



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN
EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN ARTE, JUEGO Y APRENDIZAJE

**TEMA: ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA LÚDICA
“MATEMÁTICA DIVERTIDA” PARA DESARROLLAR LA MEMORIA EN
EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO
INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MARIPOSITAS” DEL BARRIO LA
DOLOROSA, CANTÓN CHAMBO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL
PERÍODO DE MAYO - DICIEMBRE DEL 2014.**

AUTORA:

CARMEN VALERIA PAREDES SATÁN

TUTOR: MSC. CARLOS AIMACAÑA

RIOBAMBA - ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia, Mención Arte, Juego y Aprendizaje, con el tema: “ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA LÚDICA “MATEMÁTICA DIVERTIDA” PARA DESARROLLAR LA MEMORIA EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MARIPOSITAS” DEL BARRIO LA DOLOROSA DEL CANTÓN CHAMBO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO DE MAYO - DICIEMBRE DEL 2014” ha sido elaborado por CARMEN VALERIA PAREDES SATÁN, el mismo que ha sido revisado y analizado en un cien por ciento con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.


Msc. Carlos Aimacaña
TUTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, CARMEN VALERIA PAREDES SATÁN, con cédula de identidad N° 0603990862 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuesta realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo


Valeria Paredes

AGRADECIMIENTO

Mi eterno agradecimiento primeramente a Dios por regalarme la vida y a mis seres queridos, a mis padres quienes día a día me brindan su apoyo moral y económico; a mi hijo amado Santiago, por el ánimo y fuerzas que me infunde para continuar con la búsqueda de nuestros objetivos.

Carmen Valeria Paredes

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico con mucho cariño a toda mi familia, quienes nunca me abandonaron en el proceso educativo, y me animaron a continuar hasta que logre alcanzar mi objetivo.

Carmen Valeria Paredes

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I.....	1
1. MARCO TEÓRICO	1
1.1 ANTECEDENTES.....	1
1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	2
1.2.1 Fundamentación Epistemológica	2
1.2.2 Fundamentación Psicológica.....	3
1.2.3 Fundamentación Sociológica	3
1.2.4 Fundamentación Axiológica	3
1.2.5 Fundamentación Filosófica	4
1.2.6 Fundamentación Legal.....	4
1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
1.3.1 Guía.....	5
1.3.1.1 Concepto.....	5
1.3.1.2 Tipos de Guías	6
1.3.2 El Juego.....	7

1.3.2.1	Importancia del Juego	8
1.3.2.2	Características del juego	12
1.3.2.3	Clasificación de los juegos	16
1.3.2.3.1	Juegos Lúdicos.....	16
1.3.2.3.2	Juegos Recreativos.....	19
1.3.2.3.3	Juegos de Construcción	20
1.3.3	La Memoria.....	20
1.3.3.1	Tipos de memoria.....	21
1.3.3.2	Desarrollo de la memoria:.....	22
1.3.4	La Inteligencia	23
1.3.4.1	Tipos de Inteligencias	24
1.3.4.2	Las Matemáticas y cerebro	27
CAPÍTULO II.....		28
2. METODOLOGÍA.....		28
2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN		28
2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....		28
2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....		29
2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS		29
2.4.1. Técnicas		29
2.4.2. Instrumentos.....		30
2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....		30
2.5.1. Población		30
2.5.2 Muestra		30
2.6. HIPÓTESIS		31
2.6.1 Hipótesis de Investigación		31

2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN .	32
CAPÍTULO III.....	34
3.1. TEMA:	34
3.2. PRESENTACIÓN	34
3.3. OBJETIVOS	34
3.3.1. Objetivo General.....	34
3.3.2. Objetivos específicos	35
3.4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	35
3.5. CONTENIDOS	35
3.6 OPERATIVIDAD.....	37
CAPÍTULO IV	40
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	40
4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CIBV “MARIPOSITAS”	40
4.2 LISTA DE COTEJO FINAL, DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA	50
4.3 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	51
4.3.1 Comprobación de la hipótesis específica 1	51
CAPÍTULO V	55
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	55
5.1 CONCLUSIONES	55
5.2 RECOMENDACIONES.....	56
BIBLIOGRAFÍA	57
ANEXOS	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Población	30
Tabla N° 2 hipótesis Específica 1	32
Tabla 5: Definición de Juego Lúdico.....	40
Tabla 6. Recursos para desarrollar la memoria y la inteligencia lógico matemática. 41	
Tabla 7. Juegos para desarrollar la inteligencia Matemática.	42
Tabla 8. Predominio de la inteligencia lógico matemática en los niños	43
Tabla 9. Les gusta a los niños las Matemáticas	44
Tabla 10. Los Juegos Recreativos Ayudan en el desarrollo de la Lógico matemática.....	45
Tabla 11. Frecuencia de juegos recreativos	46
Tabla 12. Los juegos de construcción y las inteligencias	47
Tabla 13. Materiales para trabajar en juegos de construcción.....	48
Tabla 14. Aplicación de la Guía Lúdica Matemática Divertida	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

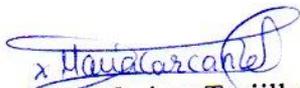
Gráfico 1. Definición de Juego Lúdico.....	40
Gráfico 2. Recursos para desarrollar la memoria y la inteligencia lógico matemática.....	41
Gráfico 3. Juegos para desarrollar la inteligencia Matemática.	42
Gráfico 4. Predominio de la inteligencia lógico matemática en los niños.....	43
Gráfico 5. Les gusta a los niños las Matemáticas	44
Gráfico 6. Los Juegos Recreativos Ayudan en el desarrollo de la Lógica Matemática.....	45
Gráfico 7. Frecuencia de juegos recreativos	46
Gráfico 8. Los juegos de construcción y las inteligencias.....	47
Gráfico 9. Materiales para trabajar en juegos de construcción.....	48
Gráfico 10. Aplicación de la Guía Lúdica Matemática Divertida	49

RESUMEN

El tema Elaboración y aplicación de una guía lúdica “Matemática Divertida” para desarrollar la memoria en el área lógico matemática en los niños y niñas del CIBV (Centro Infantil del Buen Vivir) “Maripositas” del Barrio La Dolorosa, cantón Chambo, en el período de mayo – diciembre 2014, cuyo objetivo es desarrollar la inteligencia lógico matemática a través de la presente guía, misma que ofrece juegos de lúdicos, recreativos y de construcción como ayuda para los docentes de Educación Inicial a fin de que brinden mayor importancia al desarrollo de la inteligencia lógico matemática, exponiendo primeramente los fundamentos científicos y la estructuración de las variables en estudio, desde el punto de vista de expertos científicos y escritores sobre la importancia de la memoria en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática, haciendo referencia al Marco Metodológico con el diseño y tipo de investigación utilizado, las técnicas e instrumentos necesarios para obtener la información, exponiendo los lineamientos alternativos que están reflejados en la guía lúdica, con la exposición y discusión de resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación, que permitieron comprobar las hipótesis, dando a conocer finalmente a que conclusiones y recomendaciones se ha llegado luego de haber aplicado la guía lúdica en los niños del Centro Infantil. Al trabajar con los niños usando este material de apoyo se ha visto un gran resultado en ayudar a los niños a desarrollar la memoria en el área lógico matemática, ya que a través de los juegos los niños han aprendido con mayor facilidad y de manera llamativa, evitando así el aburrimiento y tedio por las matemáticas. Como conclusión se pudo verificar que los niños quienes socializaron con la Guía Lúdica Matemática Divertida lograron un incremento significativo en el desarrollo de la memoria en el área lógico matemática, fortaleciendo su aprendizaje.

ABSTRACT

The theme development and implementation of a recreational Guide " Fun Mathematics" to develop the memory in the logical mathematics area in children of CIBV Center children of the good life) "Butterflies" in the neighborhood la Dolorosa, Chambo county, during May – December 2014, which aims to develop logical mathematics intelligence through this guide, same that offers games of leisure recreation and construction as an aid for teachers in initial education to provide greater importance to the development of the logical mathematics intelligence, first exposing the scientific foundations and the structuring of the variables in the study, from the point of view of scientific experts and writers on the importance of memory in the development of the logical mathematical intelligence making reference to the methodological framework with the design and type of research used, techniques and tools to get the information, exposing the alternative guidelines that are reflected in the ludic guide, with the exhibition and discussion of results of the implementation of the instruments of research, allowing you to test the hypothesis, finally knowing the conclusions and recommendations after applying the ludic Guide in the children of the Center. To work with children using this material the support has been a great result in helping children to develop memory in the logical mathematics area, through the games the children have learned more easily and in an striking way, avoiding boredom and tedium to mathematics. As conclusion, you could verify that children who socialized with the guide achieved a significant increase in the logical development of the memory in the area of logic mathematics, strengthening their learning.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

Desarrollar la inteligencia lógico matemática y la memoria en los niños del CIBV Maripositas es de vital importancia para que el niño tenga éxito en los posteriores años de estudio, por lo que se trabajó con este grupo para aplicar una guía que pueda fortalecer este tipo de inteligencia.

La presente investigación está conformada por cinco capítulos, que se detallan a continuación:

El primer capítulo trata sobre los antecedentes de la investigación, haciendo referencia a la fundamentación científica y teórica, en donde se presenta conceptos y clasificaciones de la guía lúdica, así como también se da una breve explicación sobre la memoria y su importancia en el desarrollo de las inteligencias, especialmente en la inteligencia lógico matemática.

El segundo capítulo da a conocer el marco metodológico, así como el diseño de la investigación realizada en el Centro Infantil, las técnicas e instrumentos utilizados, se establecen las hipótesis de la presente tesis como la operacionalización de las variables.

El tercer capítulo expone el contenido de la guía lúdica que se pretende ofrecer a las docentes del centro Infantil para que refuercen sus enseñanzas en busca del desarrollo de la inteligencia lógico matemática.

El capítulo cuarto presenta el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos en la aplicación de una ficha de observación a los niños que acuden al CIBV Maripositas

Finalmente se presenta el quinto capítulo con las conclusiones y recomendaciones acerca del tema.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

Luego de consultas realizadas en la Biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo, que no existe un tema relacionado con el contenido propuesto, por lo que se considera importante la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida” para desarrollar la Memoria en el Área Lógico Matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” del Barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2015.

El tema es original ya que es la primera vez que se realiza este tipo de investigación en la institución educativa escogida, además no existe en la biblioteca de la universidad, por lo que se le considera de utilidad para los niños de Nivel Inicial.

Partiendo de la observación directa a los niños y niñas del centro infantil, se notó dificultad en el aprendizaje lógico matemático como nociones básicas, color, forma, textura y tamaño, sin que analicen y resuelvan problemas con facilidad. Llegando a mecanizar lo que la docente imparte con métodos tradicionales y dejando atrás su creatividad e imaginación para obtener nuevos conocimientos.

En virtud de todas estas circunstancias existentes por las falencias en el proceso matemático se considera que este trabajo ayudará a mejorar la calidad educativa y romper ese obstáculo de mirar el aprendizaje de la Matemática como abstracta, incomprensible y difícil.

También cuento con el apoyo de la Institución porque me permitieron tener una visión más amplia a donde quiero llegar para resolver el problema existente

Por otro lado es fundamental la elaboración y aplicación de una guía de utilización de recursos lúdicos para fortalecer el desarrollo de destrezas y habilidades matemáticas, con la misma se logrará superar estas debilidades, en procura de que los niños de Educación Inicial tengan las posibilidades de obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Matemática. Además las maestras y los maestros contarán con una guía de utilización de recursos lúdicos para lograr el fin propuesto en la investigación.

1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

1.2.1 Fundamentación Epistemológica

La matemática moderna se ocupa de planificar una estructuración abstracta, basada en la teoría de conjuntos, que resulta aplicable a toda ciencia, puesto que se adapta perfectamente para seguir el proceso del conocimiento, y toda ciencia tiene por objeto el conocimiento de alguna cosa. Esta corriente científica está llamada a penetrar en el terreno de todo trabajo especulativo para orientar la investigación hacia resultados muy prometedores.

El conocimiento y el aprendizaje es un resultado de la reconstrucción interna y externa que hace la persona a partir de las experiencias que él vive como ser humano en un contexto históricamente determinado o ambiente concreto como la comunidad, la sociedad, el barrio, el aula, la casa, etc., se toma en cuenta en este estudio si el uso de esta metodología promueve el desarrollo de la memoria en el área lógico matemáticas (CARNAP, R. 1998)

Con la práctica de la epistemología como cimiento de aprendizaje, el educando podrá ser partícipe del proceso de enseñanza-aprendizaje, partiendo desde su desarrollo, organización y selección de actividades, desde los inicios de información hasta el análisis de resultados, implica que para alcanzar instrucciones bien fundamentados en la matemática es importante hacer uso de estrategias y técnicas adecuadas seguido de recursos didácticos concretos y reales.

1.2.2 Fundamentación Psicológica

Según (MORENO, 2003) La utilidad de la metodología del juego sobre el aprendizaje, sin duda es un ámbito de la Psicología y de forma específica de un enfoque del constructivismo como paradigma explicativo del funcionamiento de la mente humana. Se considera que la psicología de la educación constituye un factor clave para el procedimiento y proceso de esta investigación y alcanzar el desarrollo de la mente y la inteligencia lógico matemática a través de juegos lúdicos.

1.2.3 Fundamentación Sociológica

Para (BURKHEIM, 1912), la Sociedad y la educación son fenómenos relacionados y complementarios para formar el carácter de una persona. La educación además de los objetivos individuales pretende alcanzar también objetivos sociales, ya que las instituciones educativas son creaciones propias de una sociedad con sus estructuras y valoraciones.

Los Centros Infantiles son instituciones educativas que están inmersas dentro de una comunidad por tanto influyen los comportamientos y conductas de los individuos que interactúan dentro de este ámbito, siendo de vital importancia el desarrollo de la memoria y la inteligencia lógico matemática.

1.2.4 Fundamentación Axiológica

(BURKHEIM, 1912), manifiesta que los métodos científicos deben aplicarse al estudio de la humanidad y los grupos sociales presentan características que van más allá o son diferentes a las conductas de los individuos, a más de ello, la base de la estabilidad social, es decir, los valores compartidos por una sociedad, la moralidad y la religión conforman la conciencia colectiva y son los vínculos de cohesión que mantienen el orden social.

Es necesario incluir los aspectos axiológicos en el presente proyecto, por considerarse las cualidades que desarrollan los docentes con respecto al desarrollo de la memoria y la inteligencia lógico matemática ya que ayuda en la construcción de

una educación de calidad en la institución educativa donde se realiza la investigación.

1.2.5 Fundamentación Filosófica

Mediante la fundamentación desde la filosofía, el proyecto en la presente investigación recoge las teorías de varios filósofos de la educación contemporánea que sirven para elaborar conceptos teóricos para poder llegar a comprender el desarrollo de la memoria en el área lógico matemática de los niños y niñas.

Mencionamos al pragmático Dewey que con sus teorías ha influenciado significativamente en la educación “el objeto de la vida y la educación es el crecimiento mediante la adquisición de experiencias”. Y en cuanto al estudio de la filosofía, Platón creía que los “significados o conceptos existen en un mundo que le es propio, el mundo de las formas”. (DEWEY, 2007)

Desde el punto de vista de la Filosofía se concibe el conocimiento como un proceso de aprendizaje entre el sujeto y el objeto; la comprensión de la realidad se construye a través de la acción social, emancipadora: por tal motivo el presente proyecto, está enfocado en el paradigma crítico, propositivo que nos permitirá la identificación de potencialidades de cambio a través de la acción transformadora, participativa, reflexiva, comprometida e influenciada por valores sustentados en la filosofía.

1.2.6 Fundamentación Legal

La presente investigación tiene como fundamentación legal la Constitución Política del Estado Ecuatoriano del 2008 en su Art 44 donde señala: “El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, emitido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo emocional y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

La educación se basa en el completo desarrollo del niño, logrando la participación y colaboración de la familia y el estado respondiendo por una educación gratuita y con libertad de enseñanza de acuerdo a las leyes que rigen en la educación, para formar entes proactivos.

Así también en el Artículo Art. 26.- de la misma Constitución señala que: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.”

De la misma manera, el Art. 342 manifiesta: “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población para la realización del buen vivir que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura”.

1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1 Guía

1.3.1.1 Concepto

La guía es un instrumento impreso con orientación técnica para apoyar y ayudar al niño a desarrollar y mejorar el rendimiento en su aprendizaje, éstos incluyen toda información necesaria para dicho efecto. (Torrez, 2013)

En términos generales, se entiende por guía al documento que tiene por objeto conducir, dirigir y encaminar algo para que se llegue a los objetivos deseados en la cuestión de la que se trate.

Para (CARRASCO, 2004) la Guía es un instrumento que el profesor pone en manos del alumno para orientarle en sus tareas de descubrimiento y aprendizaje, es una relación de actividades a desarrollar por el estudiante en la búsqueda de conocimientos, resolución de problemas o adquisición de destrezas. Es un esquema de trabajo que ayuda al alumno a organizar las tareas de modo secuencial.

1.3.1.2 Tipos de Guías

a) Guías de Motivación

Según (MARÍN, 1999), Utilizar representaciones pictóricas o textos que permitan a los estudiantes realizar una meditación frente a un determinado tema, permitiéndoles de esta forma nuevos niveles de motivación.

Por ejemplo:

- Alcanzar un mejor nivel académico.
- Adquirir una mejor proyección laboral.
- Desarrollar valores tales como la responsabilidad, honestidad, amabilidad, etc.

b) Guías de Aprendizaje

Es la guía más común, presenta nuevos conocimientos a los alumnos, requiere de la ayuda del profesor para explicar y aclarar conceptos.

Generalmente cuenta con textos, ejercicios e imágenes, esta guía puede ser evaluada en la medida que se considere que los estudiantes están por primera vez frente a los contenidos.

c) Guías de Comprobación

Su principal objetivo es poder verificar el uso correcto de conocimientos y experiencias por parte los estudiantes. Puede incorporar ejercicios de completación,

asociación y preguntas de alternativa. Esta guía debe cumplir con un tiempo de desarrollo y revisión.

d) Guías de Aplicación

Son guías cuya intención es practicar algún concepto o procedimiento a través de actividades. Los alumnos en el ejercitar 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.

e) Guías 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.

f) Guías de Lectura

La intención principal de este 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.

g) Guía Lúdica

Del sustantivo latino “Ludos”, que significa juego, la guía lúdica se basa principalmente en juegos, a través de los cuales se pretende ayudar al niño a aprender tal o cual área a desarrollar.

1.3.2 El Juego

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante. El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los

bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta. (DELVAL, 2008)

Al observar las actividades que realizan los niños nos damos cuenta de la importancia del juego en ellas, considerándose una actividad muy importante durante un período de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan, ya que a través del juego los niños aprenden con mayor facilidad.

El juego es la actividad más productiva y divertida que emprenden los niños. El juego es tanto universal como adaptable. Aunque los niños a veces juegan cuando están solos o con adultos, juegan mejor con otros niños. Los pares no sólo constituyen los compañeros de juego preferidos sino también proporcionan práctica en regulación emocional, empatía y entendimiento social de todo tipo. (STASSEN, 2006)

1.3.2.1 Importancia del Juego

El juego plantea al niño la solución de algunas tareas que requieren un esfuerzo mental, la concentración y atención. El uso de la memoria y la imaginación. También mediante el juego conoce las cualidades y propiedades de los objetos, distingue las formas, el tamaño, el color y se orienta en el espacio. (SIMIENTES, 1986)

El juego es la actividad más importante, especialmente para los primeros años, en que éste muestra un mayor interés por sí mismo. De allí su utilización como métodos de enseñanza-aprendizaje.

Según (FARRENY, 1997) “El juego para los niños y niñas es una fuente de enseñanza indispensable e insustituible: mediante él expresan sus posibilidades y se encuentran a sí mismos, pueden liberar tensiones y canalizar conflictos, les ayuda a descubrir sus potencialidades”, siendo de vital importancia para el normal desarrollo del niño tanto en el área física, como psicológica y afectivo-social.

Cuando el niño y la niña juegan, viven esta actividad como algo muy importante. Es una situación en que se encuentran muy a gusto, puestos a volcar toda su energía y creatividad, sienten la capacidad de éxito, de experimentar situaciones agradables y de vivir todas las situaciones posibles e incluso esas tan fantásticas que no se pueden cumplir en la vida real.

Desde el punto de vista del adulto, el juego adquiere una importancia relevante en diversos aspectos del desarrollo infantil, tales como:

a) Físico Motor

El juego aumenta la fuerza, la velocidad y el desarrollo muscular, ayudando a la sincronización de movimientos, a la comprensión de la lateralidad, a la coordinación viso-motora, a la percepción de los sentidos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje, etc. (GARCÍA & LLULL, 2011)

Es muy importante para el crecimiento corporal, ya que a medida que aprende a desplazarse, gateando, subiéndose o bajando de los sitios, caminando, corriendo, coordinando los movimientos, el niño/a desarrolla sus músculos y el ejercicio favorece la oxigenación y la buena realización de las funciones orgánicas. Cuando salta, se agacha, gira o da vueltas, aprende a dosificar el esfuerzo, mejora la resistencia física y consolida el sentido del equilibrio.

b) Descubrir y experimentar

El juego es fundamental para ayudar a los niños en el desarrollo intelectual, facilitando la comprensión de situaciones, la elaboración de estrategias, la anticipación de acontecimientos y la resolución de problemas; todo ello ayuda a adquirir estructuras cognitivas básicas y a relativizar los puntos de vista egocéntricos, favoreciendo la construcción de un pensamiento lógico objetivo.

A través del juego se aprende a descubrir, manipulando los objetos y juguetes, el niño o niña descubre sus cualidades de forma, color, textura, tamaño, temperatura,

etc. Y aprende a observar relaciones de causa-efecto. También aprende a situarse en el espacio y a calcular distancias.

c) Valor Emocional

El juego ayuda en el control emocional, impulsando el control de la autoafirmación por medio de la asimilación y maduración de las situaciones vividas, expresando verbalmente sus experiencias y superando la frustración ante hechos que, repetidos en el mundo simbólico y en el imaginario, pierden una parte de su carácter traumático o agresivo. (GARCÍA & LLULL, 2011)

El juego aporta también elementos para ordenar el pensamiento. El niño/a aprende conceptos espaciales, se sitúa en el tiempo, observa principios de causalidad, comprueba sus propias hipótesis y va adquiriendo conocimiento de sí mismo y de la realidad que lo envuelve.

d) Valor Social

El juego propone situaciones para el aprendizaje moral de las reglas de convivencia, participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente, aceptando roles y funciones sociales, que ayudan a construir los límites en las relaciones, practicando la cooperación como instrumento de trabajo en grupo y actuando de acuerdo con otros para corresponsabilizarse de las tareas.

e) Valor Cultural:

Imitando modelos de referencia tomados del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, lo cual constituye un medio de aprendizaje y adaptación al mundo adulto, que dependerá de factores como el área geográfica, las condiciones climática so la época histórica.

f) Valor Terapéutico

El juego tiene además un valor terapéutico, ya que provoca la catarsis y la eliminación de la energía retenida. En la vida diaria es necesario cierto escape de tensiones originadas por las restricciones que impone el entorno.

El juego ayuda a expresar las emociones y a liberar la energía retenida de una forma socialmente aceptable. Estos objetivos pueden lograrse mediante el juego físico activo y por métodos indirectos como la identificación de personajes de un libro o película. No tener la posibilidad de liberarse de las tensiones, puede ocasionar trastornos emocionales y afectar seriamente al desarrollo de la personalidad.

El juego no sólo proporciona un alivio a las tensiones emocionales, sino también una salida a las necesidades y deseos que no pueden satisfacerse de otra manera. El valor terapéutico del juego se ha empleado para tratar los problemas de conducta basándose en el hecho de que el juego es el medio natural de expresión infantil. Es la oportunidad para que los niños y niñas expresen sus sentimientos y problemas de igual modo que en ciertos tipos de terapias de personas adultas, cada cual habla de sus dificultades.

g) Valor Educativo

Es necesario recordar la importancia que el juego tiene en relación a la educación. Mediante éste, el niño o la niña va descubriendo las cualidades de los objetos y sus significado, va construyendo el conocimiento de sí mismo y de los demás, descubre las propias relaciones con el entorno, se hace consciente de sus capacidades y compara si son mejores o peores que las de otros... y con todo ellos establece el autoconcepto más claro y realista.

El juego hace posible que los niños y las niñas comprueben su nivel de aptitud sin asumir aún la plena responsabilidad de sus actos, como ocurriría en actividades más serias. (MIR & COROMINA, 1997)

En el juego se puede representar papeles diferentes, aprendiendo cuáles son los que producen mayor satisfacción, al mismo tiempo que capacitan para establecer mejores relaciones con los otros.

1.3.2.2 Características del juego

La mayoría de los investigadores recogen y resumen las características principales, tales como:

a) El juego es libre

Es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior. La mayoría de los juegos deben definirse por su carácter gratuito y no obligatorio.

Según (Huizinga, 1987) “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tienen fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de – ser de otro modo – que en la vida corriente.

b) El juego produce placer

Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. Hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc., que son placenteras por sí mismas y se convierten en el verdadero objeto de interés del juego. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.

Esta propiedad del juego ha sido reconocida por varios autores como Freud, para quien el juego tiene una función equivalente a la de los sueños, o Piaget y Vygotsky, quienes coinciden, cada uno con sus matices, en que el juego es la necesidad para satisfacer deseos inmediatos, necesidades no satisfechas. (GARCÍA & LLULL, 2011)

c) El juego implica actividad

No todos los juegos son motores o conllevan ejercicio físico pero el jugador está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionar y comunicarse con los demás.

d) El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia

Muchos juegos no necesitan explicarse, se hacen de forma casi automática. Los bebés juegan con su cuerpo al poco tiempo de nacer, en la etapa simbólica los niños se inventan ellos mismos historias y artefactos para jugar y hasta los diez años de edad es la ocupación más importante de sus vidas.

Los adultos también juegan porque el juego es algo que forma parte de la cultura, pero podríamos decir que una característica esencial de los niños es que viven y aprenden jugando. Los niños deben jugar si queremos que tengan un crecimiento sano y feliz.

e) El juego tiene una finalidad intrínseca

Uno de los rasgos más singulares de la conducta de juego es que en él son más importantes los procesos que los fines; en otras palabras, lo importante es participar. En el juego no se busca ningún otro objetivo que el mero hecho de disfrutar con la actividad lúdica, es decir, el placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso. Esta cualidad se denomina “autotelismo” y es común en toda actividad de ocio (Trilla,1993).

La acción de jugar se convierte en la meta de nuestras conductas, porque dan satisfacción por el mero hecho de realizarlas, sin pensar en cualquier otra finalidad que no sea la propia acción. El propio proceso del juego encierra la emoción, tensión y diversión suficientes como para hacerlo atractivo e interesante para el jugados.

El juego se empieza a diferenciar de su primer objetivo, la acción en sí misma, cuando la actividad lúdica se convierte en instrumentos para lograr resultados exteriores, como cuando los adultos juegan en un casino para ganar dinero (Linaza,2000).

f) El juego organiza las acciones de un modo propio y específico

En el juego se desarrollan procedimientos, normas y formas de hacer las cosas que, paso a paso, llevan a conseguir las metas propuestas por los propios juegos o por los jugadores. Sin embargo, el juego carece de una lógica organizativa similar a la del mundo adulto. Los niños proponen sus propios procedimientos y cambian las reglas a mitad del juego para hacerlo más divertido: a todos nos suena eso de “vale que tú eras... y ahora yo soy...”. Así podemos diferenciar una conducta lúdica, con elementos característicos de la situación de juego, de otras conductas que no tienen los rasgos propios del juego.

g) El juego es una forma de interactuar con la realidad

Ante todo conlleva una actitud especial de relacionarse con la realidad. Esta forma de interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, pero sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad. El sujeto que juega realiza la actividad de juego desde sí mismo, poniendo en práctica las capacidades propias que le exige el juego para lograr el éxito.

Los juegos de cartas, por ejemplo, requieren el mantenimiento de la atención durante períodos prolongados de tiempo y no todas las personas muestran la misma predisposición ante esta exigencia. Resumiendo, en el juego la persona hace una adaptación libre y espontánea de la realidad y se comporta con ella de una manera determinada, según su personalidad, sus capacidades, sus inquietudes, etc.

h) El juego es una vía de autoafirmación

El juego ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas. Un niño juega a los maestros, a los papás y a las mamás o a los médicos, porque necesita entender a los adultos.

i) El juego favorece la socialización

El juego nos enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación se facilitan procesos de inserción social. Por eso el juego cumple también una función compensadora de las desigualdades socioculturales. Los juegos pueden ser adaptables y permiten la participación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc.

También pueden construir un medio para reflexionar críticamente sobre la realidad y liberalizar los conflictos cotidianos, puesto que los ignora o los resuelve de forma imaginativa, casi siempre a favor del propio juego o del jugador. Por esto mismo, el juego puede asumir en ocasiones una función rehabilitadora o terapéutica frente a situaciones desfavorables o traumáticas.

j) Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensable

Los juguetes son solo una herramienta para el juego, pero si no existen o tienen características diferentes a las que se requieren, se pueden eliminar, cambiar o adaptar. Es posible jugar con cualquier elemento natural, fabricado o desechable, al que el jugador otorga una función simbólica, por ejemplo un bolígrafo puede convertirse imaginativamente en una jeringuilla para jugar a los médicos.

También se juega a inventar juegos o se juega con el propio cuerpo. Lo esencial es la propia acción lúdica, a la que se pueden agregar o quitar medios dependiendo de la imaginación y la creatividad del jugador.

k) Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio, pero son inciertos

El tiempo que dedicamos a jugar depende de la motivación del que juega y del atractivo, en parte subjetivo, del propio juego. En la sociedad actual podemos decir que ocupamos los espacios en los que podemos jugar y que estos cambian con cierta frecuencia, se puede jugar dentro de cada, en la calle, en el campo, etc. (DECROLY, 2002)

1.3.2.3 Clasificación de los juegos

El intento por clasificar los juegos responde a un doble punto de vista. Por una parte, se hallan los estudios científicos, especulativos y empíricos con finalidad teórico predominante. De otra aparte, se hallan las recopilaciones empíricas hechas con finalidad práctica. Los primeros tienen su apoyo principal en las funciones psicológicas predominantes en cada uno de los tipos de juego que se identifican, los segundos apoyan principalmente en la consideración del espacio en el que los juegos se desarrollan. (GARCÍA, 1993)

La siguiente clasificación resulta útil en la práctica, a pesar de que o parezca muy rigurosa desde el punto de vista de las exigencias lógicas de una clasificación

1.3.2.3.1 Juegos Lúdicos

Juegos Lúdicos son considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración de la que se vale el educando para observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas. Entre tanto, se destacó que estas tareas lúdicas permiten la integración y participación de los escolares más tímidos y con problemas de relación con sus demás compañeros.

Por otro lado, se estableció que estos tipos de juegos como herramientas pedagógicas, responde a las necesidades e intereses de los niños y niñas; pues logra

una prosecución psicomotriz que va en detrimento de las mejoras en habilidades y destrezas que originen en el estudiante creatividad, autonomía, toma de decisiones y solidaridad entre los miembros del grupo.

El juego lúdico descansa en la actividad espontánea, que atestigua el verdadero interés del niño y sitúa a su nivel personal de comprensión la educación que se le propone. Respetando las condiciones naturales de la vida en las que el ser humano hace su auténtico aprendizaje. Según (DECROLY, 2002) “El juego lúdico no estará disociado del ambiente, como lo estaban los ejercicios analíticos: allí donde el encaje consistía en colocar formas geométricas, se emplea el perfil de tazas o de animales, las “formas de vida” sustituyen a las formas abstractas”, esto se debe a que estas formas poseen mayor atractivo para el niño, conservan un vínculo con el mundo cotidiano que despierta el interés, motivan afectivamente su actividad, siendo las formas cotidianas las que el niño percibe con mayor rapidez en relación a las figuras geométricas, sin excluirlas, conservando las figuras geométricas para los juegos en los que interviene cierto nivel de abstracción,

El juego lúdico nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo a los autores que han hecho aportes al concepto, y su influencia y relación en el ser humano.

Para que un juego sea considerado lúdico tiene que estar rodeado de un amplio repertorio de saberes, de prácticas, de lenguajes y de significados culturales, haciendo alusión a los componentes materiales, específicamente al mundo de los objetos lúdicos (juegos – juguetes) y a instituciones lúdicas como de sitios de recreación, ludotecas, etc, a los códigos y pautas escritas de carácter lúdico (cuentos, ensayos, etc.) (JIMENES, 2007)

Características del juego lúdico

Se pretende introducir y desarrollar muchos juegos para trabajar y todos lo que se puedan incluir, el juego lleva una serie de características que los hace atractivos, motivantes y participativos además que integra personas y niños/as.

Cuando practicamos un juego, estamos introduciendo los diferentes elementos que influyen en el desarrollo de un niño, como son el objetivo a conseguir. Estos estímulos intervienen directamente, de forma que incidimos en el juego tanto en la tensión emotiva, como en la realización de los gestos. De esta forma si trabajamos los diferentes elementos de forma aislada, estamos creando situaciones artificiales que difícilmente se darán durante el desarrollo del juego real.

Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos. □ Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta, recrea y aprende.

Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

El juego lúdico es un buen aliado para el contexto escolar ya que son excelentes potenciadores de dinámicas creativas y favorecen una comunicación abierta y desinhibida, mismas que tienen como fin el desarrollo y la formación de un sujeto en algún ámbito de la educación, ya sean conceptos, valores, desarrollo físico o capacidades y habilidades.

Los recursos lúdicos son todas aquellas prácticas que tienen como fin el desarrollo y la formación de un sujeto en algún ámbito de la educación, ya sean conceptos, valores, desarrollo físico o capacidades y habilidades. (PETIDIER, 2013)

Existen varias conclusiones sobre los tipos de recursos lúdicos, siendo necesario considerar la clasificación basada en los objetivos que se pretenden.

- **Recursos lúdicos conceptuales:** Son ejercicios que tienen por objeto la introducción de conocimientos, habilidades o capacidades teóricas en los niños

o niñas, mediante estos recursos el docente tendrá como fin el cumplimiento de estos objetivos, que dependen de lo original y creativo de la actividad que aplique el docente haciendo uso de utensilios novedosos, recursos multimedia o juguetes.

- **Recursos lúdicos motrices:** Son los juegos que trabajan aspectos coordinativos, de estímulo físico, flexibilidad, resistencia, etc., siendo los deportes una forma de interpretar y llevar a cabo de manera que divierta y entretenga en mayor medida a los niños, a la vez que aprenden jugando.
- **Actividades disciplinarias:** pretende la educación en valores, reglas y normas, influyendo el juego en el cumplimiento de normas y reglas por los que casi siempre los niños están sujetos en estas actividades.

1.3.2.3.2 Juegos Recreativos

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes.

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación.

1.3.2.3.3 Juegos de Construcción

Hay, finalmente, un grupo de juegos que englobamos bajo la categoría de juegos de construcción. No son característicos de una edad determinada, sino que varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño.

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

Cuando el modelo externo se convierte en el objetivo prioritario (grúas que funcionen, por ejemplo) la actividad infantil deja de ser juego y se acerca a la actividad seria de los adultos, resultando satisfactoria sólo en la medida en que logra el propósito inicial. Conservando buena parte de la capacidad creativa del juego, al realizar este tipo de construcciones tan reales, el niño se adentra en el trabajo.

1.3.3 La Memoria

La memoria del ser humano es compleja y fascinante, es a la que mayor atención le damos y a la que mayor esfuerzo le exigimos en nuestra vida diaria, ya que la vida está formada por recuerdos.

Según el Diccionario Mosby de Medicina y Ciencias de la Salud. (1998), define a la memoria como “la capacidad o poder mental que permite retener y recordar, mediante procesos asociativos inconscientes, sensaciones, impresiones, ideas y conceptos previamente experimentados, así como toda la información que se ha aprendido conscientemente” (BRACE, 2004)

La memoria es la capacidad de adquirir, almacenar y recuperar información. Somos quienes somos gracias a lo que aprendemos y recordamos. Sin memoria seríamos incapaces de percibir, aprender o pensar, no podríamos expresar nuestras ideas ni

tendríamos una identidad personal, porque sin recuerdos sería imposible saber quiénes somos y nuestra vida perdería sentido.

Según (GUMÁ, 2001) la memoria es un sistema de almacenamiento y de recuperación de información, siendo nuestra memoria un procesador de datos, tales como recuerdos de actividades que hemos vivido diariamente, misma que están grabadas en nuestra memoria y podemos mantenerlos en nuestra mente por muchos años.

La memoria como proceso cognitivo, nos permite conservar la experiencia pasada, así como reproducirla o actualizar, y la imaginación permite la transformación mental del mundo material o físico. (ORTIZ, 2009)

1.3.3.1 Tipos de memoria

Varios autores exponen sobre las diferentes formas de la memoria, describiendo las dos categorías más amplias en las que puede dividirse: memoria explícita y memoria implícita.

a) Memoria Explícita: es el recuerdo consciente e intencionado de experiencias previas. Se podrá describir las actividades que se ha realizado con anterioridad, recuerdos explícitos, también se puede describir hechos que tuvieron lugar en el pasado, reconocer la identidad de personalidades a nivel mundial, considerándose estos recuerdos también explícitos

Kolbs, 2006, sugiere que la memoria explícita puede ser subdivida en dos tipos: memoria episódica que consiste en sucesos que una persona recuerda, también es llamada memoria autobiográfica, es la memoria de las experiencias vitales relativas a la propia persona. La memoria semántica mientras tanto incluye el conocimiento de los hechos históricos y de figuras históricas y literarias, también incluye el conocimiento de los hechos históricos y de figuras históricas, incluye la información aprendida en la escuela como la lectura, la escritura y las matemáticas.

b) Memoria Implícita: Es una forma de memoria inconsciente, no intencionada. La capacidad para usar el lenguaje y para llevar a cabo conductas motoras como montar bicicleta o practicar un deporte, son ejemplos de memoria implícita. Varios estudios demostraron que tal vez existan varios tipos de memoria implícita, como la memoria motora, utilizada en las pruebas de preparación y el condicionamiento clásico, todas ellas conservadas (KOLB & Whisha, 2006)

1.3.3.2 Desarrollo de la memoria:

Durante la niñez, los niños muestran un desarrollo significativo de su memoria. Tanto en los niños de esta edad como en los adultos existe una diferencia entre el reconocimiento y el recuerdo. El reconocimiento es la capacidad para identificar algo ya conocido y que vuelve a verse, mientras que el recuerdo es la capacidad para evocar el conocimiento de algo que está en la memoria, como describir una imagen que ya se ha visto antes sin que esté presente en ese momento. A cualquier edad resulta más fácil reconocer que recordar.

Cuanto más familiarizados estén los niños con los objetos, mejor pueden recordarlos.

En una investigación en la que se observó lo que los niños hacían con diversos juguetes, se vio que los niños que utilizan determinados objetos tienen más probabilidad de recordarlos. Por ejemplo, los niños que dieron un nombre, agruparon o dedicaron tiempo a pensar o repetir los nombres de los juguetes (es decir, utilizaron estrategias para ayudarse a recordar) recordaron mejor que quienes hicieron menos de estas actividades.

Es probable que el recuerdo más antiguo que tenga una persona sea de algo que ocurrió cuando tenía al menos tres años de edad. No obstante, aunque algunas personas tienen recuerdos vívidos desde los tres años, otras no recuerdan nada anterior a los ocho años. En la niñez temprana, los niños no tratan de memorizar a propósito, pero recuerdan sucesos que les causaron una impresión particular. La mayor parte de los recuerdos son de corta duración y no suelen recordarse en etapas posteriores de la vida.

No obstante, los recuerdos pueden existir aunque una persona no sea consciente de ellos, y recuerdos profundos pueden afectar el comportamiento de una persona sin que se entienda su origen.

Las condiciones esenciales de una buena memorización son la convicción de que se puede hacer, o sea, la autoconfianza, junto con la motivación; la realización de revisiones periódicas de la materia y la utilización de estrategias adecuadas para estudiar.

Según (ZENHAS, 2002), hay dos principios que son importantes para memorizar con facilidad y eficacia, permitiendo que la información memorizada sea evocada rápidamente más tarde:

- La organización de la información, hecha del modo más personal posible;
- El recurso o estrategias que apelen a los dos hemisferios verbales.

1.3.4 La Inteligencia

Según Gardner, la inteligencia es la capacidad desarrollable y no sólo «la capacidad de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas».

La inteligencia no sólo se reduce a lo académico sino que es una combinación de todas las inteligencias. Ser hábil en el deporte o en las relaciones humanas implica unas capacidades que, por desgracia, no están seriamente contempladas en los programas de formación académica.

La inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación.

La memoria es uno de los instrumentos de la inteligencia. Si la inteligencia es la capacidad para resolver problemas, la memoria nos ayuda a recordar los datos del problema. Y, más aún, si ya hemos pasado por una situación idéntica, la memoria nos permitirá recordar las soluciones que en su día ya habíamos encontrado.

1.3.4.1 Tipos de Inteligencias

Para definir cada ámbito de la inteligencia, Howard Gardner estudió el desarrollo de habilidades en los niños y la forma en que se descomponían las diferentes capacidades en casos de daño cerebral.

Además, Gardner observó cómo se manifestaba cada una de las inteligencias dentro de la cultura del individuo. La inteligencia se puede agrupar en 8 diferentes tipos:

a) Inteligencia lingüística

Una de las más importantes. Se utilizan ambos hemisferios del cerebro y es característica en los escritores. El uso amplio del lenguaje es parte esencial para el desarrollo de este tipo de inteligencia. Tienen la capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura y, también, al hablar y escuchar.

b) Inteligencia musical

Es el talento que tienen los grandes músicos, cantantes y bailarines. La fuerza de esta inteligencia radica desde el nacimiento y varía de una persona a otra. Es importante en este tipo de inteligencia que por fuerte que sea, necesita estimularla para desarrollar todo su potencial, ya sea para tocar un instrumento o para escuchar una melodía con sensibilidad. Ciertas áreas del cerebro desempeñan papeles importantes en la percepción y la producción musical.

c) Inteligencia lógico matemática

La inteligencia lógico matemática es la capacidad de reconocer conexiones, analogías y relaciones cuantitativas entre varios elementos, de reagrupar en conjuntos, clasificar, de administrar secuencias lógicas complejas y de volver a recorrer las formas simples de las que están compuestas, de formular hipótesis e inferir consecuencias, de resolver problemas. Es probable que la inteligencia lógico matemática prefiera aprender por medio de la demostración sistemática, la demostración indirecta, el descubrir analogías, proponer y rever soluciones posibles, la gestión conceptual de los símbolos. (SANTOIANNI, 2006)

Los individuos que pertenecen a este grupo, hacen uso del hemisferio lógico del cerebro y pueden estudiar las ciencias exactas. De los diversos tipos de inteligencia, éste es el más cercano al concepto tradicional de inteligencia. En las culturas antiguas se utilizaba éste tipo de inteligencia para formular calendarios, medir el tiempo y estimar con exactitud cantidades y distancias. (NIEVE, 2014)

La competencia de Gardner señala que la inteligencia lógico-matemática se desarrolla en la relación del sujeto con el mundo de los objetos. Esta forma de inteligencia, por tanto, se manifiesta en la facilidad para el cálculo, en la capacidad de distinguir la geometría en los espacios, en el placer específico, al “descanso” que algunas personas sienten resolviendo un rompecabezas que requiere pensamiento lógico, o “inventado” problemas lógicos cuando el tráfico está congestionado o están esperando en una larga fila.

La inteligencia lógico-matemática, está presente en todas las personas, pero en algunas se muestra más acentuada y permite la aparición de figuras como Euclides, Pitágoras, Newton, Bertrand, Russell y, sobre todo Einstein y de numerosos ingenieros y arquitectos brillantes. Entre todas las inteligencias, indiscutiblemente, la lógico-matemática y la verbal son las de mayor prestigio. Dado que las Matemáticas y la lectura se hallan entre las más admirables conquistas de la sociedad occidental, es comprensible que los exponentes de esas inteligencias estén mucho más próximos a ser considerados “genios” que los que poseen una notable inteligencia kinestésica corporal, naturalista, intrapersonal u otras. (ANTUNES, 2006)

Gardner describe la Inteligencia Lógico- Matemática como el conjunto de diferentes tipos de pensamiento: matemática, científico y lógico. La Inteligencia Lógico-Matemática conlleva numerosos componentes: cálculos matemáticos, pensamiento lógico, resolución de problemas, razonamiento deductivo e inductivo y la división entre patrones y relaciones. En el centro de la habilidad matemática se encuentra la habilidad para reconocer y resolver problemas; mantiene que la inteligencia lógico matemática no es superior a otras inteligencias ni es entendida como la principal inteligencia. (FERRÁNDIZ, 2005)

c) Inteligencia espacial

Esta inteligencia la tienen las personas que puede hacer un modelo mental en tres dimensiones del mundo. Esta inteligencia la tienen profesiones tan diversas como la ingeniería, la cirugía, la escultura, la marina, la arquitectura, el diseño y la

decoración. Poseen la capacidad para presentar ideas visualmente, crear imágenes mentales, percibir detalles visuales, dibujar y confeccionar bocetos.

d) Inteligencia corporal – kinestésica

Tienen la capacidad de utilizar su cuerpo para resolver problemas o realizar actividades. Dentro de este tipo de inteligencia están los deportistas, cirujanos y bailarines. Una aptitud natural de este tipo de inteligencia se manifiesta a menudo desde niño. El control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto. Los kinestésicos utilizan las manos para crear o hacer reparaciones, expresarse a través del cuerpo.

e) Inteligencia intrapersonal

Este tipo de inteligencia permite formarnos una imagen precisa de nosotros mismos; nos permite poder entender nuestras necesidades y características, así como nuestras cualidades y defectos. Y aunque se dijo que nuestros sentimientos si deben ayudar a guiar nuestra toma de decisiones, debe existir un límite en la expresión de estos. Este tipo de inteligencia es funcional para cualquier área de nuestra vida. Los individuos maduros que tienen un autoconocimiento rico y profundo.

f) Inteligencia interpersonal

Este tipo de inteligencia nos permite entender a los demás. Está basada en la capacidad de manejar las relaciones humanas, la empatía con las personas y el reconocer sus motivaciones, razones y emociones que los mueven. Esta inteligencia por sí sola es un complemento fundamental de las anteriores, porque tampoco sirve de nada si obtenemos las mejores calificaciones, pero elegimos mal a nuestros amigos y en un futuro a nuestra pareja. La mayoría de las actividades que a diario realizamos dependen de este tipo de inteligencia, ya que están formadas por grupos de personas con los que debemos relacionarnos. Por eso es indispensable que un líder tenga este tipo de inteligencia y además haga uso de ella.

g) Inteligencia naturalista

Las personas con inteligencia naturalista observan y estudian la naturaleza. Los biólogos son quienes más la han desarrollado. La capacidad de poder estudiar nuestro

alrededor es una forma de estimular este tipo de inteligencia, siempre fijándonos en los aspectos naturales con los que vivimos.

En 1995, esta inteligencia se añadió. Por lo tanto, antes se hablaba de los 7 tipos de inteligencia de Gardner. (NIEVE, 2014)

1.3.4.2 Las Matemáticas y cerebro

Las matemáticas, al igual que el lenguaje, han acompañado al hombre a lo largo de su existencia, y al igual que el lenguaje han evolucionado. Aunque las matemáticas forman parte de nuestro día a día, existen muchas preguntas alrededor de las matemáticas y la función cerebral: los conceptos matemáticos son innatos o se aprenden? Si se aprenden, cuando se aprenden? Que zonas del cerebro están encargadas de la tarea matemática?. Estas son algunas preguntas que las neurociencias intentan resolver y ya se vislumbran algunas respuestas.

Las matemáticas, al igual que el lenguaje, surgen como una necesidad del hombre de comunicarse con los demás y expresar aspectos relacionadas con el ambiente y sus necesidades de subsistencia: contar, medir, realizar operaciones matemáticas, van surgiendo poco a poco como una necesidad. Se cuentan los pasos al caminar; al caminar dejamos huellas de pasos y la sucesión de pasos crean una línea y con esto se genera la capacidad de medir longitudes, tamaños, alturas, distancias; y al medir distancias tal vez se empezó a tener un concepto de tiempo y la necesidad de medir el tiempo. Se estableció así una relación entre números, espacio y tiempo. Pero para expresar todo esto se necesita de un lenguaje: corporal inicialmente, se cuenta con los dedos, se mide con los brazos, las manos, los pies o dando pasos, que luego evoluciona a un lenguaje verbal y un lenguaje escrito.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación de acuerdo a sus características corresponde al siguiente diseño:

a) **No experimental**

Porque no se manipulan deliberadamente las variables. De acuerdo a sus características se define a la investigación como no experimental porque no hacemos variar intencionalmente las variables independientes, ya que se ha observado el desarrollo de los niños y niñas dentro de su contexto natural

2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

- a) **De campo.** Se realizó en el lugar de los hechos, donde se origina el evento a ser investigado; específicamente se realizó la investigación con las docentes, niños y niñas del CIBV Maripositas, del cantón Chambo.
- b) **Descriptivo - explicativo.** Porque el trabajo de investigación se dirige a explicar las causas y efectos que produce la aplicación de los recursos Lúdicos en el desarrollo de la memoria en el Área lógico matemática.
- c) **Bibliográfica.** Esta investigación se fundamenta en definiciones y estudios emitidos por científicos y estudiosos del tema, se requiere de una extensa bibliografía basada en textos, folletos, internet, etc., para estructurar finalmente la Guía Lúdica para el desarrollo de la Memoria en el área Lógico Matemática.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Se utiliza los siguientes métodos:

- a. **Método inductivo.** Para analizar casos particulares o realizar estudios individuales de cada niño o niña en la utilización de los recursos lúdicos para fortalecer la memoria en el área lógico matemática, a través de la orientación y aplicación de la guía lúdica.
- b. **Método hipotético - deductivo.** Permite realizar un estudio iniciando la observación global del aula, para llegar a hechos generales y particulares, se partió de la observación realizada a los niños y niñas del CIBV “Maripositas”, para posteriormente sustentar mediante el marco teórico, siguiendo con la elaboración estadística y la comprobación de la hipótesis.
- c. **Método descriptivo.** Permite analizar y describir los datos obtenidos a través de la observación a los niños y niñas, y así determinar estrategias adecuadas que apoyen en el proceso educativo, ante lo cual se elabora y aplica una guía lúdica para el desarrollo de la memoria en el área lógico matemática.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

2.4.1. Técnicas

Las técnicas utilizadas en este proceso investigativo son:

- a. **La Observación.** Con la finalidad de observar el desenvolvimiento de los niños y niñas en la utilización de los recursos lúdicos, realizando una observación antes de aplicar la guía y la otra después de su ejecución.
- b. **Encuesta.** Técnica de investigación que a través de un listado de preguntas escritas se aplicó a los docentes del CIBV “Maripositas” del cantón Chambo.

Recogiendo información veraz y objetiva para determinar la incidencia de los hechos y fenómenos.

2.4.2. Instrumentos.

Los instrumentos que se utilizaron en este proceso investigativo son:

- a) **Ficha de Observación.** Instrumento que permitió detectar y asimilar información, a través de datos estructurados específicamente para realizar el seguimiento a los niños y niñas del CIBV “Maripositas”, utilizada antes y después de la aplicación de la guía Lúdica Matemática Divertida.
- b) **Cuestionario.** Con el objeto de recibir la información de las encuestas aplicadas a los docentes sobre el problema a investigarse, se aplicó un cuestionario con 10 preguntas cerradas.

2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

2.5.1. Población

Para el desarrollo del proceso de investigación se trabajó con los maestros, niños y niñas del CIBV “Maripositas” del cantón Chambo, que se describe a continuación:

Tabla N° 1 Población

POBLACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	TOTAL	PORCENTAJE
Maestras	4	7 %
Niños y Niñas	60	93 %
TOTAL	64	100%

2.5.2 Muestra

Para obtener la muestra de los niños/as, se aplicó el cálculo respectivo

n = Tamaño de la Muestra

PQ = Constante de la varianza población (0.25)

N = Tamaño de la población

e = Error máximo admisible 5% (0.05)

K = Coeficiente de corrección del error (1.96)

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

$$n = \frac{(1.96)^2 (60) (0.025)}{(0.05)^2 (59) + (1.96)^2 (0.025)}$$

$$n = 19$$

2.6. HIPÓTESIS

2.6.1 Hipótesis de Investigación

La elaboración y aplicación de la Guía Lúdica “Matemática Divertida” incide en el desarrollo de la memoria en el área Lógico Matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” del Barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014.

2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

La elaboración y aplicación de una guía Lúdica "Matemática Divertida" incide en el desarrollo de la memoria en el área Lógico Matemática de los niños/as del CIBV "Maripositas" del Barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014.

Tabla N° 2 hipótesis de Investigación

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Guía Lúdica "Matemática Divertida"	La guía lúdica se basa principalmente en juegos, a través de los cuales se pretende ayudar al niño a aprender tal o cual área a desarrollar.	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos Lúdicos - Juegos Recreativos - Juegos de Construcción 	<ul style="list-style-type: none"> - Pares Parejos - Dado loco - Series Animadas - Encajando figuras me divierto - Dónde Estoy - El Fisgón - ¿Soy Igual? - La Pesca Divertida - Círculos de Colores - Huevitos a su Lugar - Torres de Cilindros - Edificio de frascos 	Observación

<p>Desarrollo de la memoria en el Área Lógico Matemática</p>	<p>La memoria está directamente relacionada con el desarrollo de la inteligencia del niño. Durante la niñez, los niños muestran un desarrollo significativo de su memoria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inicial - En Proceso - Adquirida 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe los número de 1 al 5 - Reconoce los colores primarios - Ordena la secuencia de objetos - Memoriza el orden de objetos en relación al tamaño, color - Establece semejanzas y diferencias - Razona en operaciones básicas simples - Construye torres con facilidad - Asocia elementos de acuerdo a su categoría 	<p>Observación</p>
--	--	--	---	--------------------

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1. TEMA:

GUÍA LÚDICA MATEMÁTICA DIVERTIDA

3.2. PRESENTACIÓN

La Guía Lúdica “**Matemática Divertida**” tiene el propósito que los niños y las niñas desarrollen su memoria en el área Lógico Matemática, a través del juego, ya que la mejor manera de aprender es jugando pretendiendo que la presente guía sea de ayuda para los docentes de trabajan con niños y niñas de 3 a 4 años, quienes están dispuestos para aprender todo cuanto se les cruce en su camino hacia el desarrollo. Es importante que en el quehacer educativo el docente conozca como iniciar en el mundo de los números, tratando de que la Matemática sea divertida y no como se le ha catalogado por décadas, haciendo que los niños desde pequeños empiecen a odiar y temer a los números

La Guía Lúdica “**Matemática Divertida**”, pretende ayudar para que los niños disfruten de los números y tengan una divertida forma de aprender.

3.3. OBJETIVOS

3.3.1. Objetivo General

Desarrollar la inteligencia lógico matemática a través de la Guía Lúdica “Matemática Divertida”, en los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del cantón Chambo.

3.3.2. Objetivos específicos

- Socializar con los niños y niñas la Guía Lúdica “Matemática Divertida”, mediante la aplicación de las actividades propuestas que ayudarán a desarrollo la memoria de los niños y niñas del CIBV “Maripositas”.
- Fortalecer el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas”.
- Orientar a los niños y niñas a la resolución de ejercicios simples para desarrollar la memoria en el área lógico matemática del CIBV “Maripositas”.

3.4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.5. CONTENIDOS

JUEGOS LÚDICOS

Pares Parejos

Dado Loco

Series Animadas

Encajando Figuras me Divierto

¿Dónde Estoy?

El figón

¿Soy Igual?

Todo en Orden

La Pesca Divertida

Círculos de Colores

Huevitos a su Lugar

JUEGOS RECREATIVOS

Yo conozco las Figuras

El Terremoto

Uno, Dos y Tres

Rayuela de los Números

Cuadrados de Colores

Torres de Manos

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Montaje de Torres

Rompecabezas

Torres de Cilindros

Edificios de Cartón

Torres de Vasos

Edificios de Frascos

Juguemos con Legos

3.6 OPERATIVIDAD

La Guía Lúdica “Matemática Divertida” fue aplicada por el lapso de tres meses en el CIBV “Maripositas”, bajo el siguiente cronograma:

ACTIVIDAD	OBJETIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	FECHA	RESPONSABLE	BENEFICIARIOS
Pares Parejos (Juego Lúdico)	Encontrar tarjetas pares de la misma figura para desarrollar la agilidad mental y fomentar el trabajo en quipo	<p>Esta actividad se realiza en grupos de dos niños, al inicio de clases para aprovechar su retentiva, con los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubicar tarjetas sobre la mesa de trabajo con las imágenes hacia abajo, - Buscar por turnos los pares correspondientes - Cada niño que encuentre un par continúa buscando hasta perder para que el siguiente niño pueda continuar con el juego. <p>Tiempo de duración: 20 min.</p>	26 Septiembre 2014	Lic. Valeria Paredes	Docentes y estudiantes del CIBV “Maripositas”

ACTIVIDAD	OBJETIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	FECHA	RESPONSABLE	BENEFICIARIOS
Yo conozco las figuras (Juego Recreativo)	Fortalecer el conocimiento de las figuras geométricas a través de la coordinación viso-motora y el equilibrio.	<p>Para realizar este juego necesitamos grupos de tres o cuatro niños, esta actividad se realiza después de recreo, siguiendo los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujar y pintar figuras geométricas en el piso frente a cada niño (círculo, triángulo, cuadrado), - Colocar a cada niño frente a las tres figuras geométricas. - A la voz de mando los niños saltan sobre la figura indicada por la maestra. - También se puede alternar la orden en lugar de figuras geométricas, indicando los colores. <p>Tiempo de duración: 30 min.</p>	20 Octubre 2014	Lic. Valeria Paredes	Docentes y estudiantes del CIBV “Maripositas”

ACTIVIDAD	OBJETIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	FECHA	RESPONSABLE	BENEFICIARIOS
Montaje de Torres (Juego de construcción)	Relacionar colores primarios coordinando el movimiento de las manos, a través de la coordinación viso-motora y el equilibrio	<p>Este trabajo se realiza en forma individual, al inicio de clases para aprovechar la precisión de los niños y niñas, siguiendo los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregar a cada niño/niña 30 palitos de helado pintados con colores primarios, indicándoles cómo deben construir las torres: - Con palitos de colores se construye una torre, iniciando cada piso con un mismo color y seguir colocando hacia arriba buscando el equilibrio - Animar a los niños a que construyan su torre lo más alto posible, así desarrollaremos la coordinación viso-motora <p>Tiempo de duración: 30 min.</p>	10 de noviembre 2015	Lic. Valeria Paredes	Docentes y estudiantes del CIBV “Maripositas”

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CIBV “MARIPOSITAS”

1. ¿Conoce la definición de juegos lúdicos?

Tabla 3: Definición de Juego Lúdico

ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	4	100 %
NO	0	0 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

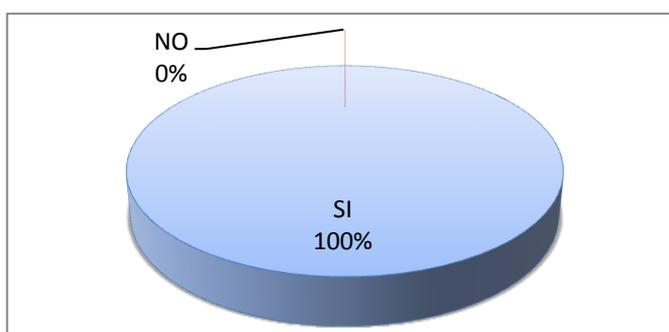


Gráfico 1. Definición de Juego Lúdico

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

De las cuatro docentes encuestadas, el 100% contestaron que si conocen la definición de juego lúdico.

b) Interpretación

Las Docentes consideran que los juegos lúdicos hacen referencia a los juegos educativos que se aplican a los niños para ayudarles a desarrollar tal o cual habilidad.

2. ¿Qué tipos de recursos utiliza usted para ayudar a los niños a desarrollar la inteligencia lógico matemática y la memoria?

Tabla 4. Recursos para desarrollar la memoria y la inteligencia lógico matemática

ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Juegos Lúdicos	4	100%
Juegos Recreativos	4	100%
Juegos de Construcción	4	100%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes



Gráfico 2. Recursos para desarrollar la memoria y la inteligencia lógico matemática

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

El 100% de las docentes encuestadas contestan que los recursos para ayudar a los niños a desarrollar la inteligencia lógico matemática y memoria son juegos de construcción, juegos lúdicos y juegos recreativos,

b) Interpretación

Las docentes están de acuerdo en que el juego no es una pérdida de tiempo, sino una gran inversión, ya que los niños aprenden divirtiéndose y desarrollan sus habilidades e inteligencias, no sólo la inteligencia lógico matemática sino todos los tipos de inteligencia propuestos por Gardner.

3. ¿Utiliza algún juego recreativo para desarrollar en los niños/as la inteligencia matemática?

Tabla 5. Juegos para desarrollar la inteligencia Matemática.

ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	2	50%
Rara vez	1	25%
Nunca	1	25%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

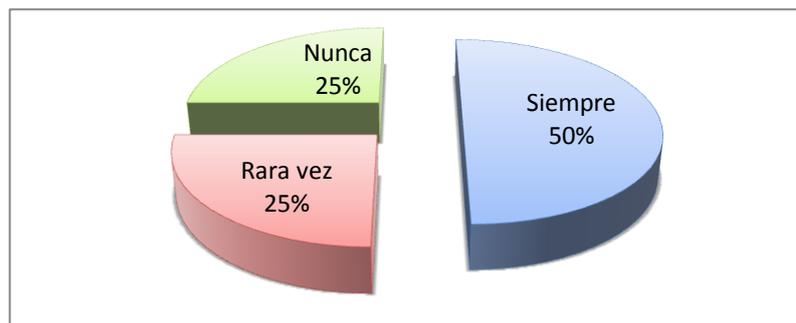


Gráfico 3. Juegos para desarrollar la inteligencia Matemática.

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

De las docentes encuestadas, el 50% contestó que si utiliza juegos recreativos para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños del CIBV “Maripositas”, mientras que el 25% indicaron que rara vez y el otro 25% indicó que nunca ha aplicado juegos recreativos que desarrollen la inteligencia lógico matemática.

b) Interpretación

Aplicar el juego para aprender los razonamientos lógicos y matemáticos es de gran importancia. Hay muchas situaciones cotidianas y juegos que son propicios para utilizar los números. Hay situaciones para mejorar el manejo de las series numéricas, el conocimiento y utilización de la serie escrita.

4. ¿La inteligencia lógico matemática es predominante en los niños del CIBV “Maripositas”?

Tabla 6. Predominio de la inteligencia lógico matemática en los niños

ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Si	1	25%
No	3	75%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

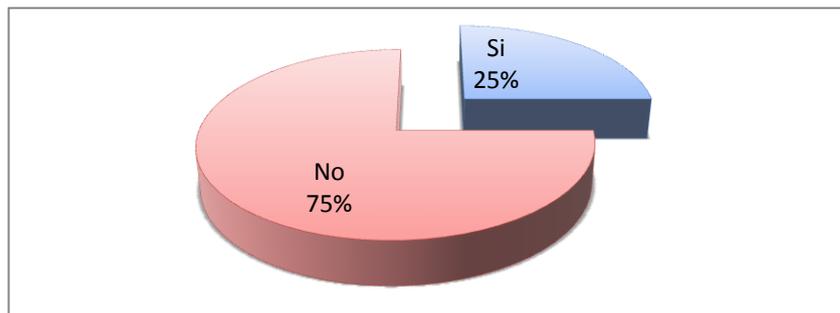


Gráfico 4. Predominio de la inteligencia lógico matemática en los niños

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

El 75% de las docentes encuestadas indica que la inteligencia lógico matemática no es predominante en los niños del CIBV Maripositas, mientras que el 25% indica que sí.

b) Interpretación

Las docentes encuestadas, indican que todos los niños son inteligentes, que de acuerdo a la clasificación de la inteligencia realizada por Gardner todos los tipos de inteligencia son importantes; antiguamente se daba mayor atención a los niños que poseían inteligencia lógico matemática e inteligencia verbal y a los demás se les consideraba menos; pero hoy en día gracias a esta clasificación se puede ver que todos los niños tienen desarrollada más un tipo de inteligencia y poseen también otros tipos más.

5. ¿Considera que a los niños les gusta las matemáticas?

Tabla 7. Les gusta a los niños las Matemáticas

4. ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Si	1	25%
No	3	75%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

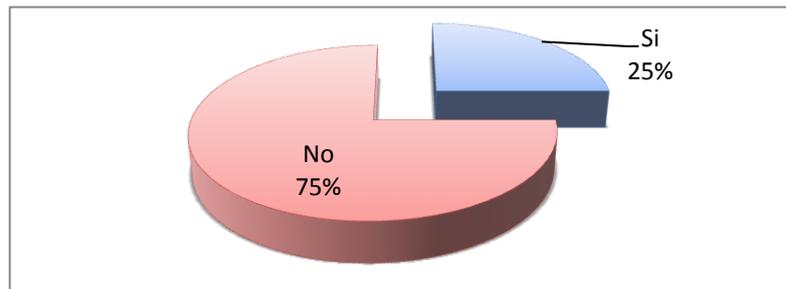


Gráfico 5. Les gusta a los niños las Matemáticas

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

El 75% de las docentes considera que las matemáticas no son tan apreciadas por los niños y niñas de CIBV, y apenas un 25% considera que las matemáticas si son apreciadas por los niños,

b) Interpretación

Lamentablemente los padres o las personas que rodean a los niños tienen tedio a las matemáticas y transmiten a los niños esto, haciendo que desde pequeños tengan temor a los números y todo lo que implica la matemática. Las docentes señalan que desde que somos pequeños escuchamos que las matemáticas son difíciles de entender y muy complicadas. Los niños tienen en mente que las matemáticas son difíciles y se encierran en ese mundo de no querer aprenderlas y pierden el entusiasmo. El deber de los maestros es ensañarles a los estudiantes de una forma en la que ellos puedan aprender las matemáticas sin temor.

6. ¿Cree usted que los juegos recreativos ayudan a desarrollar la inteligencia lógico matemática?

Tabla 8. Los Juegos Recreativos Ayudan en el desarrollo de la Lógico matemática

ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Si	2	50%
No	2	50%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

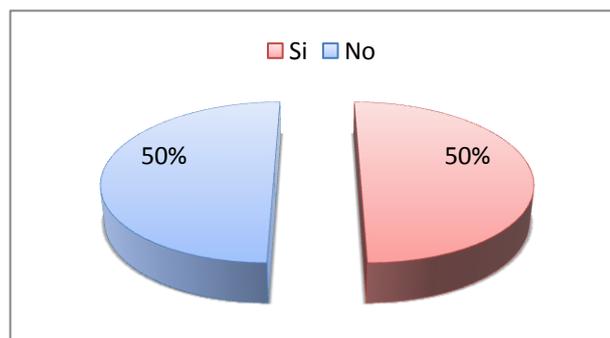


Gráfico 6. Los Juegos Recreativos Ayudan en el desarrollo de la Lógico matemática

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

Del cien por ciento de las docentes encuestadas el 50% indica que los juegos recreativos si ayudan en el desarrollo de la Lógico matemática, mientras que el otro 50% señalan que este tipo de juegos no ayuda en el desarrollo de la Lógico matemática.

b) Interpretación

Erróneamente se ha considerado que los juegos recreativos o de patio únicamente favorecen en el desarrollo del cuerpo, de habilidades espaciales, musicales, que son muy importantes para fortalecer la psicomotricidad, pero que para ayudar a desarrollar la inteligencia lógico matemática y la memoria es necesario trabajar con números, cosa que es completamente negativa, ya que a través de juegos recreativos también se puede fortalecer la inteligencia lógico matemática.

7. ¿Con qué frecuencia utiliza juegos recreativos para fortalecer la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas?

Tabla 9. Frecuencia de juegos recreativos

ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Nunca	0	0%
Rara vez	1	25%
Siempre	3	75%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

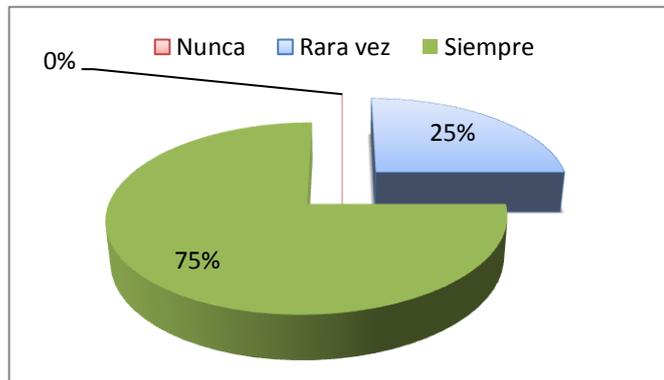


Gráfico 7. Frecuencia de juegos recreativos

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

De las docentes encuestadas el 75% manifiesta que siempre utiliza juegos recreativos para fortalecer la inteligencia lógico matemática en los niños, mientras que el 25% manifiesta que rara vez utiliza este tipo de juegos.

b) Interpretación

Mientras más se juegue con los niños reforzando las áreas en las que se utiliza la lógica, mejores serán los resultados y en lo posterior habremos educado niños que tengan atracción por las matemáticas y no tedio o peor aún miedo a los números, situaciones que hace algunos años todavía ocurría, pero gracias al juego los niños van poco a poco apreciando esta área.

8. ¿Qué tipo de inteligencia desarrollan los juegos de construcción?

Tabla 10. Los juegos de construcción y las inteligencias

ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Lógico Matemática	4	29%
Lingüística	0	0%
Corporal	1	7%
Musical	0	0%
Espacial	3	21%
Naturalista	0	0%
Interpersonal	2	14%
Intrapersonal	4	29%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta a las maestras
Elaborado por: Valeria Paredes

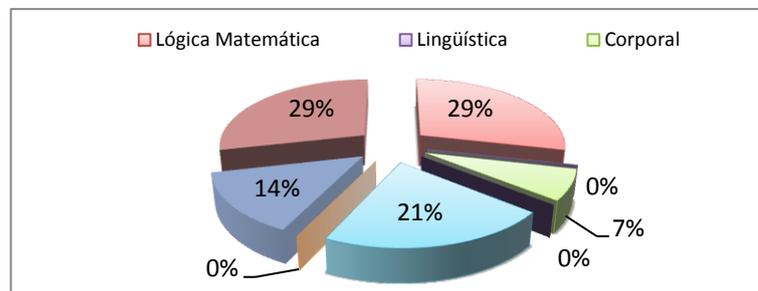


Gráfico 8. Los juegos de construcción y las inteligencias

Fuente: Encuesta a las maestras
Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

Del 100% de las docentes encuestadas el 29% señala que estos juegos favorecen en el desarrollo de la I. lógico matemática, el otro 29% señala que también es importante para el área intrapersonal, así como el 21% indica que también ayuda en el desarrollo de la I. espacial, el 14% manifiesta que también ayuda fortalecer la I. interpersonal y el 7% señala que también ayuda en la I. corporal.

b) Interpretación

El concepto de inteligencia se convirtió en un concepto que funciona de diferentes maneras en las vidas de las personas. Gardner proveyó un medio para determinar la amplia variedad de habilidades que poseen los seres humanos, agrupándolas en siete categorías, de las cuales es importante fortalecer en los niños y niñas a través de la aplicación de juegos, en este caso juegos de construcción.

9. ¿Qué materiales utiliza para aplicar juegos de construcción con los niños y niñas?

Tabla 11. Materiales para trabajar en juegos de construcción

ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Legos	4	36%
Cubos	4	36%
Vasos	2	18%
Otros	1	9%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

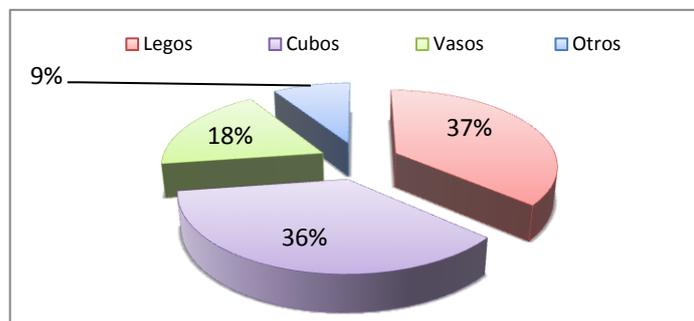


Gráfico 9. Materiales para trabajar en juegos de construcción

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

Del 100% de las docentes encuestadas, el 37% manifiesta que utiliza legos para aplicar jugos de construcción con los niños, mientras que el 36% manifiesta que utiliza cubos, el 18% señala que también trabaja con vasos, mientras que el 9% indica que utiliza otro tipo de material para realizar juegos de construcción.

b) Interpretación

Las docentes señalan que los juegos de construcción son uno de los más populares entre los niños; simples fichas plásticas los acompañan en la actividad lúdica por horas. Ejercen una atracción increíble sobre los más pequeños, tanto, que hasta el más inquieto puede permanecer horas intentado crear su propio mundo.

10. ¿Qué tan importante considera que sea la aplicación de una guía lúdica para desarrollar la memoria en el área lógico matemática?

Tabla 12. Aplicación de la Guía Lúdica Matemática Divertida

ASPECTO	NÚMERO	PORCENTAJE
No es importante	0	0%
Poco Importante	0	0%
Muy Importante	4	100%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

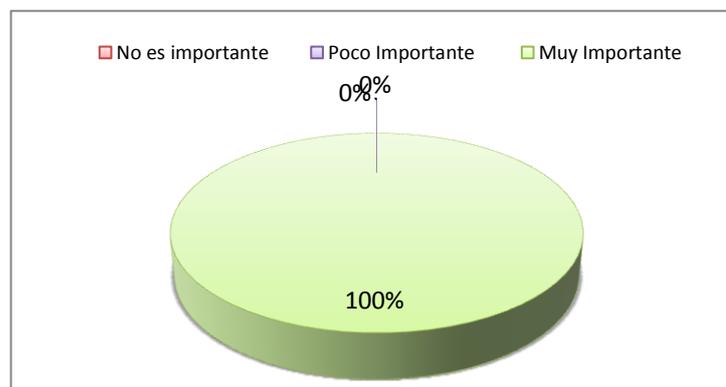


Gráfico 10. Aplicación de la Guía Lúdica Matemática Divertida

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Valeria Paredes

a) Análisis

El cien por ciento de las docentes encuestadas está de acuerdo en que sería conveniente aplicar una guía lúdica para ayudar a los niños en el desarrollo de la memoria en el área lógico matemática.

b) Interpretación

Las guías lúdicas son instrumentos de trabajo que fomentan la participación grupal y el aprendizaje mediante la observación, manipulación y experimentación, siendo de gran ayuda para los docentes que las utilizan, como para los niños que ponen en práctica lo sugerido en éstas.

4.2 FICHA DE OBSERVACIÓN DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA

Ord.	PREGUNTAS	INICIAL		EN PROCESO		ADQUIRIDO	
		N°	%	N°	%	N°	%
J.	Sabe los números del 1 al 5	1	5%	3	16%	15	79%
LÚ DI COS	Reconoce los colores primarios	2	11%	7	37%	10	53%
	Ordena la secuencia de objetos	2	11%	6	32%	11	58%
J. RE CRE A TI VOS	Memoriza el orden de objetos en relación al tamaño y color	1	5%	6	32%	12	63%
	Establece semejanzas y diferencias en imágenes	1	5%	8	42%	10	53%
	Razona en operaciones básicas simples	0	0%	5	26%	14	74%
J. CONS TRUC CIÓN	Construye torres con facilidad	2	11%	5	26%	12	63%
	Asocia elementos de acuerdo a su categoría	1	5%	3	16%	15	79%
	Identifica el orden numérico	1	5%	5	26%	13	68%
PROMEDIO		1,22	6%	5,33	28%	12,44	65%

4.3 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

4.3.1 Comprobación de la hipótesis específica 1

Modelo Lógico

Hi: La Aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida”, mediante el uso de juegos lúdicos influye en el desarrollo de la memoria en el área lógico matemática en el CIBV “Maripositas” del cantón Chambo Provincia de Chimborazo en el período mayo – Diciembre 2014

Ho: La Aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida”, mediante el uso de juegos lúdicos **no** influye en el desarrollo de la memoria en el área lógico matemática en el CIBV “Maripositas” del cantón Chambo Provincia de Chimborazo en el período mayo – Diciembre 2014

Modelo Matemático

Hi: $\chi^2_c > \chi^2_t$

Ho: $\chi^2_c = \chi^2_t$

Modelo Estadístico

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

Simbología

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

χ_c^2 = “Chi” cuadrado calculado

f_o = frecuencia observada

χ_t^2 = “Chi” cuadrado teórico

f_e = frecuencia esperada

Σ = Sumatoria

α = nivel de significación

IC = intervalo de confianza

GL=grados de libertad

Nivel de significación

$\alpha = 0.05$

IC= 95%

Grados de Libertad

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

GL= (3-1) (3-1)

GL= (2) (2)

GL= 4

$\chi_t^2 = 9.49$

Regla de decisión

Rechace la Ho, si $\chi_c^2 > \chi_t^2 = 22.76 > 9.49$

Cálculo de Chi cuadrado

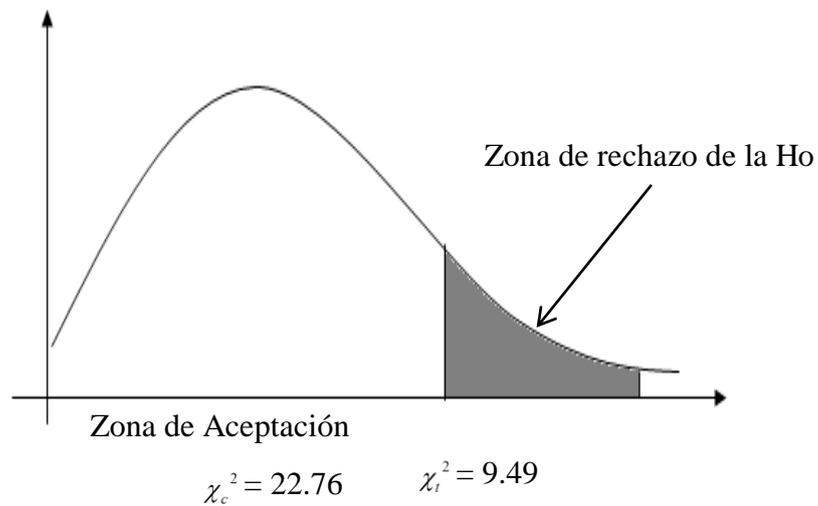
DESARROLLO DE LA MEMORIA APLICACIÓN DE LA GUÍA	INICIAL	EN PROCESO	ADQUIRIDA
	JUEGOS LÚDICOS	2	7
JUEGOS RECREATIVOS	1	6	12
JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	3	5	11

Tabla de contingencia de la hipótesis específica 1

		F _o	F _e	F _o -f _e ²	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
Juegos lúdicos	Inicial	2	1,85	0,02	0,01
	En proceso	7	6,00	1,00	0,17
	Adquirida	10	6,00	16,00	2,67
Juegos Recreativos	Inicial	1	2,00	1,00	0,50
	En proceso	6	16,00	100,00	6,25
	Adquirida	12	6,00	36,00	6,00
Juegos de Construcción	Inicial	3	2,00	1,00	0,50
	En proceso	5	10,00	25,00	2,50
	Adquirida	11	6,00	25,00	4,17
TOTAL					22,76

Verificación

Como $\chi_c^2 = 22.76$ es mayor que $\chi_t^2 = 9.49$; entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 1 (H_1) es decir: La Aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida”, mediante el uso de juegos lúdicos influye en el desarrollo de la memoria en el área lógico matemática en el CIBV “Maripositas” del cantón Chambo Provincia de Chimborazo en el período mayo – Diciembre 2014.



CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Los juegos lúdicos han logrado generar el interés en los niños, lo cual es muy importante ya que con el deseo de conocer ayuda a contribuir a un aprendizaje significativo.
- Luego de socializar con los niños y niñas la Guía Lúdica “Matemática Divertida”, mediante la aplicación de las actividades propuestas se logró un incremento en el desarrollo de la memoria en el CIBV “Maripositas”.
- La aplicación de la guía Lúdica Matemática Divertida fortaleció el aprendizaje en el área de relaciones lógico matemático en los niños y niñas del CIBV “Maripositas”.
- Se logró una mejor orientación a los niños y niñas en la resolución de ejercicios simples para desarrollar la memoria en el área lógico matemática en el CIBV “Maripositas”.

5.2 RECOMENDACIONES

- Es importante socializar con los niños y niñas la Guía Lúdica “Matemática Divertida”, para la aplicación de las actividades propuestas que ayudarán a desarrollo la memoria en el CIBV “Maripositas”.
- Es recomendable fortalecer el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático para un mejor desarrollo de los niños y niñas del CIBV “Maripositas”, mediante el uso de la Guía Lúdica Matemática Divertida
- Mientras más se oriente a los niños y niñas en la resolución de ejercicios simples para desarrollar la memoria en el área lógico matemática de los niños y niñas del CIBV “Maripositas”, se logrará un mejor desempeño de éstos.

BIBLIOGRAFÍA

- (2008). *Constitución de la Republica del ecuador*.
- ACOSTA, J. (2009). *Origen del lenguaje*. Obtenido de <http://oncetv-ipn.net/>
- ANTUNES, C. (2006). *Estimular las Inteligencias Múltiples: qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. España: NARCEA.
- AUSUBEL, D. (1983). *Aprendizaje Significativo*.
- AYMERICH, M. (2009). *Símbolos, Pictogramas y Siluetas*. Editorial Índex.
- BRACE, H. (2004). *Diccionario Mosby de Medicina y Ciencias de la Salud*. España: ELSEVIER.
- BURKHEIM, É. (1912). *Lecciones de Sociología* . Francia.
- CARRASCO, J. (2004). *Una Didáctica para Hoy: Cómo Enseñar Mejor*. Madrid: RIALP.
- CASSANI, D. (2008). *Enseñar lengua*.
- CIRIANI, G. (2005). *Rumbo a la lectura*. Buenos Aires: Colihue.
- DECROLY, O. (2002). *El juego Educativo: Iniciación a la Actividad Intelectual y Motriz*. Madrid: MORATA S.L.
- DELVAL, J. (2008). *El Desarrollo Humano*. Madrid: Siglo XXI.
- DEWEY, J. (2007). *“Las teorías y los Métodos en la escuela Nueva”*, . España: Ariel Educación.
- DOMINGUEZ, I. (2006). *Tesis en opción al grado ceintífico de Doctor en Ciencias Pedagógicas*.

- FARRENY, M. T. (1997). *El descubrimiento de sí mismo: Actividades y juegos de motricidad en la escuela infantil*. Barcelona: GRAÓ.
- FERRÁNDIZ, C. (2005). *Evaluación y Desarrollo de la Competencia Cognitiva: un Estudio desde el Modelo de las Inteligencias Múltiples*. Madrid: CIDE.
- GARCÍA, A., & LLULL, J. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. Madrid: EDITEX.
- GARCÍA, V. (1993). *La educación en el nivel primario*. Madrid: RIALPH.
- GARRIGOS, A. (2010). *Pictogramas y pautas desarrolladas para síndrome de . Psylli*.
- GUMÁ, E. (2001). *TEXTO DE NEUROCIENCIA COGNITIVA*. México: Manual Moerno.
- JIMENES, C. (2007). *Neuropedagogía, Lúdica y Competencias*. Colombia: Aula Abierta.
- KOLB, B., & Whisha, I. Q. (2006). *NEUROPSICOLOGÍA HUMANA*. Madrid - España: Editorial Médica Panamericana.
- MANZANARES, I. (2007). *Para empezar a leer, cuentos y pictogramas*. <http://www.eliceo.com/libros/para-empezar-a-leer-y-mas-cuentos-con-pictogramas.html>.
- MARÍN, I. (1999). Obtenido de Utilizar representaciones pictóricas o textos que permitan a los estudiantes realizar una meditación frente a un determinado tema, permitiéndoles de esta forma nuevos niveles de motivación.
- MARTOS, E. (2003). *De los ojos a la palabra*.
- MEC. (2002). *Volemos Alto*.

- MINEDUC, 2. (2002). *Referente curricular para la educación de niños de 0 a 5 años*. Quito.
- MIR, V., & COROMINA, D. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles: para niños y niñas a partir de 2 años*. Madrid: NARCEA S.A.
- MORENO, M. (2003). *Psicología del Aprendizaje*. México.
- NIEVE. (21 de marzo de 2014). *Descubre la Magia*. Recuperado el 8 de Diciembre de 2014, de http://descubrelamagia.ning.com/group/cienciasmgicasparaelautoconocimiento/forum/topics/los-8-tipos-de-inteligencia-segun-howard-gardner-la-teoria-de-las?xg_source=activity
- ORTIZ, A. (2009). *Aprendizaje y Comportamiento Basados en el Funcionamiento del Cerebro Humano*. Argentina : Iris.
- PETIDIER, P. S. (2013). *Técnicas y Recursos de Animación en Actividades de Tiempo Libre*. Malaga: Iceditorial.
- Psicología. (2012). Obtenido de http://www.philosysofia.com/psicologia//asset_publisher/wCInp0JuGvRA/content/6-la-percepcion-psicologia-/pop_up?_101_INSTANCE_wCInp0JuG
- RAMÓN, G. (2006). *La lectura*. Obtenido de <http://www.aplicaciones.info/lectura/lecmay11.htm>
- SANTOIANI, F. (2006). *Modelos Teóricos y Metodológicos de la Enseñanza*. México: Siglo XXI.
- SIMIENTES, r. (1986). *Importancia del Juego*. Habana- Cuba .
- STASSEN, K. (2006). *Psicología del Desarrollo: Infancia y Adolescencia*. España: Editorial Médica Panamericana.

- TORREZ, N. (2013). *La Percepción Visual y el Aprendizaje*. Obtenido de <http://poreducarmas.blogspot.com/2013/04/la-percepcion-visual-y-el-aprendizaje.html>
- VIGOSTKY, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje, teoría de desarrollo de las funciones psíquicas*. Barcelona: Paidós.
- ZENHAS, A. (2002). *Enseñar a Estudiar, Aprender a Estudiar*. Madrid: NARCEA.

ANEXOS

ANEXO N° 1 PROYECTO DE TESIS APROBADO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO INSTITUTO DE POSGRADO

MAESTRIA EN PARVULARIA MENCION JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

ACTA DE ESTUDIO Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS DE MAESTRIA

En la ciudad de Riobamba, a los 11 días del mes de mayo del 2013, quienes suscriben Integrantes de la Comisión de estudio de temas y Proyectos de Tesis designado por el Consejo Directivo del IP, de la Universidad Nacional de Chimborazo; para evaluar el Proyecto de Tesis del Lcda.(a) **CARMEN VALERIA PAREDES SATAN** portador (a) de la cédula de ciudadanía No 0603990862 Cuyo título es: ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA LÚDICA “**MATEMATICA DIVERTIDA**” PARA DESARROLLAR LA MEMORIA EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “**MARIPOSITAS**” DEL BARRIO LA DOLOROSA DEL CANTON CHAMBO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO DE MAYO -DICIEMBRE DEL 2013.

A efectos de cumplir con el requisito legal para optar por el Título de: **MAGISTER EN EDUCACION PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE** emitimos el siguiente veredicto;

APRUEBA *A. aprueba*

EMITE INFORME:

Para constancia firman la presente Acta la Comisión.

PRESIDENTE

Ing. Patricio Carrillo F. Mgs.

INTEGRANTES DE LA COMISION

Dr. Oliver Jara Montes, Mgs.

Mgs. Edgar Montoya Phd.

COORDINADORA:

Lcda. Martha Avalos O. Mgs

SECRETARIA

Lcda. Teresa Yáñez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

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

**TEMA: ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA LÚDICA”
MATEMÁTICA DIVERTIDA” PARA DESARROLLAR LA MEMORIA EN EL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO
INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MARIPOSITAS” DEL BARRIO LA
DOLOROSA, CANTÓN CHAMBO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL
PERÍODO DE MAYO -DICIEMBRE DEL 2014.**

AUTORA:

CARMEN VALERIA PAREDES SATÁN

TUTOR: MGS. CARLOS AIMACAÑA

RIOBAMBA - ECUADOR

2015

1. TEMA

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA LÚDICA “MATEMÁTICA DIVERTIDA” PARA DESARROLLAR LA MEMORIA EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS/AS DEL CIBV “MARIPOSITAS” DEL BARRIO LA DOLOROSA, CANTÓN CHAMBO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO DE MAYO -DICIEMBRE DEL 2014.

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1. UBICACIÓN DEL SECTOR DONDE SE VA A REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

El CIBV “Maripositas” se encuentra ubicado en el Barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo

2.2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En mi convivir diario como docente del centro Infantil Maripositas he notado las siguientes problemáticas.

Que los niños y niñas del centro tienen dificultad para memorizar tareas o juegos en el área lógico matemática, sintiendo nerviosismo al no poder recordar lo aprendido, además presentan dificultades para aprender nociones básicas, relacionar las diferencias, semejanzas en objetos, no han desarrollado su imaginación para formar torres, caminos, casas, etc. Además presentan dificultades para aprender las figuras geométricas, no saben aplicar nociones de cantidad, no diferencian los colores, tienen confusión de nociones como arriba, abajo, encima debajo, dentro fuera, adelante atrás, izquierda derecha.

Y estos síntomas tienen las siguientes causas: bajo rendimiento escolar, falta de motivación para la realización de las tareas, mala alimentación o desnutrición, estrategias pedagógicas y metodológicas inadecuadas, falta de adaptación en el entorno.

El pronóstico es que los niños tendrán bajos niveles de conocimientos y a su vez su rendimiento de aprendizaje será negativo.

Mi propuesta es la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida” para desarrollar la Memoria en el Área Lógica Matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” del Barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014.

2.3.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida” desarrolla la memoria en el área lógico matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” ubicado en el barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014”?

2.4.PROBLEMAS DERIVADOS

- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de juegos lúdicos desarrollan la memoria en el área lógico matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” ubicado en el barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014”?
- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de juegos recreativos ayudan a desarrollar la memoria en el área lógico matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” ubicado en el barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014?
- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de juegos de construcción desarrollan la memoria en el área lógico matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” ubicado en el barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014?

3. JUSTIFICACIÓN

En mi experiencia como educadora del Centro Infantil y el diario vivir he podido evidenciar que los niños que acuden a los centros educativos, llegan acarreado problemas en el área matemática, ya que su memoria no ha sido desarrollada satisfactoriamente por lo que es necesario aplicar una guía con la que de manera amena podamos ayudar a que los niños mejoren su desempeño mental

Las madres cuidadoras del Centro Infantil “Maripositas” desempeñan un papel muy importante dentro de la formación integral del niño por lo que deben estar capacitadas para que el niño vaya adquiriendo estas habilidades ya que es indispensable para su normal desarrollo.

Es importante que hoy en día los niños y niñas desplieguen su inteligencia ya que de esta manera lograrán dominar todas las áreas de lo lógico matemática.

Este tema de investigación es factible ya que se cuenta con recursos económicos y humanos, tanto para la recolección de datos como para el desarrollo de la investigación, también se cuenta con el permiso de las autoridades.

4. OBJETIVOS

4.1.OBJETIVO GENERAL

Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la guía Lúdica “Matemática Divertida” desarrolla la Memoria en el Área Lógico Matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el período de mayo a diciembre del 2014.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

4.2.1 Determinar cómo elaboración y aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de juegos lúdicos fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014.

4.2.2 Evidenciar cómo la elaboración y aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de juegos recreativos fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014.

4.2.3 Identificar cómo la elaboración y aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través juegos de construcción fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1. Antecedentes de investigaciones anteriores

Luego de revisados los archivos de la institución se ha podido constatar que no hay investigaciones relacionadas a este proyecto por lo que, se considera de suma importancia desarrollar el presente proyecto de tesis.

5.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

Mediante la fundamentación filosófica, la presente investigación recoge información de varios filósofos de la educación contemporánea que sirven para elaborar conceptos y poder comprender la importancia de una guía lúdica para el desarrollo del área de la lógicamente Matemática

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

El desarrollo del niño se forma en valores morales, religiosos, éticos, mediante la orientación de un educador se puede investigar y solucionar problemas

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Se considera que la dimensión psicológica de la educación constituye un factor clave para el tratamiento y procesamiento de esta investigación y observar el aprendizaje de la lectoescritura números y la utilidad de la metodología del juego.

La psicología tiene que ver con el aprendizaje de las personas, con el modo en que realizan sus tareas y con las fases de su desarrollo, estando estrechamente relacionada con el área matemática, trazando la historia de las estrategias que han seguido los psicólogos a la hora de enfrentarse a la enseñanza de esa materia.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Del proyecto de trabajo de graduación o titulación

Art83.

G/Proyecto del trabajo de graduación debe ser elaborado una vez aprobado el tema y presentado en 3 ejemplares al coordinador del programa con oficio y derecho universitario dirigido al director del instituto de posgrado.

6. HIPÓTESIS

6.1. Hipótesis General

La elaboración y aplicación de la Guía Lúdica” Matemática Divertida” desarrolla la memoria en el área Lógico Matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” del Barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo - diciembre del 2014.

6.2. Hipótesis Específicas

- La aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de Juegos Lúdicos fortalece el proceso de aprendizaje en el área de Relaciones Lógico Matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa

del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014. Mejora la retentiva.

- La aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de juegos recreativos fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014. Mejora la capacidad física
- La elaboración y aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través juegos de construcción fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014. Mejora la concentración

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

7.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

La elaboración y aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de juegos lúdicos fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014. Mejoran la retentiva.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos Lúdicos	. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo niño.	Guía Lúdica "Matemática Divertida"	<ul style="list-style-type: none"> - Pares parejos - Dado Loco - El Fisgón - Diferencias - Series Animadas 	Observación
Mejora la retentiva.	La inteligencia Lógico-Matemática, está relacionada con el razonamiento científico y las habilidades y técnicas del razonamiento.	Desarrollo de la Memoria en el Área Lógico Matemática	<ul style="list-style-type: none"> - Todo en Orden - La Pesca Divertida - Círculos de Colores - Huevitos a su Lugar 	Observación

7.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

La elaboración y aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de Juegos Recreativos fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014. Mejora la capacidad física

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos Recreativos	Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo niño.	Guía Lúdica "Matemática Divertida"	Juegos Recreativos <ul style="list-style-type: none"> - Yo conozco las Figuras - Uno, Dos y Tres - Rayuela de los Números - Cuadrados de Colores - Torres de Manos 	Observación
			Actividades de agrupación <ul style="list-style-type: none"> - Conjuntos de elementos - Cuántos globos ves - Forma un payaso con figuras geométricas - Apila los cubos de acuerdo a su color 	
Mejora la capacidad física.	La inteligencia Lógico-Matemática, está relacionada con el razonamiento científico y las habilidades y técnicas del razonamiento.	Desarrollo de la Memoria en el Área Lógico Matemática	Numeración: <ul style="list-style-type: none"> - La rayuela de los números - El terremoto 	Observación

7.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

La elaboración y aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de los juegos de construcción fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014 mejora la concentración.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Juegos de construcción	Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo niño	Guía Lúdica "Matemática Divertida"	<ul style="list-style-type: none"> - Montaje de Torres - Rompecabezas - Torres de Cilindros - Edificios de Cartón 	Observación
Mejora la concentración	La inteligencia Lógico-Matemática, está relacionada con el razonamiento científico y las habilidades y técnicas del razonamiento.	Desarrollo de la Memoria en el Área Lógico Matemática	<ul style="list-style-type: none"> - Torres de Vasos - Edificios de Frascos - Juguemos con Legos 	Observación

8. METODOLOGÍA

8.1. Tipo de Investigación

Por el objetivo: Es aplicada porque identificamos el problema, vamos a elaborar nuestra guía y aplicando en el día a día pretendemos dar solución a un problema

Por el Lugar: De Campo porque va a ser en la cancha o patio de juegos con varios instrumentos

Por el nivel: es descriptiva, es decir como es y cómo está el problema

Método: participativa porque va a intervenir los niños y la docente en esta investigación.

Método cualitativo: porque emplea métodos de recolección de con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad.

8.2. Diseño de la Investigación

No Experimental: porque se lleva a cabo al estudiar una intervención, es el estudio de un caso y presenta algunos problemas.

8.3. Población

A continuación describimos la población a encuestarse:

CUADRO DEMOSTRATIVO DE LA POBLACIÓN	
ESTRATOS	POBLACIÓN
✓ Niños	12
✓ Niñas	8
TOTAL	20

8.4.Muestra

No se obtendrá muestra debido a que vamos a trabajar con toda la población.

8.5. Métodos de Investigación

En la presente investigación se usará el método deductivo porque permitirá analizar algunas causas y consecuencias de la aplicación de ejercicios y juegos que ayuden a desarrollar la memoria en el área lógico matemáticas, mediante este estudio se podrá llegar a conclusiones sobre el tema investigado y elaborar una propuesta para aportar en la solución del problema encontrado.

8.6. Técnicas de Instrumentos de recolección de datos

- **TÉCNICA**

LA OBSERVACIÓN

Esta técnica permite analizar el cumplimiento de algunos aspectos considerados de acuerdo a las variables en estudio. El instrumento usado en la guía de observación, con un cuadro de seguimiento individual.

8.7.Técnicas de procedimientos para el análisis de resultados.

Para el procedimiento:

- Recolección de información
- Estructurar la guía de observación
- Aplicar la guía de observación
- Se proporciona una valoración de sí o no a cada observación
- Se utilizará una calificación cualitativa
- Sumar la calificación de cada uno de los indicadores y determinar un promedio.
- Esto va a estar explicado en cuadros, gráficos y análisis de resultados.

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

9.1. RECURSO HUMANO

- Niños
- Investigador

9.2. RECURSO FINANCIERO

DETALLE	VALOR (USD)
✓ Copias	\$ 15
✓ Cd's	\$ 3
✓ Anillados	\$ 10
✓ Internet e Impresiones	\$ 30
TOTAL	\$ 58

10. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD DE TRABAJO	MAYO	JUNIO	JULIO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
▪ Recopilación de información							
• Elaboración de los instrumentos.							
• Aplicación de los Instrumentos.							
• Procesamiento y Análisis de los datos.							
• Elaboración del Borrador del Informe.							
• Redacción Final y Aprobación del Informe.							

MATRIZ LÓGICA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
<p>¿Como la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica” Matemática Divertida” para desarrollar la memoria en el área lógico matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” ubicado en el barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014?</p>	<p>Demostrar cómo la aplicación de la guía Lúdica “Matemática Divertida” desarrolla la Memoria en el Área Lógico Matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el período de mayo a diciembre del 2014.</p>	<p>La elaboración y aplicación de la Guía Lúdica “Matemática Divertida” desarrolla la memoria en el área Lógico Matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” del Barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014.</p>
PROBLEMAS DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICA
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica” Matemática Divertida” a través de juegos recreativos desarrollan la memoria en el área lógico matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” ubicado en el barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el</p>	<p>Determinar cómo la aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de juegos recreativos fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La</p>	<p>La aplicación de una Guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de Juegos Recreativos fortalece el proceso de aprendizaje en el área de Relaciones Lógico Matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La</p>

<p>período de mayo -diciembre del 2014?</p> <p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica” Matemática Divertida” a través de ejercicios corporales ayudan a desarrollar la memoria en el área lógico matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” ubicado en el barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014?</p> <p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Lúdica” Matemática Divertida” a través de la técnica del armado desarrollan la memoria en el área lógico matemática de los niños/as del CIBV</p>	<p>Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014.</p> <p>Evidenciar cómo la aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de ejercicios corporales fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014.</p> <p>Identificar cómo la elaboración y aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de la técnica del armado fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico</p>	<p>Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014.</p> <p>La aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de ejercicios corporales fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014.</p> <p>La elaboración y aplicación de una guía Lúdica “Matemática Divertida” a través de la técnica del armado fortalece el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre</p>
--	--	--

<p>“Maripositas” ubicado en el barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, provincia de Chimborazo en el período de mayo -diciembre del 2014”??</p>	<p>matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del barrio La Dolorosa del cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo a Diciembre del 2014.</p>	<p>del 2014.</p>
--	---	------------------

11. BIBLIOGRAFÍA

JARA Montes Oliver

ARANCIBIA, V. (1995). El rol del maestro como mediador en el proceso de habilitación, *Revista Estudios Públicos*, 59. Santiago: Centro De Estudios Públicos.

AVENDAÑO Briceño, Augusto. *Revista EDUCACIÓN, El Comercio*, Quito, Enero 1998.

BAR, Graciela. Perfil y competencias del docente en el contexto institucional educativo. I Seminario Taller sobre Perfil del Docente y Estrategias de Formación. Lima, Perú, Septiembre de 1999.

CARREÑO, Fernando Enfoques y principios teóricos de la evaluación México. Edit. Trillas.

CASTEDO MIRTA Y OTRAS. “Letras y números”. Alternativas didácticas para Jardín de Infantes y Primer Ciclo de la EGB. Ediciones Santillana, Aula XXI. Buenos Aires, Argentina. 2000.

SANTROCK, John. *Psicología de la Educación*. Volumen I, Editorial McGraw Hill, Edición 2004, pags.95 – 98.

WILSON, J, D. (1992) *Cómo valorar la calidad de la enseñanza*. Madrid: Paidós – Mec.

Medios electrónicos de internet

- <http://ana-motricidadfina.blogspot.com/>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad>
- <http://ruthmruiz8039.wordpress.com/2007/11/11/etapas-de-maduracion-en-lectoescritura/>
- <http://www.pekegifs.com/menujuegos.htm>
- <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>
- <http://www.pequejuegos.com/>

MATRIZ

<p>SÍNTOMAS</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Dificultades para aprender nociones básicas❖ No relaciona las semejanzas y diferencias en objetos❖ No construye torres, caminos, casitas, etc.❖ Tiene dificultad para prender las figuras geométricas❖ No aplican nociones espaciales, adentro afuera, encima debajo, delante atrás, izquierda derecha❖ No identifica los colores	<p>CAUSAS</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Falta de estimulación❖ Mala nutrición❖ Falta de atención de los padres para incentivarles.❖ Falta de juegos recreativos❖ Escases de material didáctico para desarrollar de memoria
<p>PRONOSTICO</p> <p>Niños con dificultades para memorizar y aprender en el área lógico matemática</p>	<p>PROPUESTA</p> <p>Elaboración y Aplicación de una Guía Lúdica” Matemática Divertida” para desarrollar la memoria en el área lógico matemática de los niños/as del CIBV “Maripositas” del Barrio La Dolorosa, Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo en el período de mayo - diciembre del 2014.</p>

**ANEXO N° 2 FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL CIBV
“MARIPOSITAS”**

Nombre del Niño/a: _____

1. Identifica el niño objetos y reagrupa de acuerdo a su forma.
Si No A veces

2. Discrimina los tamaños de las figuras entregadas
Si No A veces

3. Distingue los colores y escoge de acuerdo a su color
Si No A veces

4. Reconoce la izquierda y derecha
Si No A veces

5. Diferencia nociones arriba – abajo
Si No A veces

6. Memoriza los objetos presentados y recuerda el orden de cada uno de ellos.
Si No A veces

7. Selecciona figuras que tengan la misma imagen.
Si No A veces

8. Arma con rapidez un rompecabezas de 8 piezas.
Si No A veces

9. Dibuja los objetos indicados en la lámina
Si No A veces

10. Completa la secuencia numérica.
Si No A veces

ANEXO N° 3 FOTOS



Niños del CIBV “Maripositas”



Trabajando con los niños



Niños fortaleciendo sus conocimientos sobre los colores primarios



Jugando con los niños