes en intensa construcción y conocimientos globalizados de sí mismos gracias a su plasticidad

biológica y psicológica, a su vitalidad y curiosidad, son personas únicas, con sus propias particularidades y ritmo personal de aprendizaje y de acción, son capaces de percibir las señales afectivas y cognitivas que llegan del entorno ordenando, interpretando y procesando para posteriormente generar respuestas propias. (Sánchez, H., 2009)

Los niños/as son entes sociales con derecho a una educación ligada a la salud y nutrición, a vivienda y recreación en un ambiente sano, ecológicamente equilibrado y libre de contaminación, al respeto a su libertad, y a la construcción gradual de la misma, a una participación social cada vez más amplia y a la construcción de afectividad. Tienen su propia identidad en el encuentro cultural con otras personas y en su relación con el mundo de las cosas, es por ello que hay que ir conquistando su autonomía y autorregulación para descubrir y crear sus propios espacios de participación.

5.3 Fundamentación Epistemológica

“La Dirección de Mejoramiento Pedagógico tiene como objetivo principal mejorar la calidad de la educación ecuatoriana desde una visión equitativa e inclusiva en todos sus niveles y modalidades. Para lograr esto, se diseñarán políticas que mejorarán el quehacer docente en todos los niveles y modalidades. Asimismo, esta dirección, está encargada de crear políticas para mejorar los procesos, metodología de aprendizaje de los estudiantes”. (Ministerio de Educación, 2013).

Dentro de sus atribuciones y responsabilidades establece lineamientos para la difusión y utilización de estrategias e insumos pedagógicos, propone políticas para el Sistema Nacional de Bibliotecas Educativas, brinda directrices para la estructuración de Proyectos Educativos Institucionales e implementa, entre otras actividades, políticas educativas para el establecimiento y la mejora de la calidad en las Unidades Educativas.

5.4 Fundamentación Psicológica

“Los niños/as de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para

garantizar la formación de niños/as felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse, en un ambiente enriquecedor. (Ministerio de Educación, 2010). La psicología educativa infantil permite una mayor comprensión de qué y cómo aprenden los seres humanos de manera natural explorando, experimentando, jugando creando respetando el entorno en donde viven, su cultura tomado en cuenta la comunidad en la que viven y los actores que forman parte de ella, familia, docentes, y colectividad en general garantizando el amor, afecto y comprensión para formar niños/as sanos listos para conocer el mundo que les rodea.

5.5 Fundamentación Pedagógica

Debe construir sus conocimientos jugando, interactuando con otros niños/as y adultos, usando materiales sencillos que manipule y utilice de varias formas, dependiendo de sus habilidades e intereses. El desarrollo integral del niño/a respetando su edad, intereses y ritmo de crecimiento, a la vez que cultiva sus capacidades emocionales, intelectuales y físicas.” (Mera, A, 2011). La educación inicial es una etapa importante en la vida del niño/a, ya que toma en cuenta los aprendizajes primarios o significativos que poseen, al participar jugando con una serie de materiales variados de manera activa en la construcción de conocimientos partiendo e sus propias experiencias y respetando su manera de pensar en forma individual y única acorde a su edad.

5.6 Fundamentación Axiológica

Conocer y practicar activamente los derechos, responsabilidades, principios y valores humanos para conseguir un verdadero ejercicio democrático son algunos de los fines de la formación en Educación para la Democracia. A través de proyectos y propuestas de fortalecimiento y motivación para la participación, la promoción de derechos y el ejercicio de toma de decisiones, se busca formar ciudadanas y ciudadanos críticos y conscientes de la realidad de sus entornos. (Di, Caudio, 2012) Se le concibe al niño/a como persona libre desde su nacimiento educable, irrepitible capaz de procesar la información que perciben del entorno, so sujetos y actores sociales con deberes y derechos. El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niño/as menores de 5 años, atiende su aprendizaje, la interculturalidad, el respeto y

cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia en valores como: honestidad, justicia, respeto, paz, solidaridad, responsabilidad, pluralismo.

5.7 Fundamentación Psicopedagógica

Considera al niño como un agente activo y al Educador como un facilitador del aprendizaje. Tomando en cuenta las necesidades del niño/a según su periodo evolutivo, su estrato socioeconómico y su realidad cultural, integra acciones asistenciales y formativas. La mayoría de los jardines infantiles de Chile utilizan este método. (Grupo, F, 2012). El niño/a es considerado como un ente activo y el educador aquí se convierte en facilitador o guía del aprendizaje, tomando en cuenta las necesidades e intereses que los niños/as poseen respetando su ciclo evolutivo, el entorno que le rodea y su cultura.

5.8 Fundamentación Sociológica

El Buen Vivir y la educación interactúan de dos modos. Por una parte, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, en la medida en que permite el desarrollo de las potencialidades humanas y, como tal, garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas. Por otra parte, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos y ciudadanas para una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad, y respetuosa de la naturaleza” (Orozco, C, 2012). Es un nuevo modelo de desarrollo, una perspectiva desde la cual se entiende el mundo, se conoce, se piensa, se aprende y se vive. El Buen Vivir recoge una visión del mundo centrada en el ser humano como parte de un entorno natural y social, condiciona las relaciones entre los hombres y las mujeres en diferentes ámbitos, y propone una serie de principios y valores básicos para una convivencia armónica en el marco de respeto a los derechos humanos de los niños/as.

5.9 Fundamentación Legal

“En los últimos años se han producido importantes transformaciones en las políticas educativas del país, bajo las orientaciones de la Constitución de 2008, la Ley Orgánica

de Educación Intercultural (LOEI) de 2011 y el Plan Nacional Para el Buen Vivir 2009-2013. En este contexto de innovaciones en el sistema educativo, el Proyecto Educativo Institucional (PEI) constituye un recurso orientador y dinamizador para las instituciones educativas que deben cumplir un papel primordial en la construcción de la nueva educación que propone el nuevo marco legal. En esta dinámica se torna esencial el nuevo rol de liderazgo que cumple el director, con el acompañamiento de la asesoría educativa. El ser humano tiene como derecho fundamental la educación y como tal es un elemento clave para el progreso sostenible de un país.

Mediante consulta, acuerdo nacional por la educación en lo referente a educación inicial dice: Para el 2015 todos los niños y niñas de 0 a 5 años y sus familias constaran con programas universales de educación familiar e inicial para que les permitan gozar de una buena salud, una adecuada nutrición, estímulo cognitivo, psicomotriz y afectivo adecuado. Para hacer afectivo el derecho de un desarrollo infantil integrado el Estado deberá actuar como garante.

Ya que la educación que se imparte en los centros de educación inicial debe ser con calidad y equidad, que respete sus derechos, con diversidad, crecimiento, aprendizaje y de esta manera fomente una educación integral, partiendo del criterio de que la educación que requiere el mundo contemporáneo no puede limitarse a transmitir conocimientos a desarrollar hábitos y habilidades intelectuales, sino a formar la personalidad del niño/ña a desarrollar sus potencialidad.

Se impone la necesidad de estructurar y modernizar no solo los programas y los métodos, sino el propio estatus y el carácter de la contribución de la educación al logro de este objetivo, ello supone un nuevo modelo de educación opuesto a la concepción de la enseñanza tradicional, para ello se demanda de estímulos que el entorno le proporciona, mediante el aprendizaje de la matemática en forma lúdica aportando al desarrollo integral del niño/a.

5.10 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.10.1 GUÍA DIDÁCTICA

La guía didáctica de Educación Inicial tiene como propósito orientar el proceso educativo que se desarrolla desde las instituciones y en los espacios comunitarios. Es producto de la investigación, sistematización de los avances del proceso curricular del nivel comprende, orientaciones generales sobre el ambiente de aprendizaje, junto a los procesos de evaluación y planificación; asimismo estrategias en el marco de las áreas de aprendizaje y sus componentes. Una guía didáctica debe reunir algunas características, como ser creativa, saludable, que englobe la integración de aspectos físicos, psicológicos, sociales, ambientales, históricos, culturales y educativos, capaz de transformar, las oportunidades y experiencias en cambios significativos y de calidad en la educación. Para conocer el mundo, fomentar su imaginación, curiosidad, para comprender, actuar en la vida, en una relación armónica con el ambiente. La guía didáctica pretende darle coherencia al proceso curricular de Educación Inicial, por lo que es conveniente utilizar como un instrumento conductor de la mediación de los aprendizajes y que en su aplicación, se incorporarán la evaluación y la planificación con el objetivo de que el proceso pedagógico se oriente al aprendizaje y desarrollo de niñas y niños de la etapa Preescolar. Rivero, I. (2010).

Es una respuesta a la necesidad de apoyo educativo para el desarrollo de destrezas y habilidades, requerido por los niños/as del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito y sus educadoras en el área de matemáticas, está planteada para implementar juegos dirigidos, de mesa y de construcción, contempla los aspectos metodológicos de planeación y evaluación, mismas que se realizaron tomando en cuenta las características: cognitivas, físicas, motrices, psicológicas, afectivas, sociales, también se consideraron los contenidos de aprendizaje de los tres años los fundamentos propósitos y contenidos de aprendizaje están realizados en secuencia, respetando la etapa de desarrollo para esta edad.

5.10.2 TIPOS DE GUÍA

Existe diversidad de guías hablando en forma general las cuales tienen diferente funcionalidad e intencionalidad pedagógica como por ejemplo: guías de motivación,

aprendizaje, comprobación, síntesis, aplicación, estudio lectura, de observación, refuerzo, nivelación entre otras. Rivero, I. (2010).

5.10.2.1 Guía de Motivación

Utiliza imágenes textos que permitan a los alumnos, realizar una reflexión frente a determinado tema permitiéndoles de esta forma nuevos estados de motivación por ejemplo: compromiso académico, proyección laboral, valores (responsabilidad, honestidad, amabilidad).

5.10.2.2 Guía de Aprendizaje

Es la más común de las guías ya que presenta nuevos conceptos a los alumnos, esta requiere de la ayuda del profesor para explicar y aclarar conceptos, cuenta generalmente con textos, imágenes y ejercicios puede ser evaluada en la medida que se considere que, los alumnos están por primera vez frente a los contenidos.

5.10.2.3 Guía de Comprobación

La finalidad principal es poder verificar el correcto uso de conceptos y habilidades por parte de los alumnos, puede incorporar ejercicios de completación, asociación y preguntas de alternativa, debe ser una guía que contemple tiempo de desarrollo y revisión.

5.10.2.4 Guía de Síntesis

Son guías que sirven como resumen de una unidad y que permiten al alumno tener una visión global de lo que se ha tratado en varias clases, es un esquema con los conceptos principales o un listado de definiciones, pueden ser una buena alternativa para estudiar cualquier asignatura en particular. Rivero, I. (2010).

5.10.2.5 Guía de Aplicación

Son guías cuya intención es practicar algún concepto o procedimiento a través de actividades como: los alumnos se ejercitarán e irán adquiriendo mayor dominio de lo que se le solicita, es necesario que la guía de aplicación considere los tiempos de concentración y el modelado previo por parte del docente. Rivero, I. (2010).

5.10.2.6 Guía de Estudio

Se pueden considerar guías de estudio aquellas que le permiten al alumno realizar un trabajo de aprendizaje más autónomo sobre un tema ya conocido y tratado en clases.

5.10.2.7 Guía de Lectura

La intención principal de éste tipo de guía es facilitar lectura complementaria al alumno, puede usarse para ejercitar simplemente la lectura, o para ampliar algún tema que se esté revisando en clases. Rivero, I. (2010).

5.10.2.8 Guía de Observación

Es un instrumento de registro que evalúa desempeños, en ella se establece categorías con rangos más amplios que en la lista de cotejo. Permite al docente mirar las actividades desarrolladas por el estudiante de manera más integral, para ello es necesario presenciar el evento o actividad y registrar los detalles observados.

5.10.2.9 Guía de Refuerzo

Tienen como objetivo apoyar aquellos alumnos con necesidades educativas especiales o más lentos, los contenidos se trabajan con múltiples actividades, al alumno le sirve para seguir el ritmo de la clase y al profesor para igualar el nivel del curso en cuanto a exigencia. Rivero, I. (2010).

5.10.2.10 Guía Didáctica

La intencionalidad de la guía didáctica es dar a conocer el curso metodológico que media la interacción pedagógica entre el profesor y el alumno, esta tiene características y estructura propia, los recursos que implica la confección de ellas y algunos modelos que se pueden usar en diversas situaciones de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula. Los educadores, teniendo esta base crearán sus guías de acuerdo a las necesidades de sus niños/ñas, a su contexto y al momento educativo que vive.

En este caso esta guía es de aplicación ya que es necesario practicar algún procedimiento a través de actividades donde los niños/as ejerciten sus habilidades y destrezas adquiriendo de esta manera mayor dominio, es necesario que la guía de

aplicación considere los tiempos de concentración y la explicación previa por parte del educador/ra en ella existen juegos innovadores divididos en tres bloques.

En este caso esta guía es de aplicación ya que es necesario practicar algún procedimiento a través de actividades donde los niños/as ejerciten sus habilidades y destrezas adquiriendo de esta manera mayor dominio, es necesario que la guía de aplicación considere los tiempos de concentración y la explicación previa por parte del educador/ra en ella existen juegos innovadores divididos en tres bloques juegos dirigidos, de mesa y de construcción, contiene además actividades y una evaluación donde se comprobará el avance de los niños/as.

5.10.3 COMO ES LA GUÍA EDUCATIVA

La guía educativa consta de tres bloques los cuales ayudan y aportan para que los niños/as mejoren en sus conocimientos, habilidades y actitudes entendidas como la capacidad de utilizar el saber adquirido para emprender, actuar y relacionarse con los demás. El bloque uno nos aporta contenidos relacionados con los juegos dirigidos, el bloque dos se trata de los juegos de mesa y el bloque tres de los juegos de construcción donde el niño/a todos y cada uno de los juegos constan de un tema, objetivo, materiales, tiempo y responsable los niños/as van a aprender, fortalecer, afianzar, cumplir consignas sencillas acorde a su edad, identificar nociones espaciales cerca-lejos, encima-debajo, dentro-fuera, día-noche, arriba-abajo, grande-menos grande y pequeño, reconocer partes de su cuerpo y funciones, distinguir colores primarios y secundarios, adquirir la primera noción de medida, diferenciar líneas zic-zac, recta y curva, diferenciar nociones de igualdad, armar rompecabezas, ordenar secuencias lógicas, ordenar cuentos de agregación, clasificar, colocar sombras correctamente, asociar, formar pares, relacionar fichas, encajar, construir, realizar seriaciones, buscar pares, al final de cada bloque tenemos una ficha de evaluación la cual consta de destreza alcanzada, nómina de niños/as e indicador de aprendizaje. El indicador de aprendizaje tiene la siguiente consigna que debe ser colocada de acuerdo al avance de aprendizaje del niño/a de la siguiente manera I que quiere decir iniciada, A que es igual a adquirida y P en proceso.

La importancia que tiene el desarrollo del niño/a en esta etapa preescolar es fundamental en todas las áreas educativas cuyos propósitos están interrelacionados ya

que en la práctica los saberes y las experiencias ocurren en forma simultánea es por ello que la guía didáctica toma en cuenta a la matemática como aspecto fundamental ya que está ayudando al desarrollo integral mediante diversas actividades y juegos innovadores propuestos en la guía denominada la matemática me divierte.

5.10.4 DIDÁCTICA

El estudio de la didáctica es necesario para que el aprendizaje sea más eficiente, ajustado a la naturaleza y a las posibilidades del niño/a y de la sociedad. Puede decirse además que el conjunto de técnicas destinado a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas, para el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor eficiencia. . (Quilmes, B, 2011)

Hasta no hace mucho tiempo se creía que para ser un buen profesor, bastaba con saber bien la disciplina para enseñarla bien, en el caso de los maestros parvularios, no basta con tener vocación y decir somos profesores, porque nos encantan los niños/as, es sumamente importante la aplicación de la didáctica, pues esta no solo toma en cuenta lo valioso de una materia, las destrezas que debe adquirir un niño/a, sino por el contrario lo considera su medio físico, afectivo, cultural y social. Claro está que para enseñar bien, corresponde tener en cuenta las técnicas adecuadas al nivel evolutivo, intereses, posibilidades y peculiaridades del niño/a.

A pesar de ser didáctica una sola, indican procedimientos especiales que resulten más eficientes según se traten de un centro de desarrollo infantil, del preescolar, de la primaria, secundaria o superior. La Didáctica contribuye a hacer más consciente y eficiente la acción del profesor y al mismo tiempo hace más interesantes y provechosos los estudios del niño/a.

5.10.5 TÉCNICAS

El mundo evoluciona y la educación con este debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los niños/as, hay que recordar que aprendemos el %20 de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos, a través de entornos lúdicos potenciamos el %80 la capacidad del aprendizaje, la actividad matemática ha tenido desde siempre un componente lúdico y ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que han surgido. Las técnicas ayudan para que

los niños/as tengan gusto por jugar y aprender a la vez a través de diversos juegos, actividades innovadores para la comprensión a futuro de resolución de problemas, operaciones de cálculo actividades que se realizarán durante toda la vida cotidiana, con esta aplicación se pretende erradicar el desagrado que siente el niño/a para la matemática.

5.10.6 TÉCNICAS LÚDICAS

La matemática y los juegos han entrecruzado sus caminos muy frecuentemente a lo largo de los siglos. Es frecuente en la historia de las matemáticas la aparición de una observación ingeniosa, hecha de forma lúdica, que conduce a nuevas formas de pensamiento. Con seguridad el mejor camino para despertar a un niño/a el interés por aprender consiste en ofrecerle un intrigante juego, de naturaleza matemática. (Cherly, T, 2010). Proporciona una intensa luz en la exploración del universo y tiene grandes repercusiones prácticas. Si el juego y la matemática, en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participan de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica. Esto es especialmente interesante cuando nos preguntamos por los métodos más adecuados para transmitir a nuestros niños/as el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas. Un juego comienza con la introducción de una serie de reglas, un cierto número de objetos o piezas, cuya función en el juego, viene definida por tales reglas, exactamente de la misma forma en que se puede proceder en el establecimiento de una teoría matemática por definición implícita. El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste en su potencia para transmitir al niño/ña la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos. Una enseñanza lúdica hace referencia a enseñar cierta materia de una manera dinámica, en forma de juego, el objetivo es hacer que la figura del maestro no sea una figura estática que se limita a dar un temario sino que utilice herramientas para innovar el aprendizaje. Los juegos sirven al docente para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atractivas y activas. El juego en el niño/a convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo. (Graciela, S, 2011).

Constituye una natural descarga del exceso de energía que posee el niño/a por sus propias características. Para nadie es desconocido que la mayor parte de la vida del niño la dedica al juego, a través del cual canalizan sus energías, por ello se suele afirmar que

el jugar es la esencia del niño, además se puede decir que no existe mejor ejercicio para el niño, que el juego, convirtiéndose en una verdadera gimnasia cerebral.

El juego en los primeros años debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él, puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios recursos. Todo ser humano, desde sus primeros años de vida y por su naturaleza activa, necesita del juego para ir construyendo su propia identidad. En los primeros años el juego es un motor que le permite un despliegue y un desarrollo de su motricidad, estructuración de su cuerpo y del espacio, así el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. Existe algunos juegos que ayudan, desarrollan e incentivan el aprendizaje en el área de matemáticas nombraremos algunos de ellos.

5.10.6.1 JUEGOS DIRIGIDOS

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo, fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social, en el juego, como su nombre lo dice hay una persona que lo dirige, explica las reglas y lo que sea necesario para que este se ejecute. (Cerrada, de M., 2011).

Tanto el juego como la autoestima juegan un papel importante en el comportamiento y el rendimiento escolar del niño/a; es así como el primero proyecta en el individuo sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad, en cambio la autoestima es una actividad que determina el comportamiento y el rendimiento escolar. El desarrollo de la autoestima está estrechamente relacionado con la consideración, valoración y crítica recibida por los niños de parte de los adultos.

5.10.6.2 JUEGOS DE MESA

Los juegos de mesa son los que ayudan al desarrollo de muchas habilidades intelectuales y sociales una de ellas es mejorar la capacidad para poder jugar de manera más compleja, habilidad de esperar su turno, concentrarse durante períodos más largos de tiempo y comprender las reglas simples de algunos juegos. Todas estas habilidades le serán necesarias para jugar con otros niños o adultos. Esta es la edad ideal para empezar a introducir juegos de mesa simples. (María, 2010)

Algunos ejemplos son dominós (con dibujos, colores o números), juegos de cartas simples (de emparejar por ejemplo), bingo (donde tenga que emparejar pictogramas o colores), juegos de memoria donde tenga que recordar dibujos o juegos donde tenga que equilibrar piezas. No hay que preocuparse si al niño/a le cuesta mucho perder. Los niños/as se muestran muy competitivos durante los juegos en esta edad y se enojan cuando pierden. Hay que aprovechar estas oportunidades para enseñarle lo divertido que es el proceso de jugar y hablar acerca de ganar y perder.

Es válido animarle también a jugar de forma cooperativa con amigos. Los juegos de mesa no sólo ayudan a desarrollar las bases sociales para jugar durante la etapa escolar sino también le ayudan a aprender conceptos y a desarrollar su auto-control. ¡Así que a jugar!

5.10.6.3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Los juegos de construcción son de los que mayor éxito tiene entre los niños/as y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Legos, pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características. (Dr. Ron T., Melinda; B., 2011). Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los tres a cuatro años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de combinar y empatar. En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos de bloques y cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo, derribarlos. Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí. Más adelante, a medida que el niño va dominando la técnica comienza a manejar el concepto de encastre para armar objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad. A la vez que el niño crece la dificultad del juego va aumentando, debiendo coordinar de forma cada vez más precisa sus manos y sus dedos con su vista favoreciendo la destreza y el dominio de la motricidad fina.

5.10.7 APRENDIZAJE

El aprendizaje es la habilidad mental por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actitudes e ideales. Es vital para los seres

humanos, puesto que nos permite adaptarnos motora e intelectualmente al medio en el que vivimos por modificaciones de la conducta. Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía. Es concebido como el cambio de la conducta debido a la experiencia, es decir, no debido a factores madurativos, ritmos biológicos, enfermedad u otros que no correspondan a la interacción del organismo con su medio. Se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores).

Construye a nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. No solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

5.10.8 PROCESO DE APRENDIZAJE

Estas nuevas estructuras mentales en el proceso de aprendizaje, dan lugar a un desempeño manifiesto en la comunicación o en el comportamiento con respecto a lo recién asimilado. Es allí donde culmina un primer ciclo de aprendizaje, cuando la nueva comprensión de la realidad y el sentido que el ser humano le da a esta, le posibilita actuar de manera diferente y adaptativa frente a esta. Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, motivación, y experiencia.

Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el querer aprender, resulta fundamental que el estudiante

tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

La experiencia es el saber aprender, ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias. También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender y las llamadas Teorías de la Motivación del Aprendizaje.

5.10.9 MATEMÁTICA

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

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

5.10.10 APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA

El aprendizaje de la matemática constituye una destreza en la que cada niño pone en juego una gama de habilidades mentales y sociales. Plantear la naturaleza de la actividad en el aula exige conocer aspectos relevantes del desarrollo cognitivo que permitan comprender la manera como se acercan a los objetos de conocimiento y las vías de su significación. En primer lugar, es necesario adoptar dos principios relevantes del constructivismo.

El primer principio se refiere a que el niño/a no es un receptor pasivo de información, por el contrario, construye activamente su conocimiento y dirige sus procesos de aprendizaje, actúa sobre la realidad significativa para experimentarla y ser capaz de modificarla. Esta modificación puede ser de dos formas: 1) físicamente, por acción directa del niño sobre los objetos, dado que la acción le permite transformar lo que conoce acerca de ellos y, 2) simbólicamente, a través de la transformación de sus representaciones mentales, que le permiten otorgarle un sentido a la realidad.

El segundo principio se refiere a la construcción del conocimiento como una función adaptativa, por la cual el niño/a puede actuar sobre el mundo creando nuevas relaciones sobre él. En esta medida organiza su práctica y su propia experiencia a partir progresivos procesos de significación. Mecanismos de abstracción reflexiva están involucrados en los actos de significado de los niños/as durante la construcción de su saber en un dominio determinado.

Los niños/as ya poseen una serie de habilidades tempranas o conocimientos previos de cuantificación y formación de unidades, nociones, seriaciones, procesos de razonamiento aritmético que son utilizadas en situaciones de juego o cuando se enfrentan a la resolución de problemas, este constituye un conocimiento individual, intuitivo y de tipo experiencial. Por lo tanto, se proponen actividades que permitan la transformación de los significados iniciales de los niños en un saber más convencional logrando progresivamente mayores niveles de comprensión y formalización.

6. HIPÓTESIS

6.1 Hipótesis general

La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “la matemática me divierte” influye en el aprendizaje de la matemática, dirigido a niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.

6.2 Hipótesis específicas

- La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “la matemática me divierte” con juegos dirigidos influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños/as de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito.

- La elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “la matemática me divierte” con juegos de mesa influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños/as de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito.
- La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “la matemática me divierte” con juegos de construcción influye en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 1

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA O INSTRUMENTO
La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “la matemática me divierte” con juegos dirigidos	El juego dirigido es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo, fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social, en el juego, como su nombre lo dice hay una persona que lo dirige, explica las reglas y lo que sea necesario para que este se ejecute.	Juegos dirigidos	Ordenar Distinguir Reconocer Comparar Agrupar separar	Observación Ficha de observación
Aprendizaje de la matemática	El aprendizaje de la matemática constituye una destreza en la que cada niño pone en juego una gama de habilidades mentales y sociales.	Nociones espaciales	Direccionalidad y lateralidad	Observación Ficha de observación

Operacionalización de Hipótesis de Graduación Específica 2

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA O INSTRUMENTO
<p>La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “la matemática me divierte” con juegos de mesa</p>	<p>Los juegos de mesa son los que ayudan al desarrollo de muchas habilidades intelectuales y sociales una de ellas es mejorar la capacidad para poder jugar de manera más compleja, habilidad de esperar su turno, concentrarse durante períodos más largos de tiempo y comprender las reglas simples de algunos juegos.</p>	<p>Juegos de mesa</p>	<p>Dominós Loterías Bingo</p>	<p>Observación Ficha de observación</p>
<p>Aprendizaje de la matemática.</p>	<p>El aprendizaje de la matemática constituye una destreza en la que cada niño pone en juego una gama de habilidades mentales y sociales.</p>	<p>Nociones espaciales</p>	<p>Direccionalidad y lateralidad</p>	<p>Observación Ficha de observación</p>

8. METODOLOGÍA

8.1 Tipo de Investigación

La investigación es:

Por el objetivo

- Es aplicada, ya que pretende a través de la elaboración y aplicación de la guía didáctica de técnicas lúdicas “La matemática me divierte” influenciar en el aprendizaje de la matemática en los niños/as de 3 años del centro integral del buen vivir “Pascualito” de la ciudad de Riobamba, parroquia veloz, provincia de Chimborazo en el año lectivo 2013/2014.

Por el lugar

- Documental Bibliográfica: Se cuenta con el respaldo e información existente en documentos elaborados por diferentes autores sobre el tema. Además de revistas, diarios, información obtenida por los medios de comunicación a través de la investigación de campo.
- De Campo: Es la recopilación de la información de fuentes primarias, como son los niños/as de 3 años.

8.2 Diseño de la investigación

La investigación tiene un diseño cuasi experimental

8.3 POBLACIÓN

PERSONAS INVOLUCRADAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños/as	30	80%
Educadoras	5	15%
Técnico distrital de seguimiento, Coordinadora de Desarrollo Integral Infantil	3	5%
Total	38	100%

Fuente: CIBV Pascualito

Autora: Lic. Jimena Moreno

8.4 Muestra

No existirá muestra, pues la población es pequeña

8.5 Métodos

En la presente investigación se consideran los métodos generales y particulares, necesarios para lograr la ejecución de la misma.

Método Inductivo: Se utilizó el método inductivo porque permite partir de lo particular a lo general es decir provee de las particularidades como es, el conocer las diversas formas de desarrollo y técnicas lúdicas en los niños/as de 3 años de edad. Además, a través de un análisis cuantitativo y cualitativo de los resultados de la investigación se podrá verificar si el estudio es factible o no, pues la fase cualitativa es una fase para equilibrar la principal hipótesis de investigación y la fase cualitativa es para medir la influencia que tiene la hipótesis de la investigación necesarios para lograr la ejecución de la misma.

Método Deductivo: Pues, se parte de lo general a lo particular, por encerrar varias actividades en las cuales está inmersa la elaboración de una guía de técnicas lúdicas infantil para lograr el aprendizaje de la matemática en los niño/as de 3 años. Por lo que será necesario un análisis constante de todas las actividades propuestas.

Fases:

Planteamiento del problema

Revisión Bibliográfica

Formulación de la hipótesis

Recolección de datos

Análisis de datos

Interpretación

Conclusiones

Prueba de hipótesis

Generalización de resultados para aumentar el conocimiento teórico

8.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnica.- La observación que permite acumular gran parte de datos que constituye la base fundamental para el desarrollo de esta investigación.

Instrumentos.- Ficha de evaluación que permite conocer o medir el grado de dificultad

8.4 Técnicas y procedimientos para el análisis de resultados

El proceso a seguir será el siguiente:

Obtención de datos

Procesamiento de datos

Análisis de resultados

Comprobación de hipótesis

Conclusiones y recomendaciones

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

Recursos humanos

El talento humano que va a intervenir en la investigación es el siguiente:

- Investigador
- Tutora de tesis
- Educadoras
- Niños/as de 3 años

Recursos Financieros

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	UNIDAD DE MEDIDA	PRECIOS UNITARIOS	TOTAL \$
Anillados	4	Unidad	5	20
Empastado	4	Unidad	10	40
Servicios de internet	10	Gigabyte	3	30
Copias	200	Unidad	0.03	6
Papel bond	2	Unidad	5	10
Útiles de oficina	1	Unidad	40	40
Cartuchos	4	Unidad	35	140
Flash memory	1	Unidad	25	25
Transporte	1	Unidad	70	70
SUBTOTAL				381.00
10% IMPREVIUSTOS				38.10
TOTAL				819.10

10. CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																												
ACTIVIDAD	MESES																											
	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5				MES 6							
1. Elaboración del proyecto	■	■	■	■																								
2. Presentación del proyecto					■																							
3. Construcción del marco teórico						■	■	■																				
4. Aplicación de la guía									■	■	■																	
5. Elaboración del borrador													■	■	■	■												
6. Presentación																					■	■	■	■				
7. Defensa privada																									■			
8. Defensa pública																											■	

11. MATRIZ LÓGICA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
<p>¿De qué manera la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” desarrolla el aprendizaje de la matemática dirigida a niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Velo provincia de Chimborazo en el año 2013/2014?</p>	<p>Comprobar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” ayuda en el aprendizaje de la matemática, dirigido a niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir (CIBV) Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, cantón Riobamba provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.</p>	<p>La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” influye en el aprendizaje de la matemática, dirigido a niños/as de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir (CIBV) Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, cantón Riobamba provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.</p>
PROBLEMAS DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICA
<p>-¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos ayuda en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del Centro Integral de Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz provincia de Chimborazo en el año 2013/2014?</p> <p>-¿Cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de</p>	<p>-Demostrar cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos dirigidos ayuda en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del CIBV Pascualito.</p> <p>-Determinar como la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa desarrollan el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del CIBV Pascualito.</p>	<p>juegos dirigidos influye en el aprendizaje de la matemática, para niños/as de 3 años del CIBV Pascualito.</p> <p>-La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de mesa influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del CIBV Pascualito.</p> <p>-La elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas “LA</p>

<p>mesa desarrollan el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito</p> <p>de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz provincia de Chimborazo en el año 2013/2014?</p> <p>-¿Cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con juegos de construcción incentiva el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz provincia de Chimborazo en el año 2013/2014?</p>	<p>-Evidenciar cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas innovadoras “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con</p> <p>juegos de construcción incentiva el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del CIBV Pascualito.</p>	<p>MATEMÁTICA ME DIVIERTE” con</p> <p>juegos de construcción influyen en el aprendizaje de la matemática de los niños de 3 años del CIBV Pascualito.</p>
--	--	--

BIBLIOGRAFÍA

- Almeida, L. (2010). *Amar la mejor forma de estimular*. Quito: Ecuador.
- Álvarez, Z. (1995). *Metodología de la Investigación Científica*. Cuba: Manuel Grant.
- Anderson, J. . (2006). Socialización y desarrollo e la niñez temprana. *Entre Cero y Cien*, 9.
- Cerrada, de M. (2011). *Actividades para preescolar Campos formativos y competencias*. Tlalnepantla, Estado de México: Euroméxico, S.A.
- Cherly, T. (2010). *Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños*. Perú: Ceac, S.A.
- David, A. (2009). *Psicología Educativa*. México: Trillas.
- Di, Caudio. (2012). *Derechos de la Niñez y Adolescencia*. ARGENTINA: Dunken.
- Dr. Ron T., Melinda; B. . (2011). *Cómo educar niños más listos, sanos y felices*. Argentina: Amat.
- Educación Inicial. (2012). *Experiencias de Aprendizaje*. Quito: Quito-Ecuador.
- En Sarle, P. (2012). Lo importante es jugar. *A Jugar*, 6.
- Fairstein, G. y Gissels, S. (2004). *Conocimientos previos*. México: Fe y Alegría.
- Godoy, Marisol. (2013).
- Graciela, S. (2011). *Teatro para niños vestuario, obras y actividades*. Argentina: Grafos S.A.
- Grupo, F. (2012). *Cambio Educativo o Educación por el Cambio*. Ecuador: Abya Yala.
- Jean Piaget. (1896). *En la Educación*. México: Siglo XXI.
- María, L. M. (2010). *Inteligencia emocional aprendiendo y creciendo juntos*. Bogotá Colombia: Gama.
- Mera, A. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural y Reglamento General*. Quito: Derechos Reservados.
- Ministerio de Educación. (2010). *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial*. Lima: Derechos Reservados.

Ministerio de Educación. (2011). *Currículo Institucional para la Educación Inicial de niños y niñas de 3-4 y de 4-4 años*. Quito: Quito-Ecuador.

Orozco, C. (2012). *Módulo de Metodología de 0 a 4 años*. España: UPS.

Quilmes, B. (2011). *Comenzando a aprender desarrollo inteligencias múltiples*. Argentina: LM.

Revista, Carrusel. (2013). El Mundo de los niños. *Revista Carrusel* , 1.

Rivero, I. (2010). *Una Teoría del Jugar*. La Plata: Mimeo.

Rodríguez, S. (2010). *Juego y contenido*. Buenos Aires: Homo Sapiens.

Sánchez, H. (2009). Administración y Liderazgo Educativo. *Administración*, 5.

Revista, Maestra Jardinera, (2004). Figuras y formas 1, Chile. Ediba

WEBGRAFÍA

<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4350/4356.as>. *Temáticas Educativas de Matemáticas* (pág. 1). Chile: Copyright .

Ministerio de Educación. (2013). www.educacion.gob.ec/educacion-inicial/. Quito Ecuador.

Universidad, Nacional de Chimborazo. (2013). www.unach.edu.ec. Riobamba-Ecuador: Derechos Reservados.

Ministerio de Educación. (2013). www.educacion.gob.ec/educacion-inicial/. Quito Ecuador.

Anexo 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN ARTE JUEGO Y APRENDIZAJE

FICHA DE OBSERVACIÓN			
N°	CONSIGNA	SI	NO
1	Los niño/a cumplen consignas sencillas		cumple
2	Descubre posiciones con la pelota		descubre
3	Relaciona la noción dentro/fuera		aplica
4	Reconoce el esquema corporal básico		reconoce
5	Identifica colores primarios con bolas plásticas		identifica
6	Distingue la noción corto/largo		distingue
7	Adquiere la primera noción de medida con arroz		inicia
8	Diferencia el día de la noche		diferencia
9	Conoce las líneas zic-zac, recta y curva.		conoce
10	Identifica la noción arriba/abajo		identifica
11	Identifica las madres y sus crías		identifica
12	Diferencia la noción de iguales con (fichas de bingo)		juega
13	Suma con pictogramas		suma
14	Ordena secuencias lógicas con piezas de una historia de 4 escenas		ordena
15	Desarrolla la noción antes/después con fichas de 8 piezas		inventa
16	Hace relación de pertenencia con 10 piezas sobre los medios de transporte		hace
17	Clasifica fichas de los medios de transporte que van por la tierra el aire y el mar		clasifica
18	Identifica y coloca correctamente fichas de sombras		realiza
19	Deduce sobre fenómenos meteorológicos		razona
20	Identifica la noción de movimiento y estática con fichas		identifica
21	Arma rompecabezas del cuerpo humano de niño/a		
22	Asocia número y conjunto con cubos del 1 al 5		asocia
23	Asocia el oficio y la herramienta con 12 fichas		asocia
24	Forma pares de frutas y verduras con 24 fichas		forma
25	Asocia el alimento con el animal que lo consume con 10 fichas		asocia
26	Encaja bolas plásticas de colores secundarios		encaja
27	Construye creativamente con bloques de madera		construye
28	Realiza seriaciones con figuras geométricas plásticas		hace
29	Busca pares de medios de transporte con 12 fichas		busca
30	Embona correctamente los palos de madera grandes, menos grandes y pequeños		embona

Elaborado por: Lic. Jimena

Anexo 3

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN ARTE JUEGO Y APRENDIZAJE

ENCUESTA PARA LAS EDUCADORAS PEDAGÓGICAS	
1. ¿UTILIZA TÉCNICAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
2. ¿UTILIZA MATERIAL ADECUADO PARA IDENTIFICAR NOCIONES ESPACIALES?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
3. ¿UTILIZA MATERIAL ADECUADO PARA IDENTIFICAR NOCIONES ESPACIALES?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
4. ¿APLICA CORRECTAMENTE LAS TÉCNICAS MATEMÁTICAS PARA NIÑOS/AS DE 3 AÑOS DE EDAD?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
5. ¿COMPARA OBJETOS Y MATERIALES PARA ADQUIRIR UNA PRIMERA NOCIÓN DE MEDIDA?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
6. ¿PROPORCIONA MATERIAL AGRADABLE PARA DIFERENCIAR COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
7. ¿ENRIQUECE EL APRENDIZAJE PARTIENDO DE CONOCIMIENTOS PREVIOS?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
8. ¿BUSCA MOTIVAR A LOS NIÑOS/AS ANTES DE EMPEZAR UNA CLASE DE MATEMÁTICA?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
9. ¿ESTABLECE UNA RELACIÓN DE AFECTIVIDAD CON LOS NIÑOS/AS QUE NO ENTIENDEN UNA CLASE EN LA PRIMERA EXPLICACIÓN?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
10. ¿ENTABLA EMPATÍA AL IMPARTIR UN CONOCIMIENTO NUEVO CON LOS NIÑOS/AS?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>

Elaborado por: Lic. Jimena

Anexo 4

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN ARTE JUEGO Y APRENDIZAJE

FICHA DE EVALUACIÓN BLOQUE 1 JUEGOS DIRIGIDOS			
N°	DESTREZA ALCANZADA	NOMINA DE NIÑOS/AS	INDICADOR DE APRENDIZAJE
1	Cumple consignas sencillas con el medio que le rodea		
2	Identifica las nociones espaciales con la pelota cerca-lejos, encima-debajo.		
3	Aplica correctamente la noción dentro/fuera mediante una caja simulando el zoológico.		
4	Reconoce las partes del cuerpo y funciones cabeza, tronco, extremidades superiores e inferiores en forma lógica.		
5	Distingue los colores primarios con bolas plásticas amarillas, azules y rojas, para agrupar en canastas del mismo color.		
6	Identifica la noción corto-largo en el cabello y cerquillo de una muñeca para el proceso de aprendizaje de la matemática.		
7	Adquiere una primera noción de medida a partir de la comparación de objetos y materiales, mediante la manipulación para experimentar en forma práctica.		
8	Diferenciar la noción día y noche mediante actividades representativas realizadas a diario por el niño/a para interiorizar las mismas.		
9	Identificar diferentes líneas zic-zac, recta y curva en el plano físico y exterior con materiales visibles para afianzar de manera abstracta el concepto de línea.		
10	Identificar las nociones arriba-abajo mediante una pelota de periódico para mejorar el aprendizaje estructural de las posiciones.		

Elaborado por: Lic. Jimena

INDICADORES DE APRENDIZAJE

I= Iniciada A= Adquirida P= En Proceso

Anexo 5

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO**

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN ARTE JUEGO Y APRENDIZAJE

FICHA DE EVALUACIÓN BLOQUE 2 JUEGOS DE MESA			
N°	DESTREZA ALCANZADA	NOMINA DE NIÑOS/AS	INDICADOR DE APRENDIZAJE
1	Identifica a las madres y sus crías mediante un juego de memoria para emparejar las 32 fichas sin equivocarse.		
2	Diferencia la noción de iguales mediante el juego bingo en navidad para completar la tabla con la fichas de igual figura.		
3	Arma el rompecabezas de 20 fichas mediante la suma y la respuesta correcta en pictogramas para aprender a contar y sumar.		
4	Ordena secuencias lógicas mediante una historia de 4 escenas para crear otras diferentes.		
5	Ordena un cuento de agregación de 8 piezas escuchando la historia relatada mediante la ubicación de una secuencia lógica de las piezas para desarrollar la noción antes después.		
6	Ordena secuencias lógicas e un cuento rimado de 10 piezas sobre los medios de transporte para determinar la pertenencia.		
7	Clasifica los medios de transporte que van por tierra, aire y mar mediante 16 fichas para fortalecer esta noción.		
8	Coloca las sombras mediante la observación para acertar sin fallar en la silueta correcta.		
9	Identifica algunos fenómenos meteorológicos mediante la observación de pictogramas para razonar y deducir de que fenómeno se trata		
10	Identifica cuando un objeto está en movimiento y otro esté estático mediante la atención para diferenciar esta noción.		

Elaborado por: Lic. Jimena

INDICADORES DE APRENDIZAJE

I= Iniciada A= Adquirida P= En Proceso

Anexo 6

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN ARTE JUEGO Y APRENDIZAJE

FICHA DE EVALUACIÓN BLOQUE 3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN			
N°	DESTREZA ALCANZADA	NOMINA DE NIÑOS/AS	INDICADOR DE APRENDIZAJE
1	Arma un rompecabezas gigante del cuerpo humano de un niño/a mediante la relación de correspondencia rescatando su identidad.		
2	Identifica el número y su conjunto mediante el conteo de los elementos del 1 al 5 para asociar correctamente, 10 cubos		
3	Asocia 12 fichas del oficio o profesión con la herramienta o material de trabajo mediante la observación para colocar correctamente alado de la ficha respectiva.		
4	Forma pares de frutas y verduras mediante la manipulación de 12 fichas para afianzar la noción de igualdad.		
5	Relaciona 10 fichas del animal con su alimento mediante la observación para asociar correctamente.		
6	Encaja bolas plásticas mediante la manipulación para identificar colores secundarios.		
7	Construye mediante bloques de madera de diferentes formas creando y dando vida a su imaginación.		
8	Realiza seriaciones mediante figuras geométricas plásticas para seguir patrones y construir otros propios		
9	Busca pares de los medios de transporte mediante 12 fichas para voltear y memorizar donde está la pareja de igual dibujo.		
10	Establece relaciones mediante las nociones de tamaño grande menos grande y pequeño para identificar la correspondencia uno a uno.		

Elaborado por: Lic. Jimena

INDICADORES DE APRENDIZAJE

I= Iniciada A= Adquirida P= En Proceso