



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN “JUEGO ARTE
Y APRENDIZAJE”.

TEMA.

“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS LÓGICOS
“CÓDIGO SECRETO” PARA DESARROLLAR EL RAZONAMIENTO
MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”
DE LA ESCUELA CACIQUE PINTAG, COMUNIDAD MOLOBOG-PARROQUIA
LICTO-PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2013-2014.

AUTORA: JACQUELINE ALEXANDRA PALOMINO DÍAZ

TUTOR: Ms.C. Carlos Aimacaña

RIOBAMBA - ECUADOR

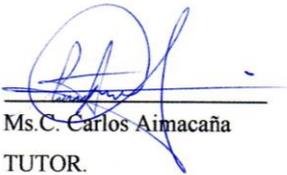
2015

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia Mención Juego Arte y Aprendizaje con el tema: “Elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” para desarrollar el Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial” de la Escuela Cacique Pintag, comunidad de Molobog – parroquia Licto- provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014, ha sido elaborado por la Licenciada Jacqueline Alexandra Palomino Díaz, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba,



Ms.C. Carlos Aimacaña
TUTOR.

AUTORÍA.

Yo Jacqueline Alexandra Palomino Díaz con cédula de identidad N° 0602583809 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Jacqueline Alexandra Palomino Díaz

AGRADECIMIENTO.

Agradezco a mi Padre Celestial por darme la fuerza y permitirme llegar a un feliz término en una etapa más de mi vida. Y de forma especial a la Escuela de Educación Básica “CACIQUE PINTAG”, ya que permitió de manera exclusiva el desarrollo de este proyecto.

A mis queridos maestros de la UNACH, por el apoyo incondicional y desinteresado que proporcionaron para el progreso y la culminación de este proyecto.

DEDICATORIA.

El presente trabajo investigativo lo dedico a mi hermana Lourdes por su apoyo en los momentos más duros y sobre todo por creer en mí, a mis hijos Andrés, Arón e Isaac a quienes e privado de mi presencia y sin mayor queja me han sabido esperar son el apoyo primordial para esforzarme y me permite encontrar nuevas posibilidades para fortalecer y engrandecer mi desarrollo profesional cumpliendo un anhelo más, que será una base sólida en mi vida futura.

De igual forma dedico a las futuras generaciones de niños en la etapa preescolar que son mi pasión y a sus maestros, está guía en la cual puedan respaldarse, espero les sirva como un soporte didáctico para desarrollar el Razonamiento Matemático facilitando la labor educativa.

Jacqueline Alexandra Palomino Díaz

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA.	iii
AGRADECIMIENTO.	iii
DEDICATORIA.	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE GRAFICOS	ix
ÍNDICE DE CUADROS	xi
RESUMEN.	xiii
ABSTRACT.	xiv
INTRODUCCIÓN.	xv
CAPÍTULO I.	
1. MARCO TEÓRICO.	1
1.1. ANTECEDENTES.	1
1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.	3
1.2.1 Fundamentación Filosófica.	3
1.2.2 Fundamentación Epistemológica.	3
1.2.3 Fundamentación Psicológica.	4
1.2.4 Fundamentación Pedagógica.	5
1.2.5 Fundamentación Legal.	6
1.3 FUNDAMENTACION TEORICA	8
1.3.1 Definición de Guía y Tipos	9
1.3.1.1 Guías de Motivación.	9
1.3.1.2 Guías de Aprendizaje.	10
1.3.1.2 Guías de Comprobación.	10
1.3.1.4 Guías de Síntesis.	11
1.3.1.5 Guías de Aplicación.	11
1.3.1.6. Guías de Estudio.	11
1.3.1.7 Guías de Lectura.	12
1.3.1.8 Guías de Nivelación.	12
1.3.1.9 Guías de Anticipación.	13
1.3.1.10 Guía de Juegos.	13
1.3.2. El juego.	14
1.3.2.1 Juegos Lógicos.	14

1.3.2.2	Juego Simbólicos.	15
1.3.2.3	Juegos de Construcción.	16
1.3.2.4	Juegos de Mesa.	17
1.3.2	LA INTELIGENCIA	18
1.3.3.1	Inteligencias Múltiples.	18
1.3.4.	Razonamiento Matemático	20
1.3.4.1	Razonamiento Matemático en los Infantes.	20
1.3.5.	¿Qué necesita el niño para construir su Pensamiento Matemático?	21
1.3.6	Enseñanza de la Matemática para niños de cuatro a cinco años.	22
1.3.7	Rincones de Aprendizaje.	23
1.3.8.	Jugando se Aprende.	25
	CAPÍTULO II	26
2.	METODOLOGÍA.	26
2.1	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.	26
2.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN.	26
2.3	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.	26
2.4	TECNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS.	26
2.3.1	TÉCNICAS.	26
2.3.2	INSTRUMENTOS.	27
2.4	POBLACIÓN Y MUESTRA.	27
2.4.1	Población.	27
2.4.2	Muestra.	27
2.5	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.	28
2.6	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.	28
2.7	OPERACIONALIZACIÓN.	29
	CAPITULO III.	30
3	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.	30
3.1	TEMA.	30
3.2	PRESENTACIÓN	30
3.3	OBJETIVOS.	31
3.3.1	OBJETIVO GENERAL.	31
3.3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	31
3.4	FUNDAMENTACIÓN.	32
3.4.1	Legal	32
3.4.2	Pedagógico	32

3.4.3	Psicológico	33
3.5	CONTENIDO DE LA GUIA.	33
3.5.1	UNIDAD 1: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN.	33
3.5.2	UNIDAD 2: JUEGOS DE MESA.	33
3.5.3	UNIDAD 3: JUEGOS SIMBOLICOS.	34
3.6	OPERATIVIDAD.	35
	CAPÍTULO IV.	37
4	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.	37
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.	37
4.1.1	Juegos de construcción.	37
4.1.2	Juegos de Mesa.	47
4.1.3	Juegos Simbólicos.	57
4.1.4	SÍNTESIS DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.	67
4.1.5	ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.	69
4.1.6	Juegos de Construcción.	69
4.1.7	Juegos de Mesa.	79
4.1.8	Juegos Simbólicos.	89
4.1.9	SÍNTESIS DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.	99
4.2	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.	101
4.2.1	Formulación de Hipótesis.	101
4.2.2	Nivel de significación.	101
4.2.3	Elección del estadístico de prueba	101
4.2.4	Cálculos	102
4.2.5	Regla de decisión	103
4.2.6	Interpretación.	103
	CAPITULO V.	104
4	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	104
5.1	CONCLUSIONES.	104
5.2	RECOMENDACIONES.	105
	BIBLIOGRAFÍA.	106
	ANEXOS.	110

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico.1.1	Características del Diseño Curricular	4
Gráfico 1.2	Niños que Aprende y se Desarrollan	6
Gráfico 1.3	Aspectos Cognitivos Estimulados.	16
Gráfico 1.4	Niños jugando y aprendiendo	24
Gráfico 4.1	El gusanito Multicolor.	37
Gráfico 4.2	Las Arañitas Mágicas.	38
Gráfico 4.3	El trencito de la estación.	39
Gráfico 4.4	El duvi - duvi.	40
Gráfico 4.5	El Capitán Manda	41
Gráfico 4.6	Yo primero tú después.	42
Gráfico 4.7	El pisa - pisa	43
Gráfico 4.8	El constructor.	44
Gráfico 4.9	Toca - Toca.	45
Gráfico 4.10	A jugar con la Numeración.	46
Gráfico 4.11	¡Presta Atención!	47
Gráfico 4.12	Bingo Loco.	48
Gráfico 4.13	Repitiendo - Repitiendo.	49
Gráfico 4.14	Ahora me toca a mí.	50
Gráfico 4.15	Pelotitas Mágicas.	51
Gráfico 4.16	Rápido soy yo.	52
Gráfico 4.17	¿Quién soy?	53
Gráfico 4.18	¿Dónde está la pelotita?	54
Gráfico 4.19	1, 2, 3 a contar está vez.	55
Gráfico 4.20	Jugando con los colores.	56
Gráfico 4.21	Jugando a la tiendita.	57
Gráfico 4.22	El trueque.	58
Gráfico 4.23	¿Cuánto vale?	59
Gráfico 4.24	¡Qué Pequeño!	60
Gráfico 4.25	Soy Liviano.	61
Gráfico 4.26	Ensalada de frutas.	62
Gráfico 4.27	Comprando los colores.	63
Gráfico 4.28	Jugando con las formas y colores.	64
Gráfico 4.29	De Compras. Grafico	65
Gráfico 4.30	¡A Comer! Grafico	66
Gráfico 4.31	Síntesis de Resultados.	67
Gráfico 4.32	El gusanito Multicolor.	69
Gráfico 4.33	Las arañitas mágicas.	70
Gráfico 4.34	El trencito de la estación.	71
Gráfico 4.35	El duvi - duvi.	72
Gráfico 4.36	El Capitán Manda.	73
Gráfico 4.37	Yo primero tú después.	74
Gráfico 4.38	El pisa - pisa.	75

Gráfico 4.39	El constructor.	76
Gráfico 4.40	Toca - Toca.	77
Gráfico 4.41	A jugar con la Numeración.	78
Gráfico 4.42	¡Presta Atención!	79
Gráfico 4.43	Bingo Loco.	80
Gráfico 4.44	Repitiendo - Repitiendo.	81
Gráfico 4.45	Ahora me toca a mí.	82
Gráfico 4.46	Pelotitas Mágicas.	83
Gráfico 4.47	Rápido soy yo	84
Gráfico 4.48	¿Quién soy?	85
Gráfico 4.49	¿Dónde está la pelotita?	86
Gráfico 4.50	1, 2, 3 a contar está vez.	87
Gráfico 4.51	Jugando con los colores.	88
Gráfico 4.52	Jugando a la tiendita.	89
Gráfico 4.53	El trueque.	90
Gráfico 4.54	¿Cuánto vale?	91
Gráfico 4.55	¡Qué Pequeño!	92
Gráfico 4.56	Soy Liviano.	93
Gráfico 4.57	Ensalada de frutas.	94
Gráfico 4.58	Comprando los colores.	95
Gráfico 4.59	Jugando con las formas y colores.	96
Gráfico 4.60	De Compras	97
Gráfico 4.61	¡A Comer!	98
Gráfico 4.62	Síntesis de Resultados.	99

ÍNICE DE CUADROS

Cuadro 1.1.	Bloque de Matemáticas de Educación Inicial	22
Cuadro 2.1	Descripción de la muestra	27
Cuadro 4.1	El gusanito multicolor	37
Cuadro 4.2	Las arañitas mágicas.	38
Cuadro 4.3	El trencito de la estación.	39
Cuadro 4.4	El duvi - duvi.	40
Cuadro 4.5	El Capitán Manda.	41
Cuadro 4.6	Yo primero tú después.	42
Cuadro 4.7	El pisa - pisa.	43
Cuadro 4.8	El constructor.	44
Cuadro 4.9	Toca - Toca.	45
Cuadro 4.10	A jugar con la Numeración.	46
Cuadro 4.11	¡Presta Atención!	47
Cuadro 4.12	Bingo Loco.	48
Cuadro 4.13	Repitiendo - Repitiendo.	49
Cuadro 4.14	Ahora me toca a mí.	50
Cuadro 4.15	Pelotitas Mágicas	51
Cuadro 4.16	Rápido soy yo.	52
Cuadro 4.17	¿Quién soy?	53
Cuadro 4.18	¿Dónde está la pelotita?	54
Cuadro 4.19	1, 2, 3 a contar está vez.	55
Cuadro 4.20	Jugando con los colores.	56
Cuadro 4.21	Jugando a la tiendita.	57
Cuadro 4.22	El trueque.	58
Cuadro 4.23	¿Cuánto vale?	59
Cuadro 4.24	¡Qué Pequeño!	60
Cuadro 4.25	Soy Liviano.	61
Cuadro 4.26	Ensalada de frutas.	62
Cuadro 4.27	Comprando los colores.	63
Cuadro 4.28	Jugando con las formas y colores.	64
Cuadro 4.29	De compras.	65
Cuadro 4.30	¡A Comer!	66
Cuadro 4.31	Síntesis de Resultados.	67
Cuadro 4.32	El gusanito Multicolor.	69
Cuadro 4.33	Las arañitas mágicas.	70
Cuadro 4.34	El trencito de la estación.	71
Cuadro 4.35	El duvi - duvi.	72
Cuadro 4.36	El Capitán Manda.	73
Cuadro 4.37	Yo primero tú después.	74
Cuadro 4.38	El pisa - pisa.	75
Cuadro 4.39	El constructor.	76
Cuadro 4.40	Toca - Toca. Nivel de destreza alcanzado con el juego	77

Cuadro 4.41	A jugar con la Numeración.	78
Cuadro 4.42	¡Presta Atención!	79
Cuadro 4.43	Bingo Loco.	80
Cuadro 4.44	Repitiendo - Repitiendo.	81
Cuadro 4.45	Ahora me toca a mí.	82
Cuadro 4.46	Pelotitas Mágicas.	83
Cuadro 4.47	Rápido soy yo.	84
Cuadro 4.48	¿Quién soy?	85
Cuadro 4.49	¿Dónde está la pelotita?	86
Cuadro 4.50	1, 2, 3 a contar está vez.	87
Cuadro 4.51	Jugando con los colores.	88
Cuadro 4.52	Jugando a la tiendita.	89
Cuadro 4.53	El trueque.	90
Cuadro 4.54	¿Cuánto vale?	91
Cuadro 4.55	¡Qué Pequeño!	92
Cuadro 4.56	Soy Liviano.	93
Cuadro 4.57	Ensalada de frutas.	94
Cuadro 4.58	Comprando los colores.	95
Cuadro 4.59	Jugando con las formas y colores.	96
Cuadro 4.60	De compras.	97
Cuadro 4.61	¡A Comer! 0.61	98
Cuadro 4.62	Síntesis de Resultados.	99

RESUMEN.

La Investigación se realizó en la Escuela Cacique Pintag de la comunidad de Molobog, donde se pudo detectar la falta de destrezas en el Razonamiento por parte de los estudiantes en sus actividades cotidianas, lo que motivo a realizar esta Investigación, cuyo objetivo fue desarrollar el Razonamiento Matemático mediante la aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” en los niños de Educación Inicial con el fin de aportar a su formación integral, sustentándola con fundamentaciones Científicas y Teóricas que han aportado y han enriquecido a la misma. Se elaboró y aplicó la Guía utilizando métodos de investigación bibliográfica, científico, inductivo - deductivo, que permitieron conseguir los objetivos de la investigación buscando mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en sus primeras nociones matemáticas. Se aplicó a un grupo de 20 niños en edades comprendidas entre cuatro hasta cinco años utilizando dos fichas de observación, la primera antes de la aplicación de la Guía y la segunda cuando se utilizó la guía de Juegos Lógicos. La misma que está estructurada en tres unidades que son: Juegos de Construcción, Juegos de Mesa y Juegos Simbólicos diseñados para un aprendizaje significativo y dinámico, finalmente se muestra el cuadro de evaluación cualitativa de las diversas actividades que se realizan. Para la comprobación de la hipótesis se utilizó los pasos del p-valor y los cálculos mediante una distribución normal. Se logró con la implementación y aplicación de la Guía de Juegos Lógicos ayudar a desarrollar el Razonamiento Matemático en un 90% más, por lo tanto se puede concluir que la Guía tuvo éxito.

ABSTRACT

The research was conducted at the School of Cacique Pintag of the community of Molobog, where we were able to detect the lack of skills in reasoning by students in their daily activities, which led us to undertake this research, whose objective was to develop the Mathematical Reasoning through the implementation of a Guide of Logical Games "Secret Code" in the children of Early Education in order to contribute to their comprehensive training, sustaining it with scientific and theoretical foundations that have contributed and have enriched it. It was developed and implemented the guide using a bibliographic and of field research, using scientific, inductive - deductive methods, which made it possible to achieve the objectives of the research, seeking to improve the teaching-learning process in their first mathematical notions. It was applied to a group of 20 children aged between four to five years using two observation forms, the first one before the implementation of the Guide and the second one when the Guide of Logical Games was used. The same one that is structured in three units which are: Building Games, Board Games and Symbolic Games designed for a meaningful and dynamic learning; finally it is shown the chart of qualitative assessment of the various activities taking place. For the cross-check of the hypothesis there were used the steps of the p-value and the calculations by means of a normal distribution. It was achieved with the implementation and application of the Guide of Logical Games to help develop the Mathematical Reasoning by a 90% more, therefore it is possible to conclude that the Guide was successful.



Dra. Myriam Trujillo Mgs.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN.

La relevancia que se ha dado hoy en día a fortalecer el Razonamiento Matemático en los niños ha sido a nivel mundial dado la importancia de este en el desarrollo integral de los individuos desde sus primeros contactos con la educación. El proyecto de tesis Elaboración y Aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” para desarrollar el Razonamiento Matemático en los niños de cuatro y cinco años de edad de Educación Inicial de la Escuela “Cacique Pintag” constituye un instrumento de apoyo para los docentes que necesitan utilizar métodos pedagógicos, dinámicos y divertidos que les permitan cumplir con sus objetivos

Para que un niño desarrolle destrezas y diversas habilidades en la etapa preescolar necesita potencializar conocimientos y capacidades que se convertirán en la base para su desarrollo personal, social y académico. Con el convencimiento que el juego más aun el Juego Lógico es, ha sido y será una parte fundamental para que el niño desarrolle sus inquietudes y a la vez aprenda.

Por estas razones fue necesario elaborar y aplicar una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” cuyo objetivo fue demostrar que los Juegos Lógicos planteados en la hipótesis de investigación como son: Juegos de Construcción, Juegos de Mesa y Juegos Simbólicos son fundamentales para el desarrollo del Razonamiento Matemático en niños de Inicial.

Se debe recordar que los niños viven la Matemática en su vida diaria y que para aprender el niño requiere partir de lo concreto hacia lo abstracto, por ejemplo contar no significa repetir de memoria los números, al enumerar no quiere decir que sepa lo que representan los números en la realidad. El niño que sabe contar identifica, equipara y diferencia lo que significa “pocos” de “muchos”; se necesita entonces partir de lo concreto a lo abstracto, que puede ver, tocar o manipular para desarrollar la forma del conteo. En la actualidad se pretende la excelencia educativa siendo de vital importancia apropiarse de estrategias, métodos y técnicas que permitan adquirir conocimientos en forma adecuada y convertir al docente en un facilitador de aprendizajes que sean significativos, lo que se logró con la construcción de esta Guía.

En el sector rural en cuanto a educación se vive una realidad muy diferente en contraste a las ciudades porque como docentes no tienen la colaboración de los padres de familia dejándolos solos a cargo de la enseñanza. Lo que motiva al docente a utilizar toda clase de recursos para cumplir con su labor de allí que el juego por ser parte de la naturaleza del niño permite aprendizajes más rápidos y efectivos debido a la curiosidad que posee, la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” ayudó a desarrollar el Razonamiento Matemático en niños de cuatro a cinco años que por primera vez tienen contacto con la educación formal, el desarrollo de actividades lúdicas que se logra a través de la utilización de materiales concretos se convierten en experiencias significativas, así se logra además una atmósfera de confianza y afecto fortaleciendo sus destrezas de manera sólida.

El Razonamiento, permite a los niños construir relaciones coherentes entre distintos elementos de comparación, clasificación, seriación, ordenación, medida y reconocimiento. El progreso e interiorización de las nociones y operaciones mentales se facilitan cuando se domina el cálculo y esto se consigue al desarrollar y ampliar el pensamiento Lógico. Es preciso trabajar esta habilidad metódica y constantemente, ya que con ella el niño podrá resolver situaciones de la vida cotidiana.

La guía se puede trabajar en forma individual o en grupo, se presentan más como un juego que como una actividad académica que se lo puede realizar sentados en el suelo o sobre las mesas de trabajo. Es importante que se realicen en períodos cortos de tiempo, ya que es preferible que los niños se queden con ganas de seguir jugando y a la vez aprendiendo, en lugar de que se sientan agotados y fatigados.

En el Capítulo I está el **Marco Teórico** donde se realiza una fundamentación referente a los paradigmas del conocimiento, que engloban diferentes corrientes psicológicas de carácter científico, se analiza y se da énfasis a las teorías de aprendizaje de Piaget, Vygotsky, Montessori y otras teorías que ayudan a sustentar la investigación. Este apartado contiene los antecedentes y los fundamentos que validan la Investigación partiendo de planteamientos teóricos existentes y de las realidades observadas durante el transcurso de la carrera docente. Dentro del marco científico se trata los diferentes tipos de guías existentes que tiene relación con la investigación, los mismos que permiten

conocer en forma científica el problema para ofrecer alternativas de solución válidas en el proceso educativo.

En el Capítulo II, se construye la **Metodología** de la Investigación, así como su tipo, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra. Se establece la Hipótesis de Investigación, que posteriormente es verificada y comprobada, se identifican las variables: independiente y dependiente llegando a la operacionalización correspondiente.

En el capítulo III **Lineamientos Alternativos** se encuentra la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” para desarrollar el Razonamiento Matemático, la misma que permitió al docente y al niño realizar las actividades, porque son fáciles de ejecutar y su aplicación va acorde al nivel de conocimiento solicitado en las destrezas del Currículo de Inicial, esta guía ayudó a desarrollar las habilidades básicas referente a un Razonamiento Matemático a través de juegos

El capítulo IV **Exposición y discusión de resultados** se hace uso de tablas y gráficos, muy fáciles de entender acompañados por un análisis escrito que sustentan la comprobación de la hipótesis que resultaron de las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo V, están las **Conclusiones y Recomendaciones** de la Investigación.

Bibliografía son los documentos que permitieron recopilar la información para el desarrollo fundamental de la Investigación.

Anexos se encuentran los instrumentos que se utilizaron para la recopilación de datos así como las evidencias del trabajo investigativo.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO.

1.1. ANTECEDENTES.

El desarrollo del Razonamiento Matemático en los niños de Educación Inicial en diferentes países del mundo y en el nuestro se ha convertido en uno de los temas de Investigación más relevantes.

A nivel mundial según la Web existen alrededor de 20000 publicaciones ente tesis e Investigaciones que concluye lo importante que es desarrollar rincones de juegos matemáticos con el fin de que a corta edad entre los cuatro y cinco años adquieran conocimientos que mejoren las habilidades y destrezas lógicas que ayuden al desarrollo matemático.

En la Universidad Nacional de Chimborazo han sido consultados varios archivos de la biblioteca de la Institución, donde se observó que existen una variedad de temas relacionados al Razonamiento Matemático y los Juegos Lógicos, de ahí su aporte a esta Investigación en cuanto a teorías, fundamentaciones y las conclusiones que han llegado luego de su trabajo investigativo, que confirma la necesidad del desarrollo del Razonamiento Matemático por medio de los juegos citaremos algunos de los trabajos mencionados.

❖ En el trabajo investigativo de “Estrategias Didácticas para el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en los estudiantes del Centro de Educación Inicial “Dr. Rafael Tobías Marquis”. Instituto Universitario de Tecnología Mario Briseño Iragorry” extensión Carora. Venezuela” (Garcia.Y. ; Mendoza, V. ; Oropeza, D. Oropeza,E, 2007).

Como conclusión indica que el conocimiento Lógico-Matemático constituye un dominio específico que se desarrolla a partir de las acciones interiorizadas del niño.

Sugiere crear situaciones didácticas contextualizadas en los sociales para contribuir al desarrollo de los procesos de racionalización, como estrategia metodológica para la comprensión de procesos matemático.

❖ Los aportes tomados de la tesis de “Elaboración de una Guía Metodológica para el Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática en niños y niñas de 5 años de edad de la escuela “Juan Montalvo” de la provincia Pichincha cantón Rumiñahui durante el periodo 2009-2010. Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga-Ecuador” (Acosta. J, 2010).

Afirma que el juego y aprendizaje tienen una íntima relación, ya que a través de variadas actividades lúdicas el niño pone a funcionar toda su capacidad para llegar a la resolución del problema expuesto ya sea individualmente o en grupo. Recomienda que la maestra debe optimizar su tiempo de aprendizaje, trabajando de acuerdo a los ritmos individuales y situaciones personales o culturales de cada uno de los niños, evitando enmarcar a todos en un mismo sistema de aprendizaje.

❖ Del trabajo investigativo “Elaboración y Aplicación de la Guía de Ejercicios Lúdicos “Pequeños en Acción” para el Desarrollo de la Inteligencia Lógica Matemática, Lingüística y Musical de los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín “Cemento Chimborazo “de la Parroquia Calpi, Cantón Riobamba, en el Período Septiembre 2011- Febrero 2012. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba-Ecuador” (Valverde, P., 2013).

La guía de ejercicios lúdicos pequeños en acción demostró ser una importante herramienta didáctica, por cuanto formula un conjunto de actividades para el desarrollo de las inteligencias lógico matemática, lingüística y musical demostrando un mejoramiento significativo de los niños en el desarrollo de sus inteligencias en forma individual y grupal. Recomienda que se genere estrategias de desarrollo de manera que minimicen las debilidades y amenazas y potencialicen las fortalezas y oportunidades con el objetivo de mejorar la calidad educativa de los niños de Educación Inicial

Cabe recalcar que la Investigación responde a la necesidad de fortalecer el Razonamiento en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal Cacique Pintag donde se ha notado la falta del mismo, y de esta manera empezar un proceso desarrollando diferentes

actividades que nos ayuden a potenciar esas destrezas desde Inicial a los grados superiores.

Esta falencia permitió desarrollar una guía con materiales reciclados y de fácil construcción que no representan costos económicos muy elevados, es original en sus formas de juego y actividades a desarrollar existe similitud en una de las variables.

Este análisis preliminar, permite que pueda manifestar que no existe un trabajo igual en el medio que responda a estos requerimientos.

1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.

1.2.1 Fundamentación Filosófica.

La posición Filosófica de esta Investigación es Pragmática orientada según John Dewey por la “necesidad de comprobar el pensamiento por medio de la acción si se quiere que éste se convierta en conocimiento” (Westbrook, 1999, p. 2).

Se desea que el estudiante amplíe su conocimiento de acuerdo a la cantidad y la calidad de sus experiencias es decir Aprender haciendo, eje fundamental para el aprendizaje de los niños de Educación Inicial, fomentar la socialización, ya que esta va a enriquecer todas las experiencias y brindar la oportunidad de participar de una forma colectiva de allí que los estudiantes trabajen en grupo forjando la interacción entre sus pares.

Es en el centro educativo donde se forja y desarrolla el equilibrio social, participación artística, deportiva, su creatividad y reflexión. La Educación Inicial al igual que cualquier otro Nivel debe ser debidamente estructurada, planificada y evaluada.

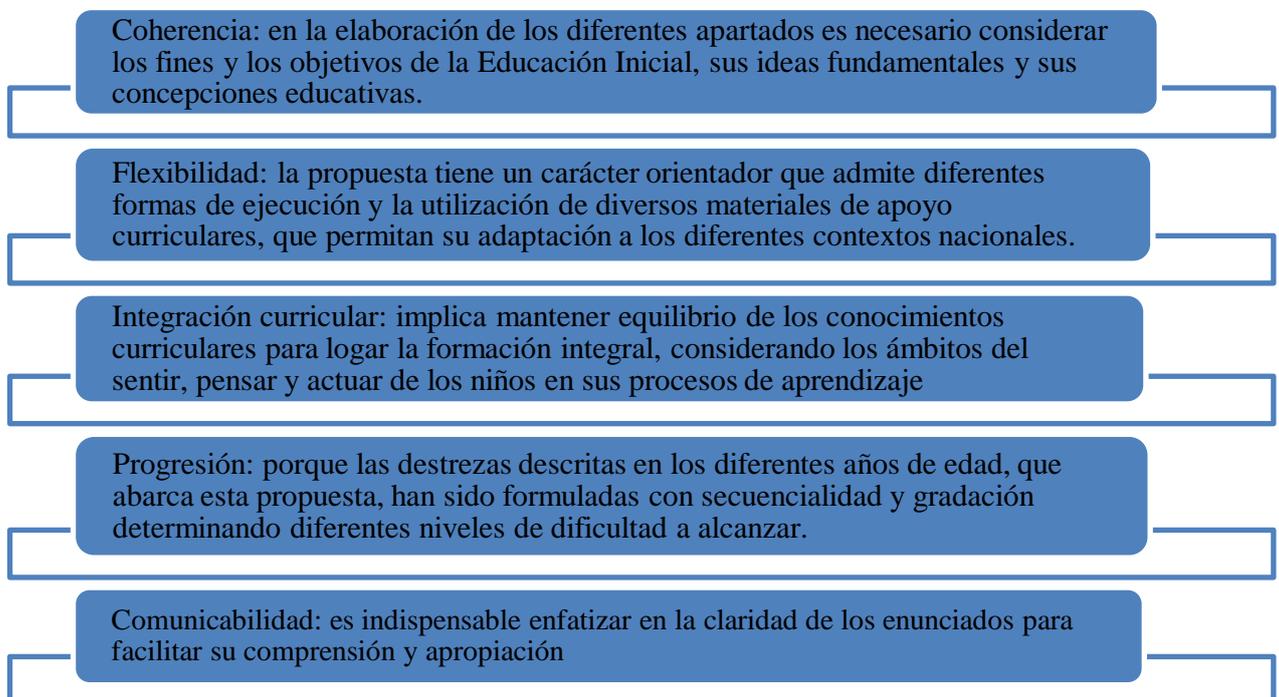
El papel fundamental de la docente es crear situaciones de conflicto que provoquen en el niño insatisfacción y lo motive a desear buscar soluciones al problema, es aquí donde la información llega al alumno por su propio esfuerzo por el contacto con los objetos y su entorno formando su pensamiento crítico y concentra sus energías en satisfacer sus dudas.

1.2.2 Fundamentación Epistemológica.

La Investigación se fundamentó tomando en cuenta la corriente del Empirismo que destaca “La única fuente del conocimiento es la experiencia” (Schuink, 1997, p. 22).

El conocimiento basado en las experiencias sean estas internas (reflexión) o externas (sensación), que proporcionan nuestros propios sentidos de modo simples o muy complejas lo que pretende el Nivel Inicial al proponer en su currículo actividades que impulsen estas experiencias significativas, que se estructura en el desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y creativo a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en el planteamiento de habilidades y destrezas. El conocimiento adquirido por los niños mediante la utilización de la guía tomo mucho en cuenta la base curricular el mismo que tienen ciertas características donde predominan las actividades realizadas por los niños poniendo en juego todos sus sentidos para que sean más placenteros y dinámicos de modo que los estudiantes se queden con las ganas de seguir jugando y aprendiendo

Gráfico.1.1 **Características del Diseño Curricular**



Fuente: Currículo de Educación Inicial (2014)
Elaborado por: Jacqueline Palomino

1.2.3 Fundamentación Psicológica.

Montessori en sus apartados siempre consideran que los niños necesitan un ambiente acogedor de libertad y amor para aprender, en un ambiente que permite desarrollar la personalidad a través de la afectividad, para lo cual se debe trabajar las estructuras mentales mediante la participación en las diferentes actividades individuales o grupales logrando un avance en su formación integral.

Al mismo tiempo procesar las estructuras cognitivas es decir el desarrollo de su memoria comprensiva, Razonamiento Matemático, ampliar su imaginación, creatividad entre otras.

Se debe rescatar la autoestima que permite que se relacione entre personas e interactuar con sus pares. El conocimiento es eficiente cuando es un proceso activo dinámico y entretenido todas estas características se consigue en los juegos que se diseñan logrando que sea práctico y no teórico el aprendizaje (Molins, 2007).

1.2.4 Fundamentación Pedagógica.

La Investigación tiene su fundamento Pedagógica en el Constructivismo para Piaget que busca que el niño construya sus nuevos conocimientos facilitándole los materiales y guiándole hacia ellos, esto tomado en cuenta las etapas de desarrollo Cognitivo en especial la Pre-operacional que es la edad que compete al Nivel que le permite establecer relaciones sustanciales entre el nuevo conocimiento y lo ya conocido esta actividad se puede realizar cuando el niño cuenta con un espacio de participación activa que le posibilita descubrir y recibir el nuevo conocimiento, transformar, encontrarles sentido, experimentar hasta que logre nuevas inferencias lógicas y pueda desarrollar esquema mentales variados en diferentes sentidos (Zubiria, 2004).

No se puede olvidar que para Piaget y Vygotsky “juego y desarrollo de la inteligencia van paralelos” (Penchansky, 2004).

Para Vygotsky, el aprendizaje tiene relación con la Zona de Desarrollo Próximo o lo que conocemos como conocimientos previos o ya adquiridos por la persona en la que los niños pueden aprender si cuentan con la “mediación” de los adultos cercanos como padres, hermanos, familiares, docentes o de otros niños con más experiencia y el nivel de desarrollo potencial constituido por lo que el sujeto es capaz de aprender a través de las

interacciones tanto horizontales (niño-niño) como las verticales (niño-maestro) que actúan como mediador (Penchansky, 2004).

Gráfico 1.2

Niños que aprende y se desarrollan



Fuente: Currículo Educación Inicial (2014)
Elaborado por: Jacqueline Palomino.

1.2.5 Fundamentación Legal.

La Investigación Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” está basado en todos los parámetros legales que solicita el Ministerio de Educación en lo referente al Currículo de Inicial.

La Constitución de la República del Ecuador (2008, p. 17) en su artículo 26 estipula que “la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del

Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional”.

El Plan Decenal de Educación (2006-2015, p. 6) indica la Universalización de la Educación Inicial, para dotar a los infantes de habilidades para el acceso y permanencia en la educación básica. El objetivo principal de esta política es brindar educación a niños menores de cinco años garantizando el respeto de sus derechos, su diversidad cultural y lingüística, siendo una de sus principales líneas de acción la implementación de la educación infantil, familiar, comunitaria e intercultural bilingüe.

El Plan Nacional del Buen Vivir (2013-2017) en su propuesta plantea textualmente lo siguiente “las políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública del estado [...]. El desafío actual para los docentes es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia o en la etapa preescolar, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano o estimulación (hasta los treinta y seis meses de edad) y en la educación inicial (entre cuatro y cinco años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.

La Estrategia Nacional Intercultural de Primera Infancia (2011), considera como objetivo consolidar un modelo integral e intersectorial de atención a la primera infancia con enfoque territorial, intercultural y de género, para asegurar el acceso, cobertura y calidad de los servicios, promoviendo la corresponsabilidad de la familia y comunidad. Para el cumplimiento de este objetivo se plantean varios ejes, el referido a Calidad de los Servicios evidencia al currículo como un elemento importante, por lo que, el Ministerio de Educación, como miembro del Comité Intersectorial de la Primera Infancia, aporta al cumplimiento del objetivo de la Estrategia Nacional Intersectorial, con la formulación del Currículo Nacional de Educación Inicial que busca lograr una educación de calidad.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (2012, pp. 18-19) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad.

En este contexto el Ministerio de Educación, consciente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, de conformidad a lo que se

determina en el artículo 22, literal c) que indica que la Autoridad Educativa Nacional formulará e implementará el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades.

De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI (2012, p. 23) se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas [...].

La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”.

El Reglamento General de la LOEI (2012, p. 20) en su Capítulo tercero, en el artículo 27, determina que “el nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad; e Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que en el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales”.

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003, pp. 13-14) establece en el artículo 37 numeral 4 que el Estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Todo este fundamento legal se refiere y apoya a proyectos flexibles y abiertos que se adecúen a las necesidades de los estudiantes facultando a esta Investigación la elaboración de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” con el fin de que los niños desarrollen su Razonamiento Matemático en beneficio de sí mismos, su familia y la sociedad.

1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1 Definición de Guía y Tipos

Una guía es un folleto o libro de consulta que puede elaborar cualquier persona donde se puede encontrar una serie de datos e información acerca de un acontecimiento, servicio, forma de enseñanza-aprendizaje, materiales de construcción, etc. son de uso fácil por las indicaciones detalladas, rápidas y precisas en las que se encuentra.

La guía “Código Secreto” en el proceso enseñanza aprendizaje fue un instrumento que le sirvió de apoyo al docente para poder planificar y orientar el conocimiento para llegar al objetivo deseado.

Existen diversos tipos de guías de acuerdo a la necesidad y por lo tanto responden a objetivos distintos (Concepción, 2011).

- ❖ Guías de Motivación
- ❖ Guías de Aprendizaje
- ❖ Guías de Comprobación
- ❖ Guías de Síntesis
- ❖ Guías de Aplicación
- ❖ Guías de Estudio
- ❖ Guías de Lectura
- ❖ Guías de Nivelación
- ❖ Guías de Anticipación
- ❖ Guías de Reemplazo
- ❖ Guías de Juego, etc.

1.3.1.1 Guías de Motivación.

Estas guías “utilizan imágenes o textos que permiten a los alumnos y alumnas a realizar una reflexión frente a un determinado tema permitiéndole de esta forma nuevos estados de motivación” (Concepción, 2011).

Por la forma de sus contenidos esta guía se la utiliza al inicio de una unidad o tema buscando interesar al niño en el contenido, para el Nivel de Inicial con gráficos coloridos

resulta interesante y los mantiene constantemente motivados, las mismas que pueden ser utilizadas en cualquier momento y de esta manera mantener el interés de los estudiantes más si recordamos que estos espacios son cortos.

1.3.1.2 Guías de Aprendizaje.

Las Guías de Aprendizaje son “un instrumento de planificación del aprendizaje donde cada estudiante es considerado como un sujeto individual y colectivo” (Sinisterra, 2012).

Es individual porque es el estudiante el que pone su motivación y esfuerzo por aprender es colectivo porque necesita intercambiar conocimientos, para desarrollar el Razonamiento Matemático se debe insistir tanto en el trabajo individual como en el de grupo el mismo que debe ser participativo, democrático e interactivo permite construir conocimientos específicos a través de la aplicación de distintas acciones pedagógicas que ayudan al desarrollo de la inteligencia y la enseñanza.

Estas guías deben ser elaborados pensando siempre en el respeto al ritmo de aprendizaje y las diferencias individuales así en el crecimiento de la personalidad se debe lograr la independencia del estudiante para fomentar el desarrollo del espíritu investigativo y la autonomía.

1.3.1.2 Guías de Comprobación.

Tienen como “principal función verificar el logro de ciertos contenidos o habilidades al profesor le sirve para ratificar y reorientar su plan de trabajo y al alumno para demostrarse a sí mismo que ha aprendido” (Tirúa, 2001).

La finalidad principal es poder verificar el correcto uso de conceptos y habilidades por parte los alumnos. Estas guías contienen ejercicios para completar, dispersión, de selección múltiple o preguntas alternativas de aplicación, verdadero o falsos y dominio

de contenidos el mismo que tiene un tiempo determinado para su desarrollo que dependerá también del número de preguntas.

1.3.1.4 Guías de Síntesis.

Esta guía permite “asimilar la totalidad y discernir lo más importante” (Tirúa, 2001). Permite que el estudiante determine sus logros de aprendizaje generalmente se usan al finalizar un contenido complejo o al terminar una unidad.

Estas guías de síntesis logran en el estudiante jerarquizar ideas de acuerdo al contenido considerando siempre el inicio, el desarrollo y la conclusión deben estar presentes.

La persona que elabora estas guías globaliza, cierra capítulos y enfatiza lo más importante que se trató en ellas, es decir se convierten en resúmenes o extractos de las unidades estudiadas.

1.3.1.5 Guías de Aplicación.

Cumple la función de activar potencialidades del alumno en contenidos difíciles que requieren ser aprendidos se aplica en trabajos empíricos para asimilar la realidad de lo trabajado en clase. Al profesor le sirve para practicar algún concepto o procedimiento a través de actividades.

Los alumnos al 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 maestro (Guía Digital Beta, 2014).

1.3.1.6. Guías de Estudio.

Este tipo de guía nos facilita el recordar, repasar conceptos de una forma ordenada “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” (Concepción, 2011).

Esta guía resulta muy práctica para periodos de exámenes o para el término de una Unidad o contenido ya que facilita llegar al objetivo de estudio por lo que son utilizadas por alumnos y maestros, en el Nivel Inicial a los maestros permite llevar un control de los contenidos impartidos

1.3.1.7 Guías de Lectura.

En el Nivel Inicial es muy valioso este tipo de guías ya que “son herramientas importantes para favorecer la lectura y completarla, ya que, a través de las actividades que plantea hacen que el lector reflexione” (Valdés, 2012).

Este tipo de guía incentiva al niño en su proceso lector su objetivo es ejercitar la lectura de un texto, libro o cuento para motivar un tema de alguna clase para lo que se debe utilizar técnicas de comprensión lectora que faciliten el análisis y la agudeza en la lectura.

Estas guías pueden ser a base de preguntas en nivel explícito o inferencial que el estudiante podrá responder mientras va leyendo, puede constar también de cuadros sinópticos de lectura, donde se indicará el título, el autor, la nacionalidad, género literario, estilo narrativo, personajes, ambientes, motivos y argumentos.

1.3.1.8 Guías de Nivelación.

Al maestro le ayuda a focalizar la atención del alumno tienen como objetivo apoyar a aquellos estudiantes con necesidades educativas especiales o más lentos nivelando los conocimientos y destrezas en los alumnos que están atrasados con respecto al curso.

En el Nivel Inicial este tipo de guía permite reforzar a los estudiantes que tienen un ritmo de aprendizaje más lento y poder llevar un registro para poder tomar estrategia con el fin de igualarlos. Los contenidos se trabajan con múltiples actividades.

Al alumno le sirven para seguir el ritmo de la clase y al profesor para igualar el nivel del curso en cuanto a exigencia y calidad (Fundar, 2001).

1.3.1.9 Guías de Anticipación.

Su objetivo es incrementar la imaginación y la creatividad del alumno, crear expectativas de lo que aprenderá y activar conocimientos previos. Por ejemplo indicando una imagen preguntar a los niños de qué puede tratar el tema, qué temática cree que tiene el libro.

Si piensa qué será un contenido nuevo el fin es indagar qué sabe el alumno de esto, en otras palabras utilizamos los conocimientos previos (Prezi, 2014).

1.3.1.10 Guía de Juegos.

Para la utilización de la guía de juegos se debe tomar en cuenta que “el juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje” (Gualpa, 2014).

Las guías de juegos contienen un sin número de juegos con el objetivo de contribuir a desarrollar las distintas áreas de la psicomotricidad y del conocimiento a través de la práctica, así como también ayudaran a fortalecer valores, desarrollar destrezas, facilitando la integración con su entorno.

La guía de juegos proporciona en cada juego pautas de organización espacios, reglas, materiales a utilizarse facilitando de esta manera su utilización.

Es una herramienta referencial para orientar principalmente a los docentes que trabajan con niños del nivel pre-primario, considerando muy importante la práctica del juego y el desarrollo psicomotriz como base de aprendizajes futuros como son la lectura, escritura y la matemática.

1.3.2. El juego.

El juego es un recurso que no puede faltar en el Nivel Inicial no solo porque es el derecho de los niños sino que además puede proporcionar entretenimiento y diversión, además de ser una herramienta indispensable para el desarrollo del aprendizaje “el niño debe disfrutar de juegos y recreaciones” (Saínz).

El juego en los niños no es una actividad sin sentido al contrario tiene una dimensión amplia en su desarrollo, los juegos no son todos iguales cambian de acuerdo a la edad cronológica, al igual que cambia el proceso del pensamiento ya que madura al enriquecer el lenguaje y el razonamiento.

En su obra Lavega (2003). Manifiesta que es una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. Con la imitación integra la conciencia de sí mismo y con el juego colectivo su rol con la sociedad gracias a las reglas se inserta en la vida para una convivencia y trabajo creativo.

El juego es importante para el desarrollo del razonamiento de acuerdo a las teorías del aprendizaje lo que se aprende en ese momento se transforma en conocimiento significativo ya que los niños no se sienten presionados se están divirtiendo y dedican toda su concentración.

Es por eso que un juego no debe ser demasiado largo ni cansado porque se perdería la atención y el interés El juego es una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglada y ficticia.

1.3.2.1 Juegos Lógicos.

Son medios didácticos donde se pone de manifiesto el razonamiento y pensamiento son juegos que estimulan la mente y su desarrollo. Algunos de ellos son: los rompecabezas, laberintos, juegos de diferencias. Los que contribuyen a estimular y motivar de manera

divertida, participativa, orientadora y reglamentaria el desarrollo de las habilidades, capacidades lógico-intelectuales y procesos de razonamiento analítico-sintético, inductivo-deductivo, concentración, entre otros beneficios para los estudiantes los cuales representan los prerrequisitos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática (Cofré, 2003).

Hay varias clases de juegos lógicos que enriquecen este aprendizaje de los niños entre ellos:

- ❖ Juegos de Construcciones
- ❖ Juegos de Imitación
- ❖ Juegos Lógicos
- ❖ Juegos de Mesa
- ❖ Juegos Simbólicos, etc.

Para la ejecución de esta Investigación se centra en tres clases de juegos como son: Juegos de Construcción, Juegos de Mesa y Juegos Simbólicos que se detallan a continuación.

1.3.2.2 Juego Simbólicos.

La experiencia de docente parvulario permite afirmar que el niño aprende e imita lo que ve. Los niños a la edad de dos años repiten en forma automática gestos, movimientos, etc. para ellos esto son juegos de repetición, a partir de los cuatro años el niño repite situaciones que ve en el mundo de los adultos, relacionadas con su experiencia, sus vivencias por ejemplo da de comer a sus muñecos, imitaciones de trabajo, llevarlos al médico, etc. A medida que el niño va creciendo y su experiencia personal se enriquece, lo hacen también sus juegos, en los que aparecen nuevos personajes, crean situaciones, toman diferentes posturas.

El niño imita los roles que conoce, pero además su imaginación le permite crear otros personajes y situaciones, de forma que también desarrolla su creatividad.

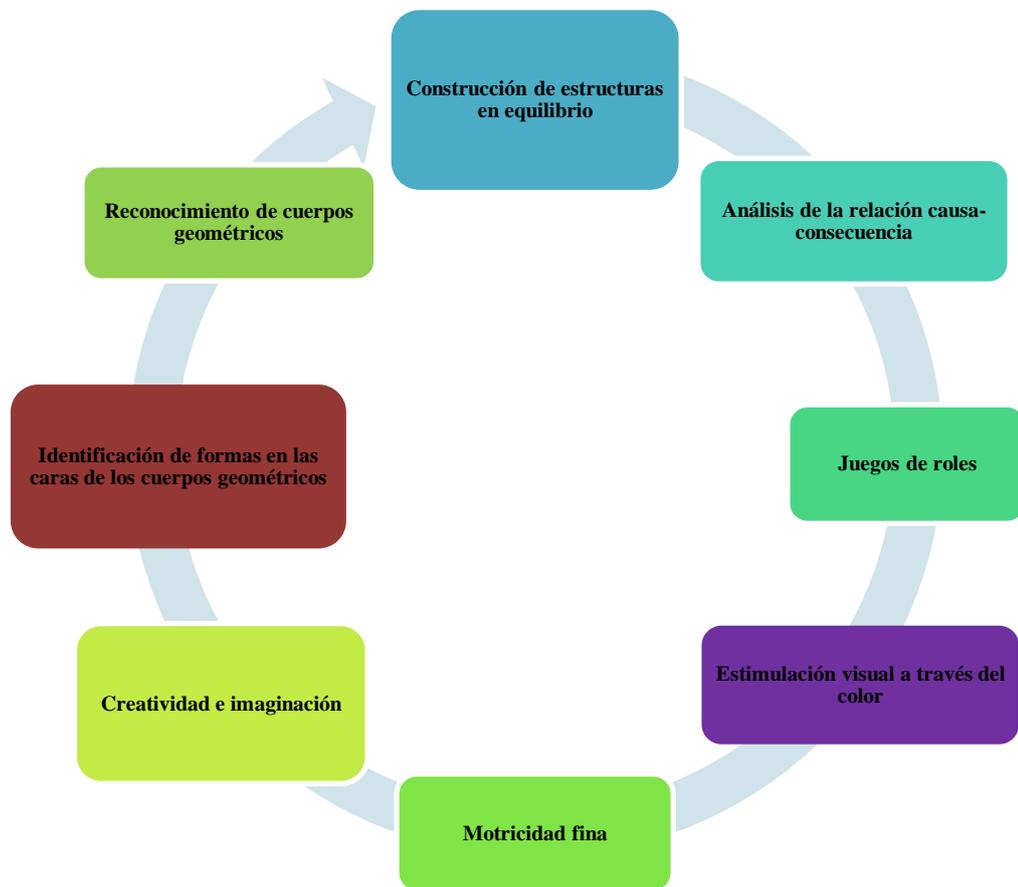
A pesar de que en muchas ocasiones los protagonistas y los escenarios de este tipo de juegos son irreales (palacios, príncipes, dragones, castillos, etc.) el guion de los mismos está siempre basado en lo que los niños escuchan o ven.

En este sentido, los cuentos, las series que ven en la televisión, los videos juegos del computador son también una fuente de información muy interesante para los niños .La función de este tipo de juegos es bastante interesante, ya que gracias a ellos, el niño va asimilando el funcionamiento del mundo, las relaciones, las normas de comportamiento y hábitos que permitan desarrollar su razonamiento. Así, analiza también las relaciones que él mismo establece con los adultos que le rodean, ayudándole a comprenderlas mejor (Salas, 2014).

1.3.2.3 Juegos de Construcción.

Los bloques de construcción son materiales lúdico-pedagógicos que se utilizan comúnmente en los primeros años de educación general básica o incluso antes. Es un material compuesto por varios cuerpos geométricos especialmente prismas y cilindros, que sirven para apilarlos unos con otros y formar estructuras. Por sus colores, se los utiliza para el reconocimiento de los mismos, y por su fácil manejo, como material grande de conteo; Un material que se utiliza principalmente con los niños más pequeños, y que está orientado al desarrollo de la inteligencia espacial y a la comprensión de nociones topológicas como: lugar, forma, posición, aumenta, afianza la psicomotricidad fina así como la coordinación ojo-mano. (Salas, 2014).

Grafico1.3 Aspectos Cognitivos Estimulados.



Fuente: Currículo Educación Inicial (2014)
Elaborado por: Jacqueline Palomino.

1.3.2.4 Juegos de Mesa.

Por regla general son juegos al azar, pero también las hay de estrategia, razonamiento o rapidez. Entre los juegos de reglas fijas se incluyen los Juegos de Mesa, como las damas, el ajedrez, el parchís, etc.; y los juegos reglados motores, entre los que se incluyen los juegos deportivos.

Todos estos juegos, en los que se gana o pierde, favorecen el desarrollo de las conductas éticas, estimulan el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, percepción, razonamiento, inteligencia lógica), y del mundo emocional (inteligencia interpersonal, expresión de sentimientos, autocontrol, autoestima).

Entre los juegos reglados podemos incluir también los juegos didácticos, que organizan de forma lúdica los procesos de enseñanza aprendizaje, con el fin de facilitar a los niños

el empoderamiento de los contenidos de matemáticas materia de estudio, convirtiéndose en aprendizajes significativos.

Es importante que la disposición de los muebles en la salón no sectoricen los distintos espacios de juego con el objeto de favorecer el intercambio y la posibilidad de conexión entre los materiales y los juegos. La presentación por parte del docente de un espacio lúdico y diferente al habitual puede dar lugar a nuevas experiencias de juego.

El tiempo de juego es necesaria ya que no se desea cansar a los niños para que el aprendizaje se convierta en verdadero por lo que el docente interviene administrándolo y organizándolo y, en función de esto considerar la planificación, el docente debe ser flexible en su propuesta y tomar aquello que surge del propio juego como elemento que le permita profundizar su conocimiento del grupo y de cada niño (Peká Editorial, 2012).

1.3.2 LA INTELIGENCIA

Al hablar de la inteligencia diremos que “es una habilidad general que se encuentra en diferente grado, en todos los individuos constituye la clave del éxito en la resolución de problemas” (Gardner, pág. 32).

Antiguamente se le consideraba como algo netamente innato o heredado una persona nacía inteligente o no y nada podía cambiar este hecho, en la actualidad se sabe por estudios que la inteligencia depende de la parte innata (genética heredada) como de la parte adquirida.

1.3.3.1 Inteligencias Múltiples.

Se atribuye a Gardner quien descubrió que la inteligencia no es algo innato ni unitario que posee el ser humano sino que puede con el paso del tiempo adquirir ciertas inteligencias que no son iguales pero para todas las personas comparando más bien con las habilidades que se pueden adquirir por lo tanto no existen personas más inteligentes que otras, sino mejor estimulados es por ello que se debe encontrar estas diferencias en los niños que educamos.

La inteligencia no es cuantitativa al contrario del coeficiente intelectual (CI) que si se puede cuantificar, en cada persona son por lo menos nueve; estas trabajan juntas pero como entidades semiautónomas y son las siguientes:

- ❖ Inteligencia Lingüística o Verbal. Es el lenguaje la capacidad de leer, escribir, contar cuentos lo que se debe procurar desarrollar en los niños.

- ❖ Inteligencia Corporal Cenésteica. Es la capacidad de ampliar el conocimiento a través de las sensaciones corporales por lo que a los niños se les brinda actividades donde se les dé la oportunidad de utilizar todos sus sentidos.

- ❖ Inteligencia Visual y espacial. Es aquella que las personas tienen la capacidad de pensar en imágenes y dibujos. Tienen facilidad para resolver rompecabezas, dedican el tiempo libre a dibujar, prefieren juegos constructivos, etc.

- ❖ Inteligencia Musical. Es la facilidad de los individuos de Identificar con facilidad los sonidos se manifiestan frecuentemente con canciones y sonidos.

- ❖ Inteligencia Intrapersonal. Se comunican bien y son líderes en sus grupos. Entienden bien los sentimientos de los demás y proyectan con facilidad las relaciones interpersonales.

- ❖ Inteligencia Interpersonal. Relacionada con la capacidad de un sujeto de conocerse a sí mismo: sus reacciones, emociones y vida interior.

- ❖ Inteligencia naturalista o de facilidad de comunicación con la naturaleza; que consiste en el entendimiento del entorno natural base biosociológica singular, formada

- ❖ Inteligencia Lógica-matemática manifestada por su interés en realizar patrones de medida, numéricos, seriaciones, relaciones, es la habilidad que posee para resolver problemas tanto lógicos como matemáticos.
Es la que se utiliza en la resolución de problemas de Lógica y Matemáticas estudia las propiedades y relaciones abstractas de números, figuras geométricas, símbolos, es la inteligencia de los científicos, se desarrolla en el hemisferio izquierdo del cerebro; esta

inteligencia es también conocida como formal; se revela al trabajar con conceptos abstractos o argumentaciones de carácter complejo.

Para estimular a un niño su inteligencia Lógico Matemática, es necesario crear ambientes favorables para la concentración y la observación, donde puedan buscar, vivenciar y manejar las características de las cosas, revelando los efectos sobre ellas, para así conocer sus características, para por medio de la comparación clasificarlos (Gardner, 1993).

1.3.4. Razonamiento Matemático

El Razonamiento Matemático es la capacidad de los individuos para resolver con facilidad y fluidez problemas matemáticos. Este tipo de inteligencia es indispensable desarrollar en los niños para que puedan resolver problemas posteriores que se les presentaran en la vida.

Es el conocimiento matemático el cual a diferencia de los anteriores tiene un origen endógeno, es decir, depende del desarrollo de estructuras cognoscitivas que le permitan al individuo establecer relaciones mentales, creadas por el sujeto, entre los objetos.

Está vinculado con los procesos de clasificación, seriación, número con las relaciones que implica: conservación de la cantidad y correspondencia término a término, las relaciones espacio-temporales y la representación (Barrios, 2011)

1.3.4.1 Razonamiento Matemático en los Infantes.

El desarrollo del Razonamiento Matemático lo construye el niño a medida que se le dé libertad para pensar y se le permita que relacione los conocimientos previos con conocimientos nuevos.

El niño de inicial ya tiene un razonamiento innato que se debe ir incrementando, con la ayuda actividades que le permitan estar en contacto con materiales concretos y mediante la manipulación de los objetos que es preferible que sean de su entorno para que le sea más fácil entender y poder estructurar y organizar sus ideas (Santamaria, 2014).

1.3.5. ¿Qué necesita el niño para construir su Pensamiento Matemático?

Según el currículo de educación Inicial (2014). Para desarrollar el Razonamiento Matemático el niño necesita:

- ❖ Observar su entorno
- ❖ Establecer relaciones mentales
- ❖ Manipular, experimentar con los objetos.
- ❖ Clasificar y distribuir
- ❖ Estimulación visual
- ❖ Motricidad fina
- ❖ Utilizar el lenguaje para explicar lo que observo y descubrió.
- ❖ Creatividad para construir
- ❖ Realizar actividades en forma ordenada.

Además de identificar los siguientes conceptos:

- ❖ Identificar conceptos “adelante-atrás”
- ❖ Identificar “arriba-abajo”
- ❖ Ubicar objetos: dentro-fuera
- ❖ Ubicar objetos: cerca-lejos
- ❖ Ubicar objetos: junto-separado
- ❖ Reproducir figuras geométricas y nombrarlas.
- ❖ Clasificar objetos de acuerdo a su propio criterio.
- ❖ Realizar conteos hasta diez
- ❖ Comparar conjuntos muchos-pocos
- ❖ Reconocer tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño

Los objetivos propuestos se cumplen cuando el niño debe experimentar e interiorizar las enseñanzas, esto solo será posible partiendo de la construcción que el niño haga de su propio aprendizaje, esto quiere decir que el docente es un mediador que hace posible que el niño interactúe con los objetos, los explore, investigue, descubra sus propias funciones y propiedades.

1.3.6 Enseñanza de la Matemática para niños de cuatro a cinco años.

Según el Currículo de Educación Inicial (2014) Para fortalecer el Razonamiento Matemático el docente debe considerar los ámbitos que se necesitan desarrollar de acuerdo a la edad, para los niños de cuatros a cinco años tomando como referente el currículo de Educación Inicial propuesto por el Ministerio de Educación:

Cuadro 1.1
Ámbito de Matemática de Educación Inicial

ÁMBITO RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICA	
Objetivo del subnivel: potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores	
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	DESTREZAS DE 4 A 5 AÑOS
Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.
	Identificar características de mañana, tarde y noche.
	Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.
Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.	Reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.
Identificar las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos.	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.
Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales
	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.
	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.

	Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.
Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.
	Establecer la relación de pertenencia entre los objetos.
	Comprender la relación de número cantidad hasta el 10. Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.
	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).
	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.
	Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.
	Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.
	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Fuente: Currículo de Educación Inicial
Elaborado por: Jacqueline Palomino

1.3.7 Rincones de Aprendizaje.

Los rincones de aprendizaje de los niños, son ambientes creados o simulados para el juego-trabajo tanto de los niños como de la maestra, los mismos que estarán equipados con materiales concretos y adecuados, de fácil manejo para el niño, de colores vivos que despierten el interés de los estudiantes, de materiales que no representan ningún peligro para la integridad de los niños.

Es importante realizar varios rincones no sólo el de Matemática, para que el niño tenga la oportunidad de escoger el área de su preferencia, los rincones permiten organizar el aula en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente en donde el trabajo se le puede guiar a través de juegos, que permite la autonomía del niño, sin dejar de lado la planificación de actividades:

- ❖ Rincón de Construcción
- ❖ Rincón de Expresión plástica
- ❖ Rincón de Música
- ❖ Rincón de Lectura
- ❖ Rincón de Lógica Matemática
- ❖ Rincón de la Naturaleza
- ❖ Rincón del Hogar

Gráfico 1.4
Aspectos Cognitivos Estimulados



Fuente: Currículo Educación Inicial 2013

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

El rincón Lógico Matemático debe contar con materiales que permita construir, seriar, conteo, comprar, identificar colores tachos de diferentes medidas objetos con diferentes texturas entre otros (Laguía, 2008).

1.3.8. Jugando se Aprende.

Los juegos logran en el niño contribuir a estimular y motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante relacionar la matemática con una situación generadora de diversión, desarrollar a través del concurso o campeonato; sentimientos y valores en el niño necesarios para su vida. Los juegos consiguen la disciplina y genera auto preparación, contribuyen al desarrollo de la mentalidad, perseverancia y paciencia ya que nos permite aprender de los errores y superarnos mentalmente tanto en velocidad como en desarrollo intelectual de aquí que el rincón Lógico Matemático no debe faltar en las aulas

La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene y ello se hace mediante la elección espontánea de la actividad y sus procesos y no mediante la imposición de acciones y motivos (Penchansky, 2004)

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA.

2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Por sus características la Investigación es Cuasi Experimental ya que la observación realizada del Razonamiento a los niños se la realizó antes de la utilización de la Guía y después con la finalidad de comprobar cualitativamente el progreso en el desarrollo del Razonamiento Matemático

2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La Investigación es Bibliográfica ya que tiene un fundamento teórico las dos variables y de Campo, además de Explicativa y Descriptiva ya que se realizó y aplicó en el mismo lugar donde se produce el fenómeno

2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.

Por su validación tiene un carácter Científico e Inductivo-deductivo en las diferentes fases que permitió conseguir los objetivos programados en la Investigación.

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS.

2.3.1 TÉCNICAS.

Las técnicas que se utilizaron fueron:

- ❖ Observación.
- ❖ Encuesta.

2.3.2 INSTRUMENTOS.

Los instrumentos utilizados en esta investigación son:

- ❖ Ficha de Observación
- ❖ Guía de Juegos.

2.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.

2.4.1 Población.

De acuerdo a los objetivos de investigación la población está conformada por los 20 niños de cuatro a cinco años de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Cacique Pintag”.

2.4.2 Muestra.

Se determinó el tamaño de la muestra utilizando el modelo aleatorio sistemático tomando en cuenta el tamaño de la población, el nivel de confianza y el margen de error.

Para ello en primer lugar se ha elegido un niño al azar y a partir de él, a intervalos constantes de cuatro aleatoriamente se eligen a los demás, hasta completar la muestra, resultando 16 niños del grupo de Inicial.

Cuadro 2.1

Discriminación de la muestra

Tamaño de la Población	20
Probabilidad del evento	Influye o no influye 50%
Nivel de confianza	90%
Desviación tolerada e	0,10
Tamaño de la muestra	16

Fuente: Niños de Educación Inicial
Elaborado por: Jacqueline Palomino

2.5 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Se elaboró fichas de observación para cada actividad de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” con el fin de medir en forma cualitativa el desarrollo del Razonamiento Matemático en los niños de inicial.

Se ha considerado como criterio las destrezas a desarrollar en los niños, para cada actividad se elaboraron sus respectivas tablas y se tabulo en porcentajes realizando un estudio estadístico en pasteles separándolos en sus tres grupos: Juegos de construcción, Juegos Simbólicos y Juegos de Mesa.

2.6 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.

La elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” a través de Juegos de Construcción, Juegos de Mesa y Juegos Simbólicos influye en el desarrollo del Razonamiento Matemático en los niños de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog-parroquia Licto-Provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

2.7 OPERACIONALIZACIÓN.

2.7.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES DE LA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Aplicación de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Juegos Lógicos son medios didácticos donde se pone de manifiesto el razonamiento y pensamiento. ❖ Juegos de Construcción son materiales lúdico-pedagógicos. ❖ Juegos Simbólicos, repite situaciones que ve relacionadas con su experiencia, sus vivencias. ❖ Juegos de Mesa por lo general son juegos al azar pero también los hay de estrategia, razonamiento o rapidez. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Juegos de construcción ❖ Juegos Simbólicos ❖ Juegos de Mesa. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El niño ubica los elementos según instrucciones. ❖ El niño se desenvuelve con seguridad y confianza. ❖ El niño desarrolla la percepción y atención. ❖ El niño representa situaciones monetarias cotidianas. ❖ El niño realiza simulaciones de transacciones. 	<p>Observación.</p> <p>Fichas de observación</p>
<p>DEPENDIENTE</p> <p>Razonamiento Matemático</p>	<p>Estructuras cognoscitivas que le permitan al individuo establecer relaciones mentales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Establece relaciones mentales. ❖ Clasifica distribuye. ❖ Reproduce situaciones. ❖ Demuestra creatividad. ❖ Crea nuevos personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Responde con facilidad a un problema matemático. ❖ Asimila la realidad con el mundo abstracto. ❖ El niño es participativo ❖ Diferencia el todo y las partes reconoce nociones arriba, abajo, etc. 	<p>Observación</p> <p>Ficha de observación</p>

CAPITULO III

3 LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

3.1 TEMA.

Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”

3.2 PRESENTACIÓN

Con la realización de esta guía se pretende identificar la importancia del Juego Lógico con la utilización de diferentes actividades es el desarrollo de aprendizaje de nociones, estructuras mentales y Razonamiento Matemático dentro del aula.

Al trabajar con niños en edades comprendidas entre cuatro y cinco años es la oportunidad de desarrollar a través del Juego Lógica su inteligencia la misma que en los primeros años se puede lograr con mayor facilidad por la plasticidad de su cerebro (Maciques, 2014).

Los niños deben aprender significativamente a través del censo-percepción y estímulo-respuesta es decir que sus conocimientos sean verdaderos y profundos con aplicaciones reales en su vida cotidiana. Es importante que el niño razone antes de memorizar ya que no es lo mismo entender o comprender que recitar.

La importancia de desarrollar el conocimiento a través de Juegos de Construcción, Juegos Simbólicos y Juegos de Mesa es que permite que se fortalezca el Razonamiento Matemático de los niños.

Es fácil hacer actividades rutinarias o repetitivas, establecer reglas, parcelar el aprendizaje e incluir actividades mecánicas, memorísticas, repetitivas o enseñar para que puedan resolver un examen. Se necesita cambiar esta visión realizando una propuesta de desarrollo del razonamiento y no al memorismo, que este centrada en un ambiente de aprendizaje seguro, estructurado y ordenado, basado en un profundo respeto y consideración por los niños en la comprensión y el amor docente como motor de crecimiento y desarrollo infantil.

Se debe considerar la naturaleza del niño, para que responda con facilidad a un problema matemático asimilando la realidad con el mundo abstracto demostrando su razonamiento a través de los juegos.

Las características de los materiales con los que trabaja el niño y a la vez manipula permiten que se considere la coexistencia de un diseño curricular integral de inicial que se centra en el desarrollo de la función motora, el desarrollo sensorial y el desarrollo de las diferentes formas de pensamiento lógico.

3.3 OBJETIVOS.

3.3.1 OBJETIVO GENERAL.

Desarrollar el Razonamiento Matemático mediante la aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “ Código Secreto” en los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

3.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

❖ Demostrar como la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos ”Código Secreto”, con Juegos Simbólicos desarrolla el Razonamiento Matemático en los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014..

❖ Comprobar que la aplicación de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” con Juegos de Construcción desarrolla el Razonamiento Matemático en los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

❖ Verificar cómo la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” con Juegos de Mesa fortalece el Razonamiento Matemático en los niños/as de 4

a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

3.4 FUNDAMENTACIÓN.

La Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” es un modelo piloto que los docentes lo pueden mejorar o adaptar de acuerdo a las necesidades o realidades institucionales y el lugar donde se dé el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo que se intenta es ayudar a los profesores con material de fácil construcción que puedan utilizar en el estudio de Educación Inicial actualizado al desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, como indica los programas de estudio del Ministerio de Educación.

3.4.1 Legal: La propuesta se fundamenta en la Constitución Política de la República del Ecuador (2008) que indica en el Art. 26 que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado y en Art. 27 que establece que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

3.4.2 Pedagógico: El Currículo Nacional de Inicial que propone el Ministerio de Educación aspira una educación de calidad y calidez permitiendo que el niño se desarrolle tanto intelectual como emocionalmente, ayudándole a comprender la realidad y el entorno en el que se desenvuelve, enseñándole que es un ente social productivo. La motivación es un factor importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje; así como también la preparación para el desarrollo del razonamiento y análisis, el acierto y toma de decisiones al trabajar en un grupo de niños en edades de cuatro a cinco años estudiantes de preescolar debe tener una actitud participativa; de respeto y de colaboración entre todos los que componen la Comunidad Educativa como nos enseñan las diferentes teorías del aprendizaje, al apoderarse cada uno de su responsabilidad con un objetivo común extraer lo mejor de los estudiantes.

3.4.3 Psicológico: Los fundamentos psicológicos sugieren que los niños aprendan a través del juego y la diversión con libertad, amor y paciencia de este modo se consigue la atención que es un ente vital para que se dé el aprendizaje, logra que reflexione sobre cada una de las actividades diarias que se relacionan con el desarrollo de las destrezas buscando la forma de modificar los aprendizajes significativos. Respetar las posibilidades y limitaciones características de los niños posibilita que aprendan por ellos solos.

3.5 CONTENIDO DE LA GUÍA.

3.5.1 UNIDAD 1: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN.

- Actividad 1. EL GUSANITO MULTICOLOR.
- Actividad 2. LAS ARAÑITAS MÁGICAS
- Actividad 3. EL TRENCITO DE LA ESTACIÓN.
- Actividad 4. EL DUVI-DUVI
- Actividad 5. EL CAPITÁN MANDA
- Actividad 6. YO PRIMERO TÚ DESPUÉS
- Actividad 7. EL PISA-PISA
- Actividad 8. EL CONSTRUCTOR.
- Actividad 9. TOCA-TOCA.
- Actividad 10. A JUGAR CON LA NUMERACIÓN.

3.5.2 UNIDAD 2: JUEGOS DE MESA.

- Actividad 1. ¡PRESTA ATENCIÓN!
- Actividad 2. BINGO LOCO
- Actividad 3. REPITIENDO- REPITIENDO.
- Actividad 4. AHORA ME TOCA A MÍ.
- Actividad 5. PELOTITAS MÁGICAS.
- Actividad 6. RÁPIDO SOY YO.
- Actividad 7. ¿QUIÉN SOY?
- Actividad 8. ¿DÓNDE ESTA LA PELOTITA?
- Actividad 9. 1, 2,3, A CONTAR ESTA VEZ.

Actividad 10. JUGANDO CON LOS COLORES.

3.5.3 UNIDAD 3: JUEGOS SIMBÓLICOS.

Actividad 1. JUGANDO A LA TIENDITA.

Actividad 2. EL TRUEQUE

Actividad 3. ¿CUÁNTO VALE?

Actividad 4. ¡QUÉ PEQUEÑO!

Actividad 5. SOY LIVIANO.

Actividad 6. ENSALADA DE FRUTAS.

Actividad 7. COMPRANDO LOS COLORES.

Actividad 8. JUGANDO CON LAS FORMAS Y COLORES.

Actividad 9. DE COMPRAS.

Actividad 10. ¡A COMER!

3.6 OPERATIVIDAD.

La guía para su mejor utilización y brindar resultados más óptimos debe ser utilizada de la mejor manera:

- ❖ Para iniciar con el uso de esta guía, debemos realizar un cuestionario abierto con los niños el que nos demuestre el grado de Desarrollo del Razonamiento de los niños.
- ❖ Se realiza la verificación de los resultados con los estudiantes
- ❖ Debe existir reglas y normas para el uso de los materiales, antes durante y después de las actividades.
- ❖ Los materiales deben ser constantemente adecuados y renovados si es preciso.
- ❖ Debe realizarse primero un ejercicio por parte del maestro para que este sirva de motivación a los estudiantes para que lo hagan.
- ❖ Las actividades deben ser perfectamente planificadas en objetivos y destrezas a desarrollar.
- ❖ Hay que proporcionar una explicación breve del contenido científico de esa clase.
- ❖ El material debe ser entregada a cada niño para la realización de las actividades en cada clase
- ❖ Los materiales deben ser recogidos por el docente para realizar la valuación.
- ❖ En cada actividad solo se debe aplicar un tipo de juego, durante el tiempo que el niño mantenga su intereses
- ❖ Al finalizar cada juego el docente debe llevar su ficha de observación para registrar los progresos de cada uno de los estudiantes.

- ❖ Al concluir con la aplicación de la guía se debe volver a aplicar un cuestionario abierto para determinar los progresos de los estudiantes en su capacidad para Razonar o resolver problemas que se presenten.

CAPÍTULO IV

4 EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.

4.1.1 Juegos de construcción.

Actividad 1. El gusanito Multicolor.

Cuadro 4.1 Nivel de destrezas antes de los juegos

El gusanito Multicolor.

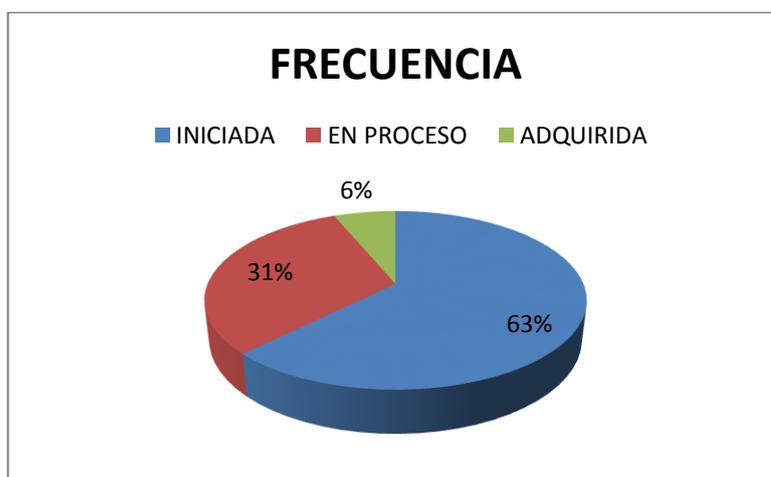
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	10	63%
EN PROCESO	5	31%
ADQUIRIDA	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfica 4.1

El gusanito Multicolor.



Fuente: Cuadro N. 4.1

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 6% de los niños han adquirido el conocimiento, el 31% se encuentran en proceso mientras que el 63% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden identificar en los objetos la noción de medida y poder determinar lo que es largo-corto, grueso-delgado.

Actividad 2. Las arañas mágicas.

Gráfica 4.2

Cuadro 4.2 Nivel de destreza antes de los juegos

Las arañas mágicas

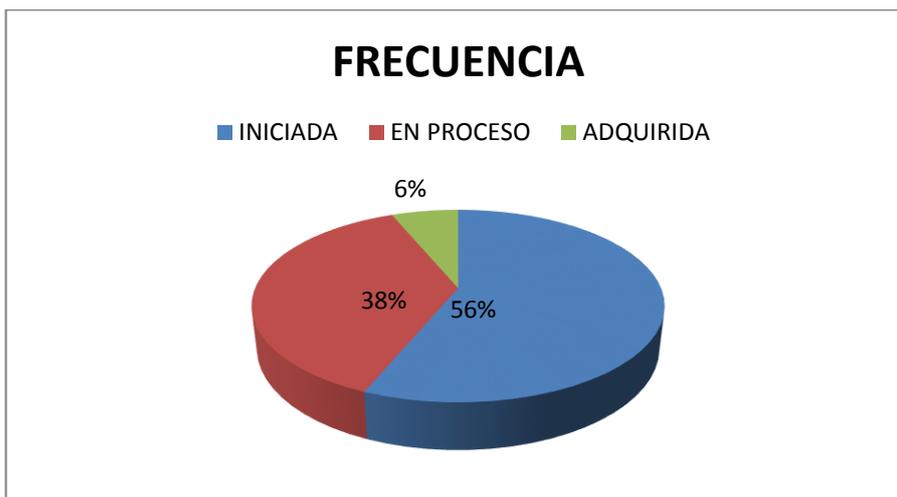
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	9	56%
EN PROCESO	6	38%
ADQUIRIDA	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.2

Las arañas mágicas.



Fuente: Cuadro N. 4.2

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 6% de los niños han adquirido el conocimiento, el 38% se encuentran en proceso mientras que el 56% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden identificar las figuras geométricas básicas círculo, cuadrado, triángulo y rectángulos en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Actividad 3. El trencito de la estación.

Cuadro 4.3 Nivel de destreza antes de los juegos

El trencito de la estación

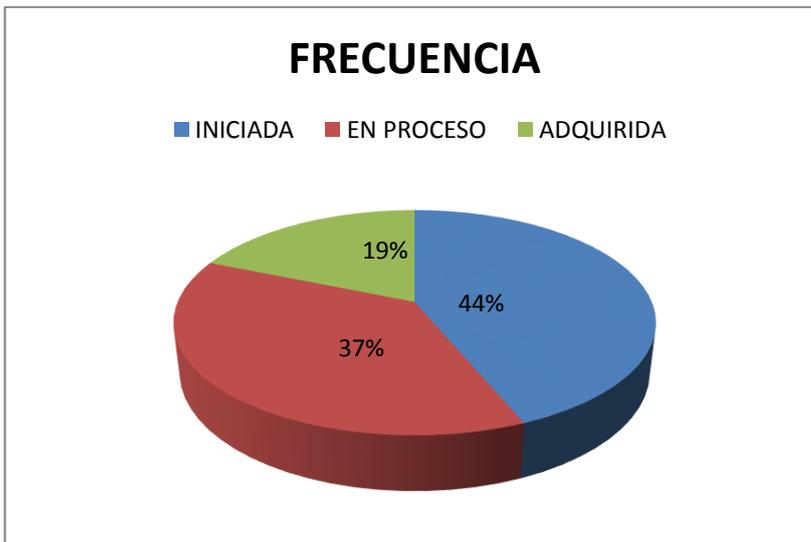
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	7	44%
EN PROCESO	6	37%
ADQUIRIDA	3	19%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.3

El trencito de la estación.



Fuente: Cuadro N. 4.3

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 19% de los niños han adquirido el conocimiento, el 37% se encuentran en proceso mientras que el 44% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños tiene dificultad en reconocer los colores secundarios en objetos o imágenes del entorno.

Actividad 4. El duvi - duvi.

Cuadro 4.4 Nivel de destreza antes de los juego

El duvi - duvi

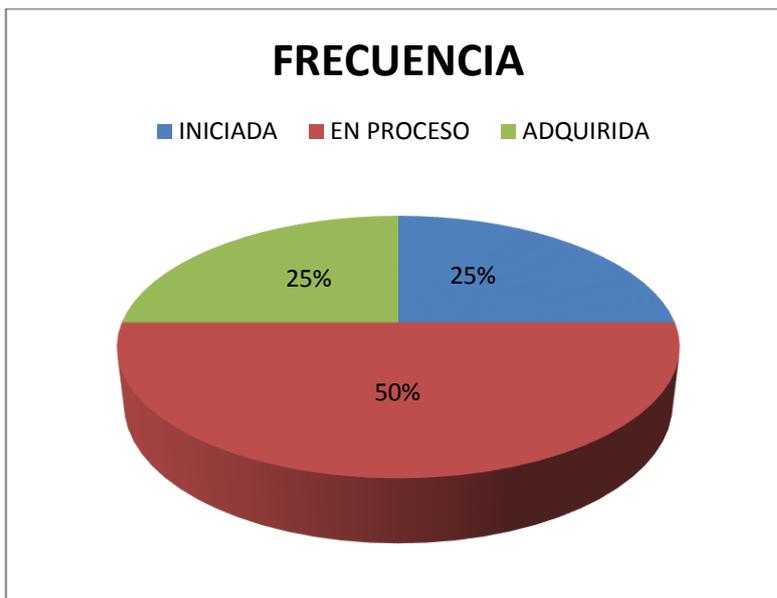
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	4	25%
EN PROCESO	8	50%
ADQUIRIDA	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.4

El duvi - duvi.



Fuente: Cuadro N. 4.4

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 25% de los niños han adquirido el conocimiento, el 50% se encuentran en proceso mientras que el 25% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden continuar y reproducir secuencias simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Actividad 5. El Capitán Manda.

Cuadro 4.5 Nivel de destreza antes de los juegos

El Capitán Manda.

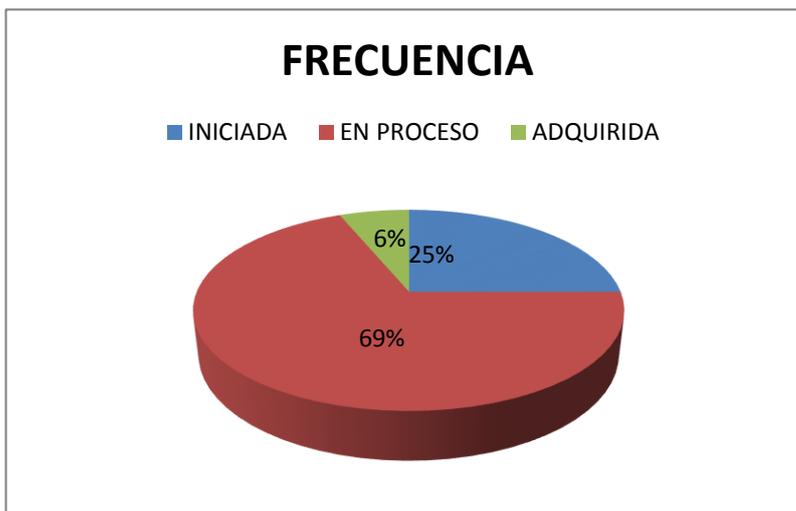
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	4	25%
EN PROCESO	11	69%
ADQUIRIDA	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.5

El Capitán Manda



Fuente: Cuadro N. 4.5

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 6% de los niños han adquirido el conocimiento, el 69% se encuentran en proceso mientras que el 25% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consiguen discriminar la noción (grande-pequeño) y no pueden asociar con su entorno.

Actividad 6. Yo primero tú después.

Cuadro 4.6 Nivel de destreza antes de los juegos

Yo primero tú después.

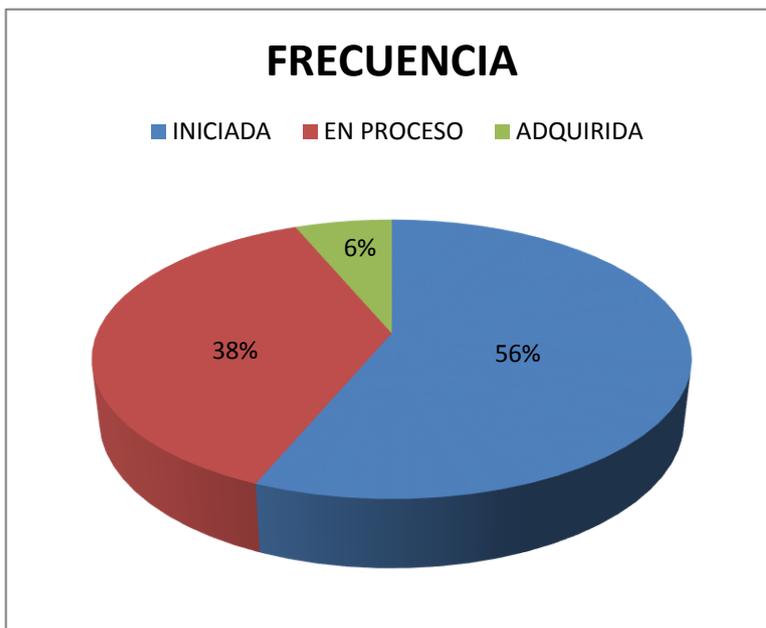
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	9	56%
EN PROCESO	6	38%
ADQUIRIDA	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.6

Yo primero tú después.



Fuente: Cuadro N. 4.6

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 6% de los niños han adquirido el conocimiento, el 38% se encuentran en proceso mientras que el 56% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consiguen identificar características de mañana, tarde y noche.

Actividad 7. El pisa - pisa.

Cuadro 4.7 Nivel de destreza antes de los juegos

El pisa - pisa

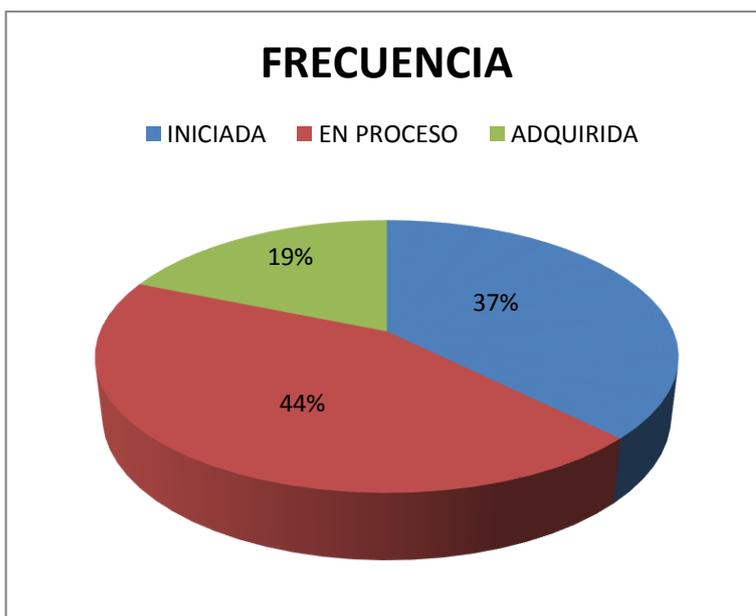
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	37%
EN PROCESO	7	44%
ADQUIRIDA	3	19%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.7

El pisa - pisa



Fuente: Cuadro N. 4.7

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 19% de los niños han adquirido el conocimiento, el 44% se encuentran en proceso mientras que el 37% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden identificar en los objetos las nociones de medida como son largo-corto, grueso-delgado.

Actividad 8. El constructor.

Cuadro 4.8 Nivel de destreza antes de los juegos

El constructor

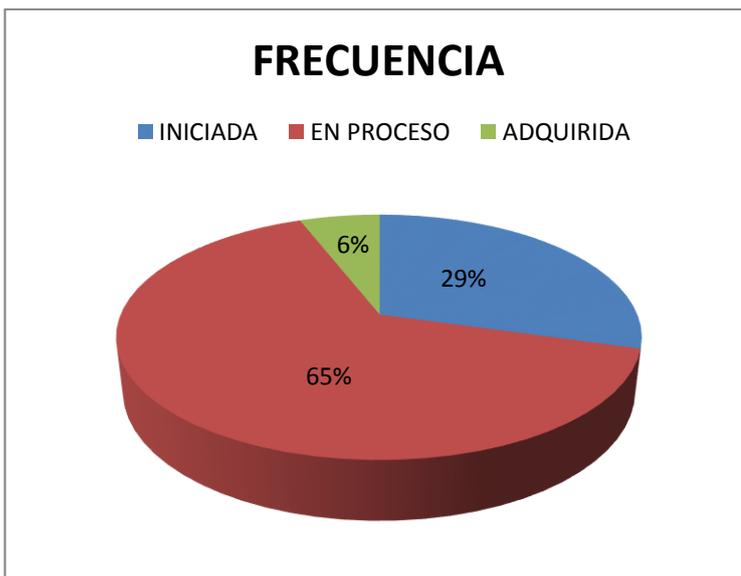
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	5	29%
EN PROCESO	10	65%
ADQUIRIDA	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.8

El constructor



Fuente: Cuadro N. 4.8

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 6% de los niños han adquirido el conocimiento, el 65% se encuentran en proceso mientras que el 29% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden reconocer la ubicación de los objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, ante-atrás, junto a, cerca-lejos.

Actividad 9. Toca - Toca.

Cuadro 4.9 Nivel de destreza antes de los juegos

Toca - Toca.

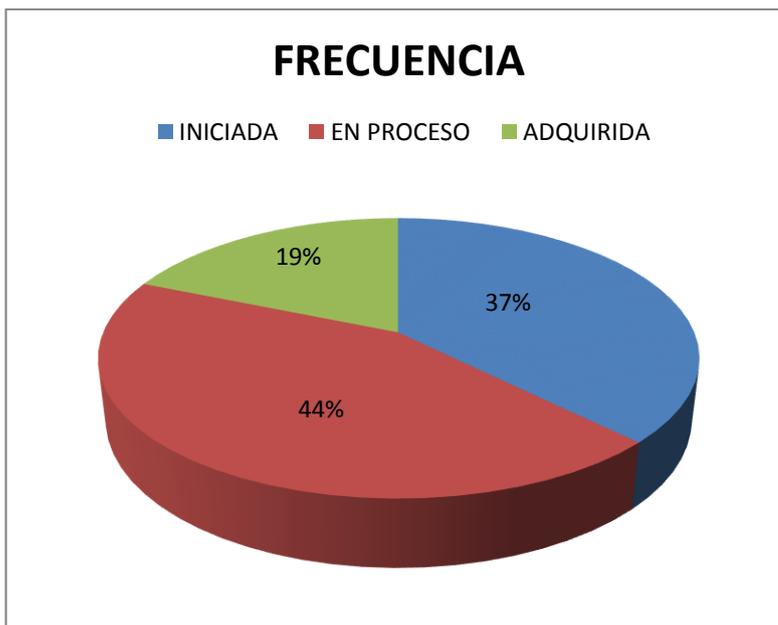
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	37%
EN PROCESO	7	44%
ADQUIRIDA	3	19%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.9

Toca - Toca.



Fuente: Cuadro N. 4.9

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 19% de los niños han adquirido el conocimiento, el 44% se encuentran en proceso mientras que el 37% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden clasificar los objetos con dos atributos (tamaño, color, textura o forma).

Actividad 10. A jugar con la Numeración.

Cuadro 4.10 Nivel de destreza antes de los juegos

A jugar con la Numeración.

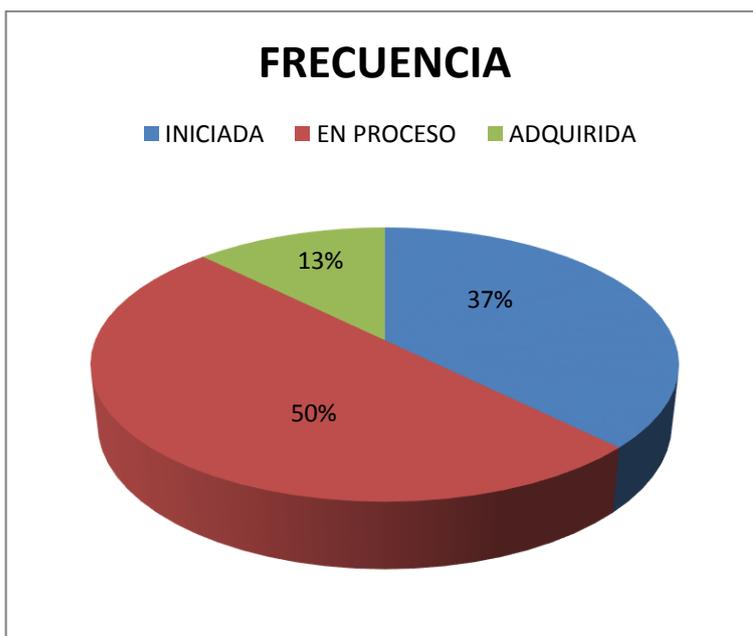
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	37%
EN PROCESO	8	50%
ADQUIRIDA	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.10

A jugar con la Numeración.



Fuente: Cuadro N. 4.10

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 13% de los niños han adquirido el conocimiento, el 50% se encuentran en proceso mientras que el 37% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consigue comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

4.1.2 Juegos de Mesa.

Juegos de Mesa

Actividad 1. ¡Presta Atención!

Cuadro 4.11 Nivel de destreza antes de los juegos

¡Presta Atención!

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	38%
EN PROCESO	9	56%
ADQUIRIDA	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.11

¡Presta Atención!



Fuente: Cuadro N. 4.11

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 6% de los niños han adquirido el conocimiento, el 56% se encuentran en proceso mientras que el 38% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consiguen comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.

Actividad 2. Bingo Loco.

Cuadro 4.12 Nivel de destreza antes de los juegos

Bingo Loco.

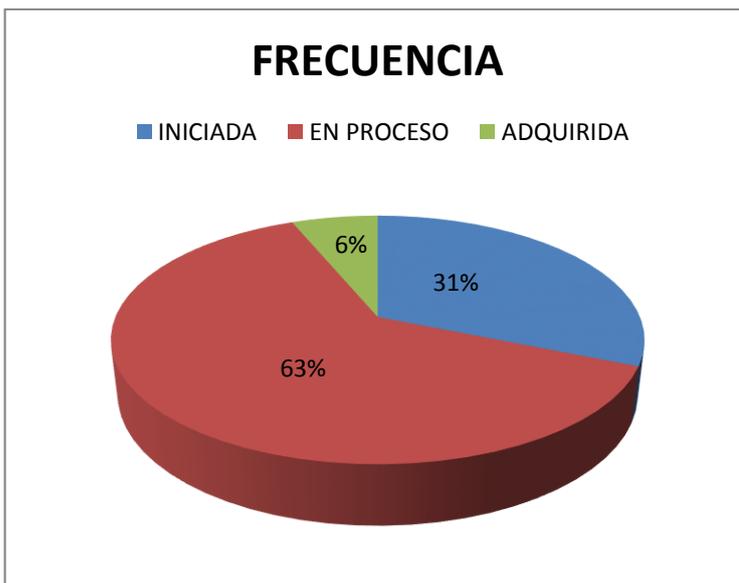
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	5	31%
EN PROCESO	10	63%
ADQUIRIDA	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.12

Bingo Loco.



Fuente: Cuadro N. 4.12

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 6% de los niños han adquirido el conocimiento, el 63% se encuentran en proceso mientras que el 31% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Actividad 3. Repitiendo - Repitiendo.

Cuadro 4.13 Nivel de destreza antes de los juegos

Repitiendo - Repitiendo.

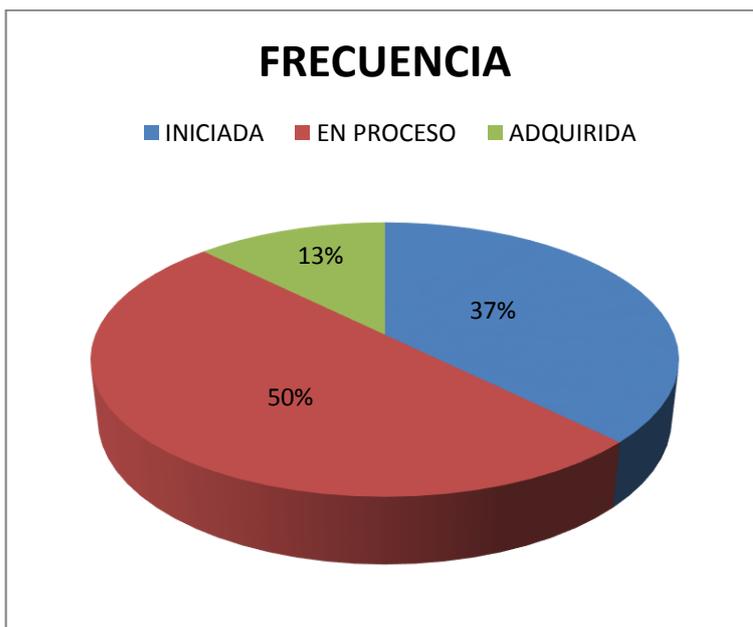
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	37%
EN PROCESO	8	50%
ADQUIRIDA	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.13

Repitiendo - Repitiendo.



Fuente: Cuadro N. 4.13

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 13% de los niños han adquirido el conocimiento, el 50% se encuentran en proceso mientras que el 37% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden formar series por su forma, color, tamaño etc. con diferentes objetos del medio.

Actividad 4. Ahora me toca a mí.

Cuadro 4.14 Nivel de destreza antes de los juegos

Ahora me toca a mí.

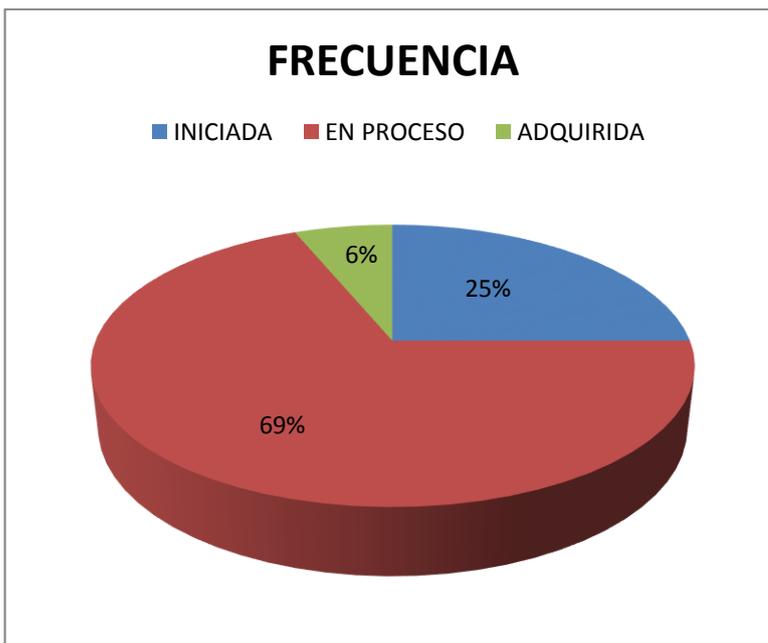
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	4	25%
EN PROCESO	11	69%
ADQUIRIDA	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.14

Ahora me toca a mí.



Fuente: Cuadro N. 4.14

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 6% de los niños han adquirido el conocimiento, el 69% se encuentran en proceso mientras que el 25% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden identificar características de mañana – tarde y noche.

Actividad 5. Pelotitas Mágicas.

Cuadro 4.15 Nivel de destreza antes de los juegos

Pelotitas Mágicas

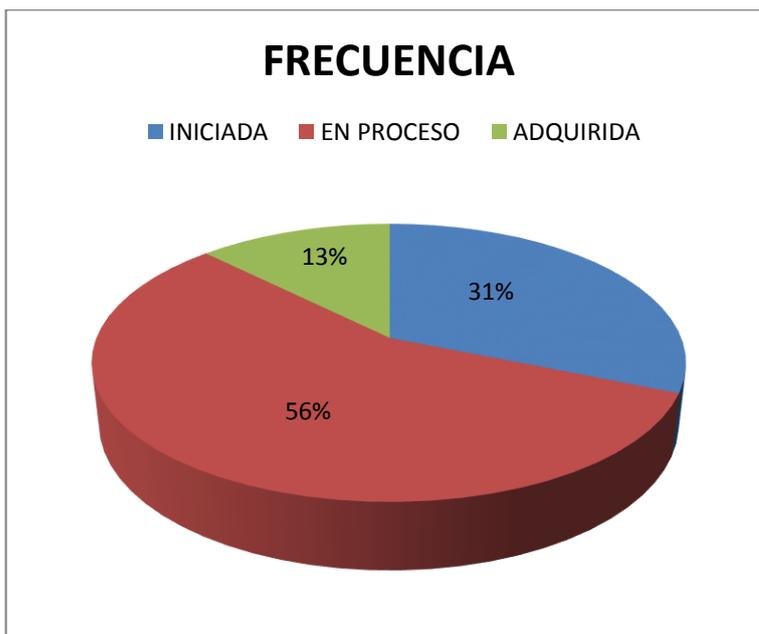
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	5	31%
EN PROCESO	9	56%
ADQUIRIDA	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.15

Pelotitas Mágicas.



Fuente: Cuadro N. 4.15

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 13% de los niños han adquirido el conocimiento, el 56% se encuentran en proceso mientras que el 31% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consiguen descubrir nociones de tiempo y ubicación en acciones que suceden antes y después.

Actividad 6. Rápido soy yo.

Cuadro 4.16 Nivel de destreza antes de los juegos

Rápido soy yo.

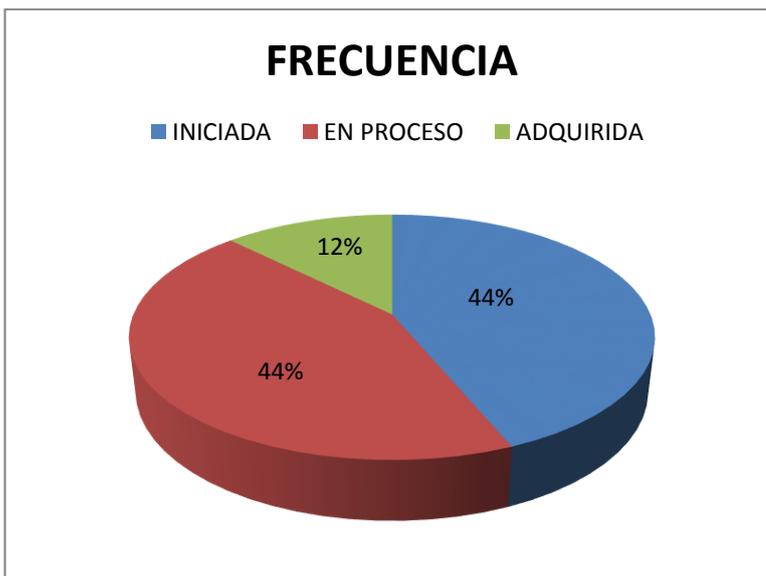
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	7	44%
EN PROCESO	7	44%
ADQUIRIDA	2	12%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.16

Rápido soy yo.



Fuente: Cuadro N. 4.16

Elaborado por: Jacqueline Palomino

- ❖ **Análisis:** El 12% de los niños han adquirido el conocimiento, el 44% se encuentran en proceso mientras que el 44% no ha iniciado el aprendizaje.
- ❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consiguen reconocer la ubicación de los objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos.

Actividad 7. ¿Quién soy?

Cuadro 4.17 Nivel de destreza antes de los juegos

¿Quién soy?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	3	19%
EN PROCESO	9	56%
ADQUIRIDA	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.17

¿Quién soy?



Fuente: Cuadro N. 4.17

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 25% de los niños han adquirido el conocimiento, el 56% se encuentran en proceso mientras que el 19% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden contar oralmente del 1 al 10 con secuencias numéricas.

Actividad 8. ¿Dónde está la pelotita?

Cuadro 4.18 Nivel de destreza antes de los juegos

¿Dónde está la pelotita?

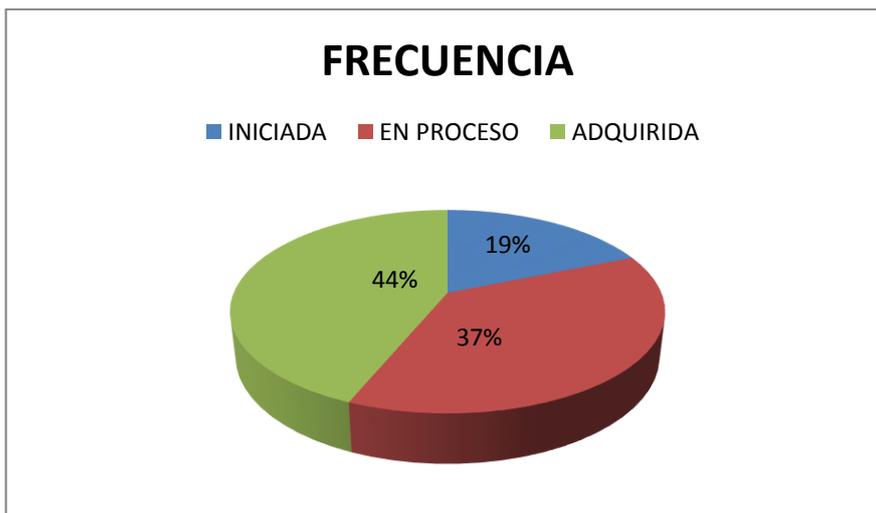
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	3	19%
EN PROCESO	6	37%
ADQUIRIDA	7	44%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.18

¿Dónde está la pelotita?



Fuente: Cuadro N. 4.18

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 44% de los niños han adquirido el conocimiento, el 37% se encuentran en proceso mientras que el 19% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consiguen reconocer la ubicación de los objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales.

Actividad 9. 1, 2, 3 a contar está vez.

**Cuadro 4.19 Nivel de destreza antes de los juegos
1, 2, 3 a contar está vez.**

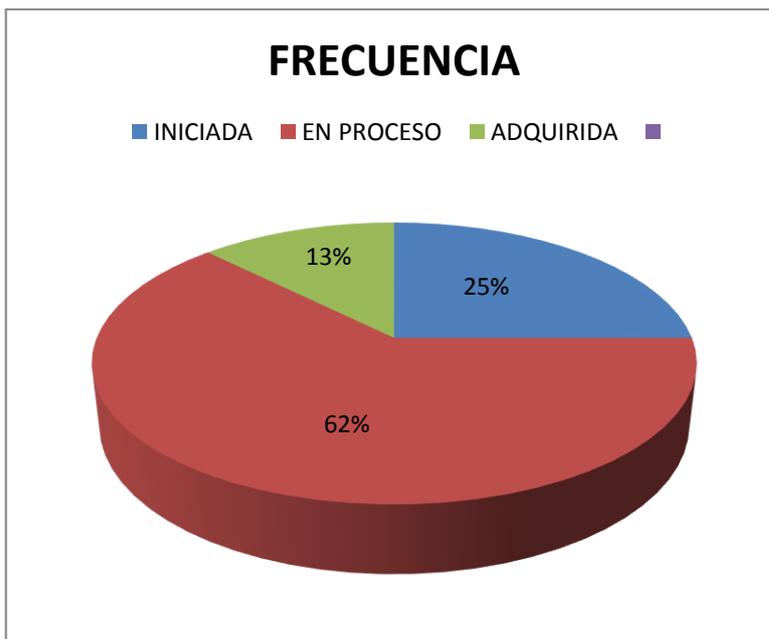
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	4	25%
EN PROCESO	10	62%
ADQUIRIDA	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.19

1, 2, 3 a contar está vez



Fuente: Cuadro N. 4.19

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 13% de los niños han adquirido el conocimiento, el 62% se encuentran en proceso mientras que el 25% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consiguen comprender la relación de número y numeral-cantidad hasta el 10.

Actividad 10. Jugando con los colores.

Cuadro 4.20 Nivel de destreza antes de los juegos

Jugando con los colores.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	2	12%
EN PROCESO	11	69%
ADQUIRIDA	3	19%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.20

Jugando con los colores.



Fuente: Cuadro N. 4.20

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 19% de los niños han adquirido el conocimiento, el 69% se encuentran en proceso mientras que el 12% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no puede reconocer los colores secundarios en objetos o imágenes del entorno.

4.1.3 Juegos Simbólicos.

Actividad 1. Jugando a la tiendita.

Cuadro 4.21 Nivel de destreza antes de los juegos

Jugando a la tiendita.

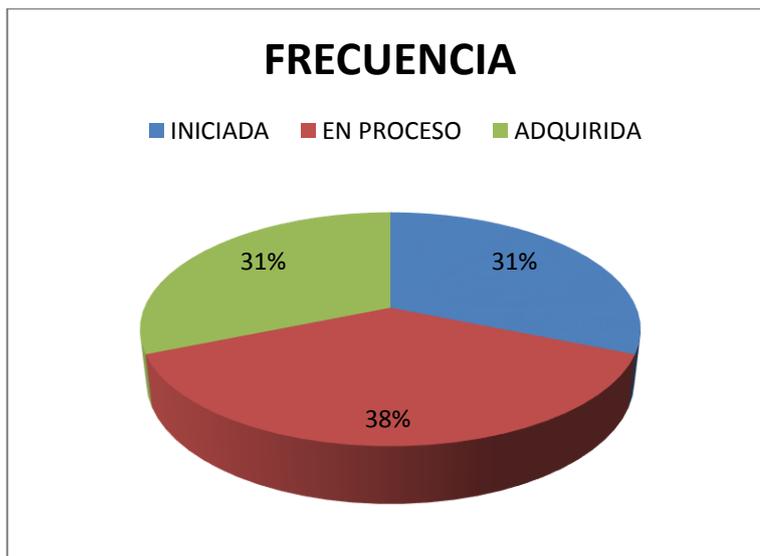
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	5	31%
EN PROCESO	6	38%
ADQUIRIDA	5	31%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.21

Jugando a la tiendita.



Fuente: Cuadro N. 4.21

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 31% de los niños han adquirido el conocimiento, el 38% se encuentran en proceso mientras que el 31% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no puede identificar en los objetos las nociones de cantidad mucho-poco, lleno –vacío.

Actividad 2. El trueque.

Cuadro 4.22 Nivel de destreza antes de los juegos

El trueque.

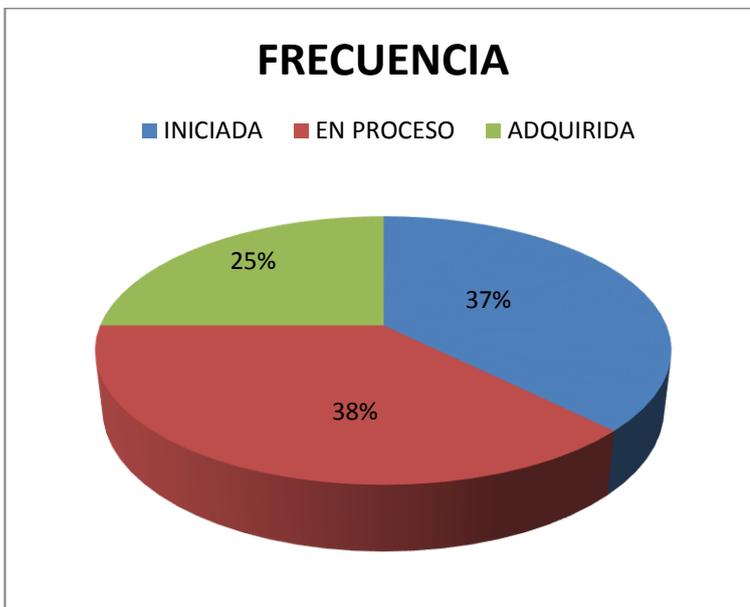
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	37%
EN PROCESO	6	38%
ADQUIRIDA	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.22

El trueque.



Fuente: Cuadro N. 4.22

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 25% de los niños han adquirido el conocimiento, el 38% se encuentran en proceso mientras que el 37% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consigue establecer relaciones de valores o comparaciones entre uno o varios objetos.

Actividad 3. ¿Cuánto vale?

Cuadro 4.23 Nivel de destreza antes de los juegos

¿Cuánto vale?

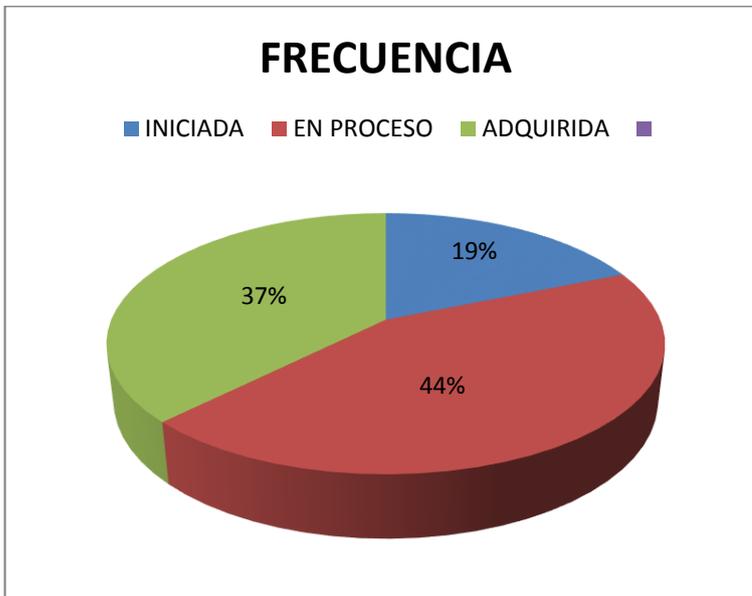
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	3	19%
EN PROCESO	7	44%
ADQUIRIDA	6	37%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.23

¿Cuánto vale?



Fuente: Cuadro N. 4.23

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 37% de los niños han adquirido el conocimiento, el 44% se encuentran en proceso mientras que el 19% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consigue comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

Actividad 4. ¡Qué Pequeño!

Cuadro 4.24 Nivel de destreza antes de los juegos

¡Qué Pequeño!

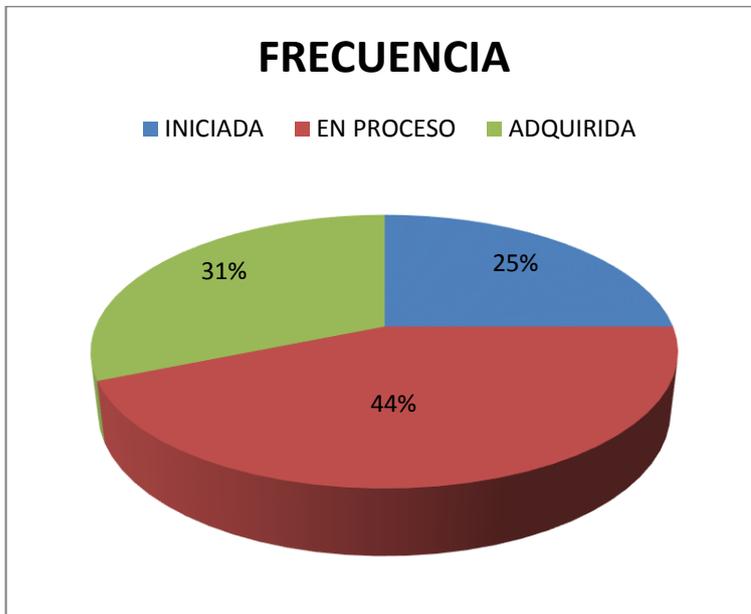
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	4	25%
EN PROCESO	7	44%
ADQUIRIDA	5	31%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.24

¡Qué Pequeño!



Fuente: Cuadro N. 4.24

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 31% de los niños han adquirido el conocimiento, el 44% se encuentran en proceso mientras que el 25% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden clasificar objetos con dos atributos (tamaño, forma color).

Actividad 5. Soy Liviano.

Cuadro 4.25 Nivel de destreza antes de los juegos

Soy Liviano.

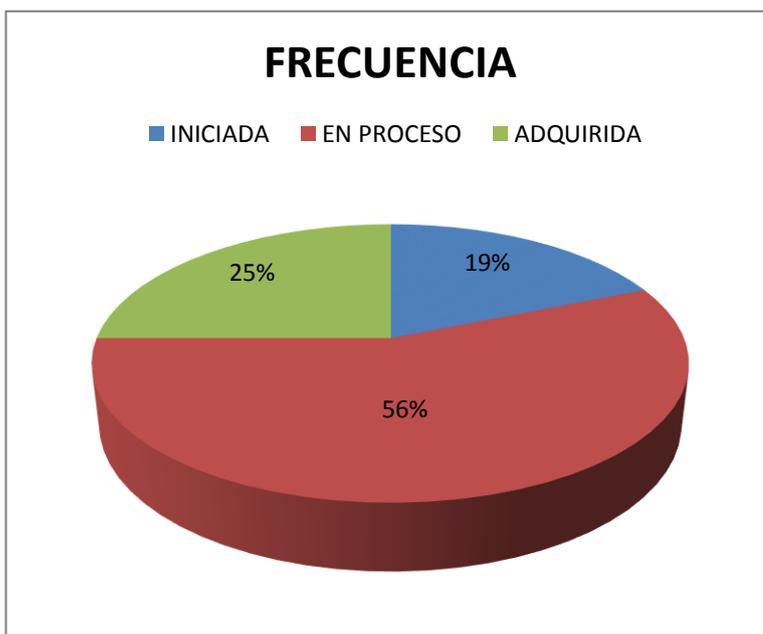
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	3	19%
EN PROCESO	9	56%
ADQUIRIDA	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.25

Soy Liviano.



Fuente: Cuadro N. 4.25

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 25% de los niños han adquirido el conocimiento, el 56% se encuentran en proceso mientras que el 19% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no clasifica objetos con dos atributos (tamaño, forma color, peso).

Actividad 6. Ensalada de frutas.

Cuadro 4.26 Nivel de destreza antes de los juegos

Ensalada de frutas.

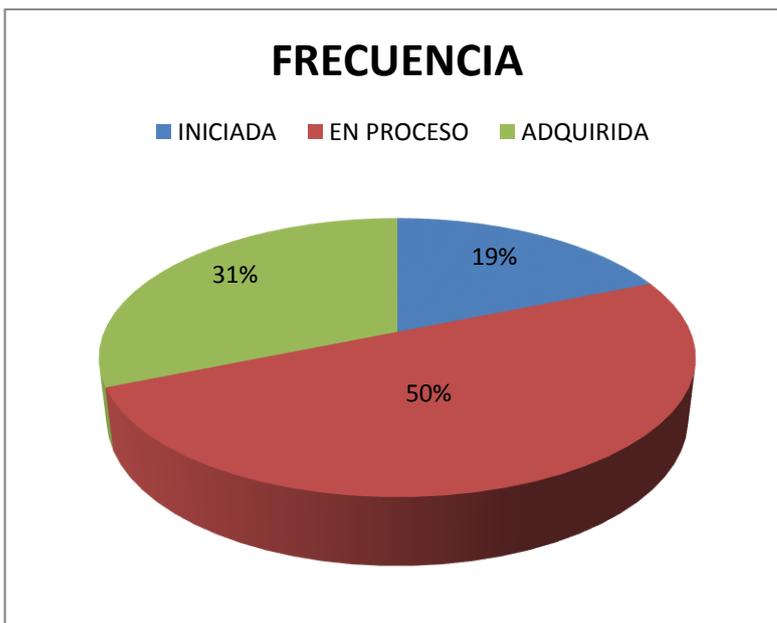
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	3	19%
EN PROCESO	8	50%
ADQUIRIDA	5	31%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.26

Ensalada de frutas.



Fuente: Cuadro N. 4.26

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 31% de los niños han adquirido el conocimiento, el 50% se encuentran en proceso mientras que el 19% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no compara y ordena secuencialmente conjunto pequeño de objetos de forma, color y tamaño.

Actividad 7. Comprando los colores.

Cuadro 4.27 Nivel de destreza antes de los juegos

Comprando los colores.

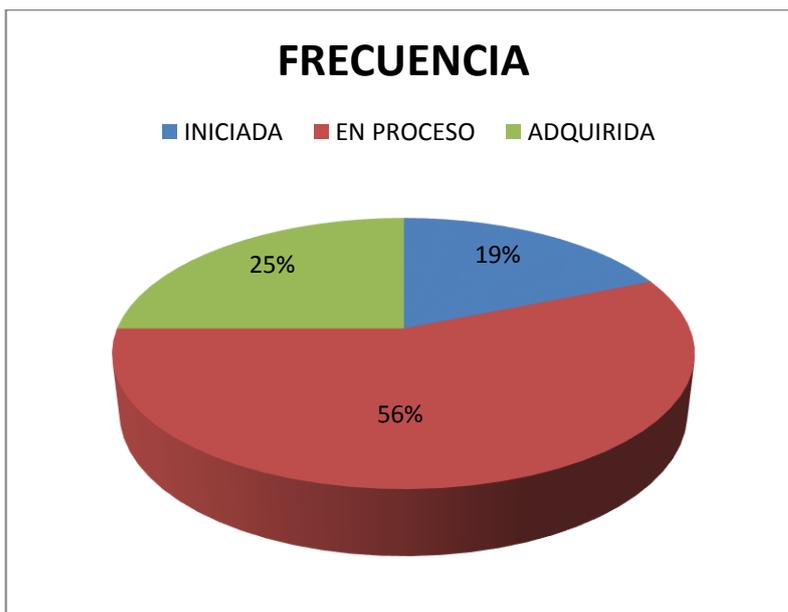
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	3	19%
EN PROCESO	9	56%
ADQUIRIDA	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.27

Comprando los colores



Fuente: Cuadro N. 4.27

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 25% de los niños han adquirido el conocimiento, el 56% se encuentran en proceso mientras que el 19% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no pueden reconocer los colores básicos en objetos e imágenes del entorno.

Actividad 8. Jugando con las formas y colores.

Cuadro 4.28 Nivel de destreza antes de los juegos

Jugando con las formas y colores.

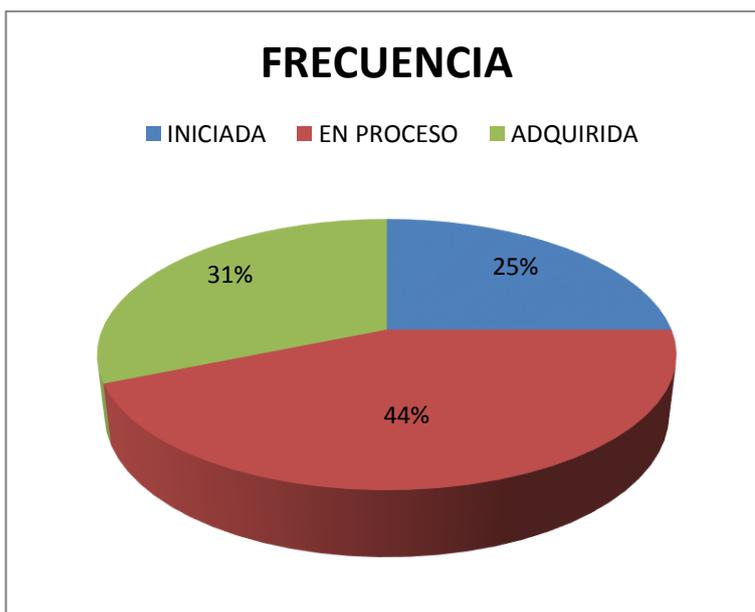
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	4	25%
EN PROCESO	7	44%
ADQUIRIDA	5	31%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.28

Jugando con las formas y colores.



Fuente: Cuadro N. 4.28

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 31% de los niños han adquirido el conocimiento, el 44% se encuentran en proceso mientras que el 25% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consiguen clasificar objetos con dos atributos (tamaño, forma color o forma).

Actividad 9. De Compras.

Cuadro 4.29 Nivel de destreza antes de los juegos

De compras.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	3	19%
EN PROCESO	10	62%
ADQUIRIDA	3	19%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.29

De Compras.



Fuente: Cuadro N. 4.29

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 19% de los niños han adquirido el conocimiento, el 62% se encuentran en proceso mientras que el 19% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no consiguen comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

Actividad 10. ¡A Comer!

Cuadro 4.30 Nivel de destreza antes de los juegos

¡A Comer!

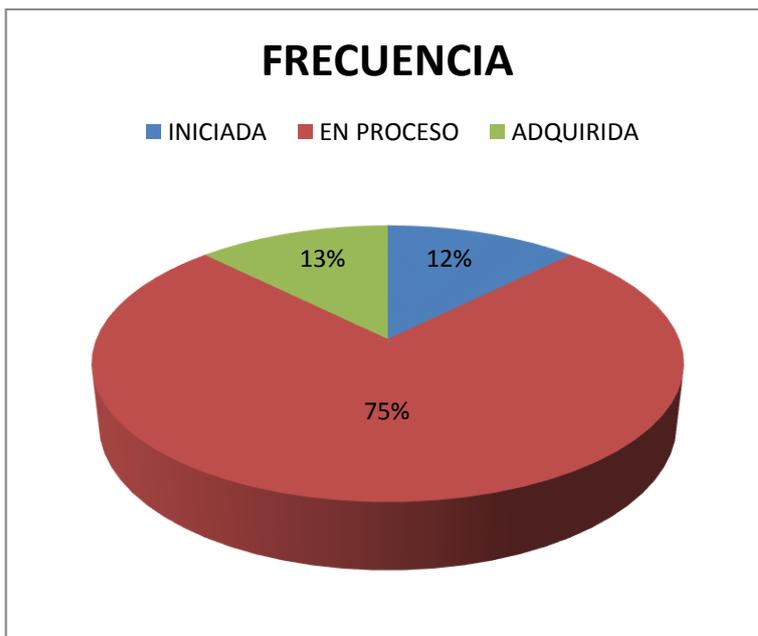
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	2	12%
EN PROCESO	12	75%
ADQUIRIDA	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.30

¡A Comer!



Fuente: Cuadro N. 4.30

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 13% de los niños han adquirido el conocimiento, el 75% se encuentran en proceso mientras que el 12% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños no establece la relación de pertenencia entre los objetos.

4.1.4 SÍNTESIS DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.

Cuadro 4.31

Síntesis de Resultados.

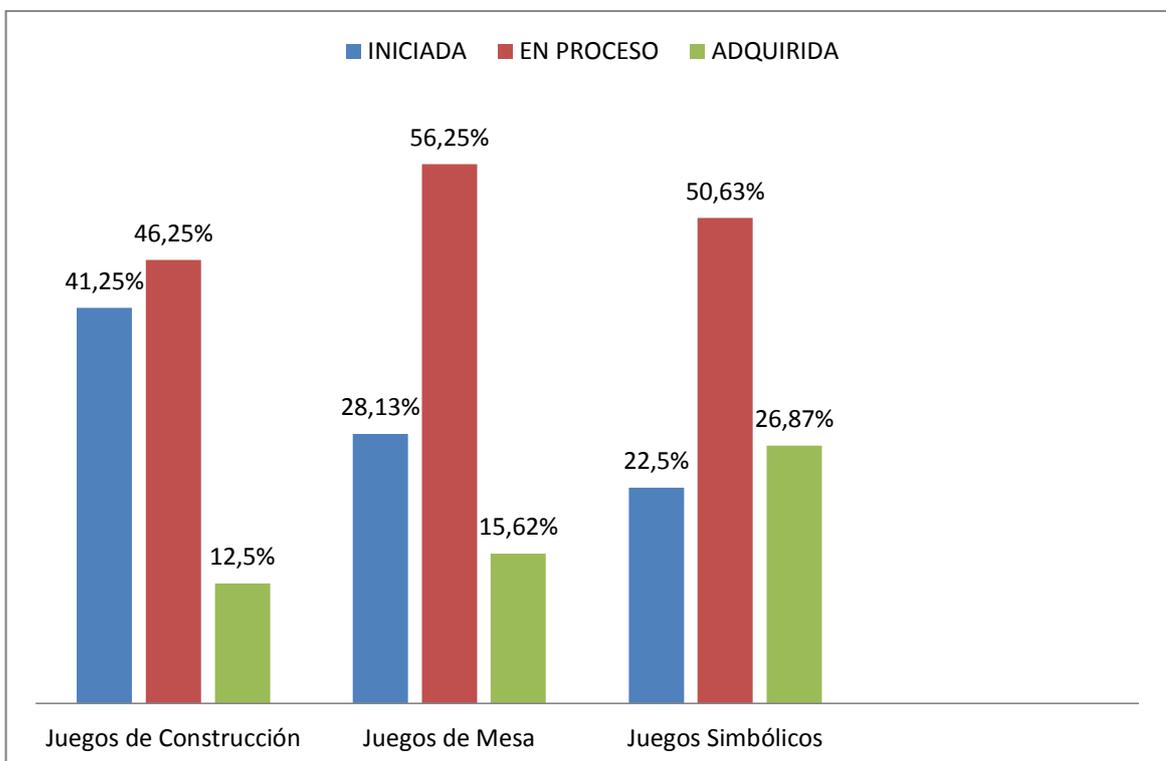
Desarrollo del razonamiento Matemático	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Aplicación de las Guías			
Juegos de Construcción	66	74	20
Juegos de Mesa	45	90	25
Juegos Simbólicos	36	81	43
TOTAL	147	245	88

Fuente: Fichas de observación a los estudiantes

Elaborado por: Jacqueline Palomino

Gráfico N.4.31

Síntesis de Resultados



Fuente: Cuadro N. 4.31

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** Antes de la aplicación de los Juegos de Construcción el 41,25% de niños quedó iniciado su conocimiento, el 46,25% en proceso y sólo un 12,5% adquirió el aprendizaje. Anterior a la aplicación de los Juegos de Mesa el 28,13% de niños quedó iniciado su conocimiento, el 56,25% en proceso y sólo un 15,62% adquirió el aprendizaje. Antes de la aplicación de los Juegos Simbólicos el 22,5% de niños quedó iniciado su conocimiento, el 50,63% en proceso y un 26,87% adquirió el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** De acuerdo a los resultados se puede observar que falta potenciar en los niños el Razonamiento Matemático.

4.1.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.

4.1.6 Juegos de Construcción.

Actividad 1. El gusanito Multicolor.

Cuadro 4.32 Nivel de destreza alcanzado con el juego El gusanito Multicolor.

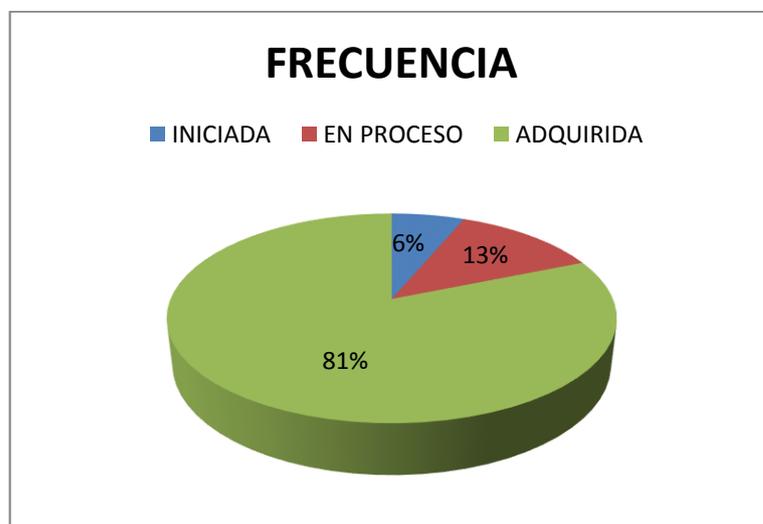
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	2	13%
ADQUIRIDA	13	81%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.32

El gusanito Multicolor.



Fuente: Cuadro N. 4.32

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 81% de los niños han adquirido el conocimiento, el 13% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños saben identificar en los objetos la noción de medida y poder determinar lo que es largo-corto, grueso-delgado.

Actividad 2. Las arañas mágicas.

Cuadro 4.33 Nivel de destreza alcanzado con el juego

Las arañas mágicas.

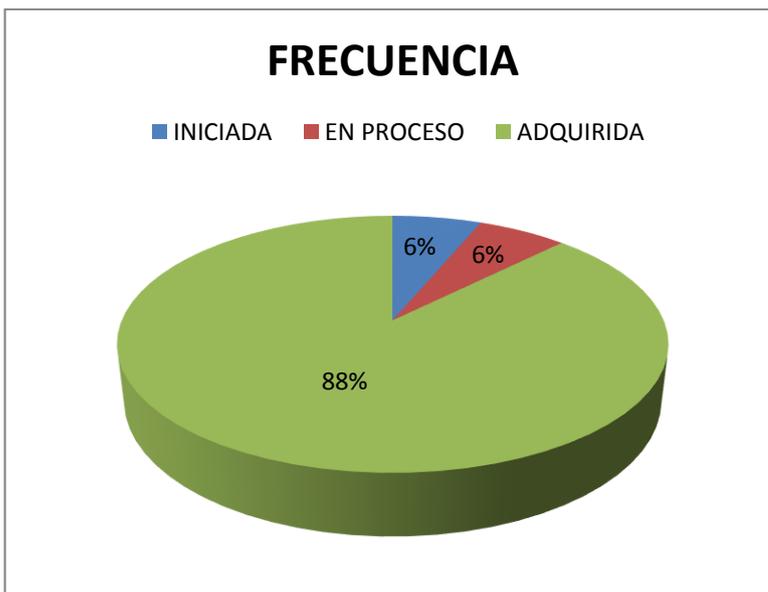
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.33

Las arañas mágicas.



Fuente: Cuadro N. 4.33

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños pueden identificar las figuras geométricas básicas círculo, cuadrado, triángulo y rectángulos en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Actividad 3. El trencito de la estación.

Cuadro 4.34 Nivel de destreza alcanzado con el juego

El trencito de la estación.

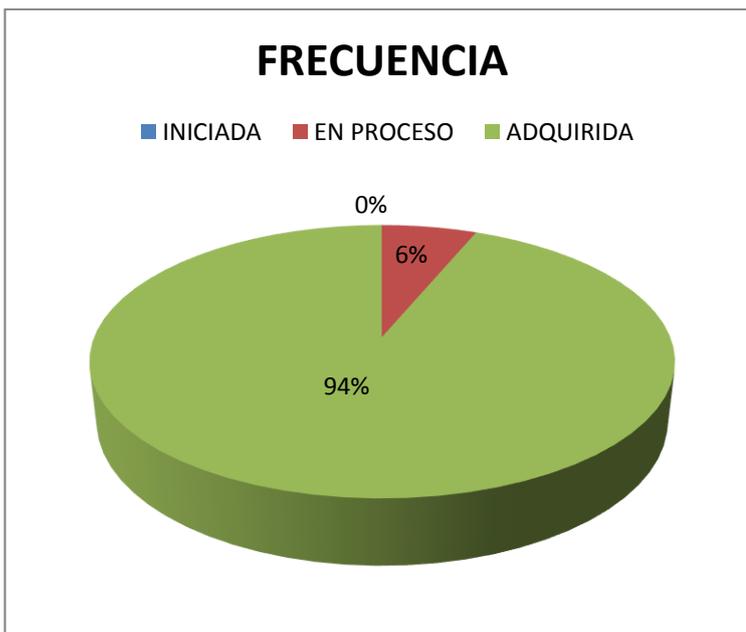
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	15	94%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.34

El trencito de la estación.



Fuente: Cuadro N. 4.34

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 94% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que no hay niños que estén iniciando el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños reconoce los colores secundarios en objetos o imágenes del entorno.

Actividad 4. El duvi - duvi.

Cuadro 4.35 Nivel de destreza alcanzado con el juego

El duvi - duvi.

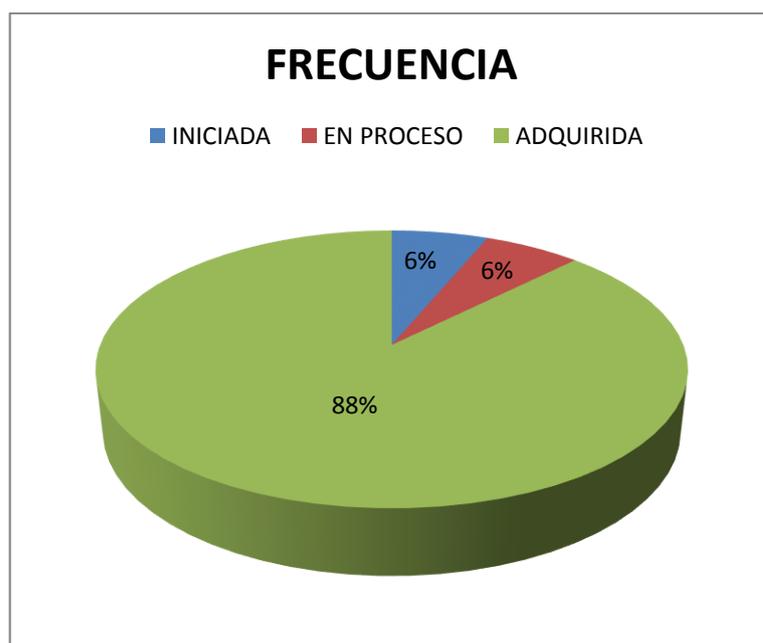
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.35

El duvi - duvi.



Fuente: Cuadro N. 4.35

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que hay un 6% que no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños pueden continuar y reproducir secuencias simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Actividad 5. El Capitán Manda.

Cuadro 4.36 Nivel de destreza alcanzado con el juego El Capitán Manda.

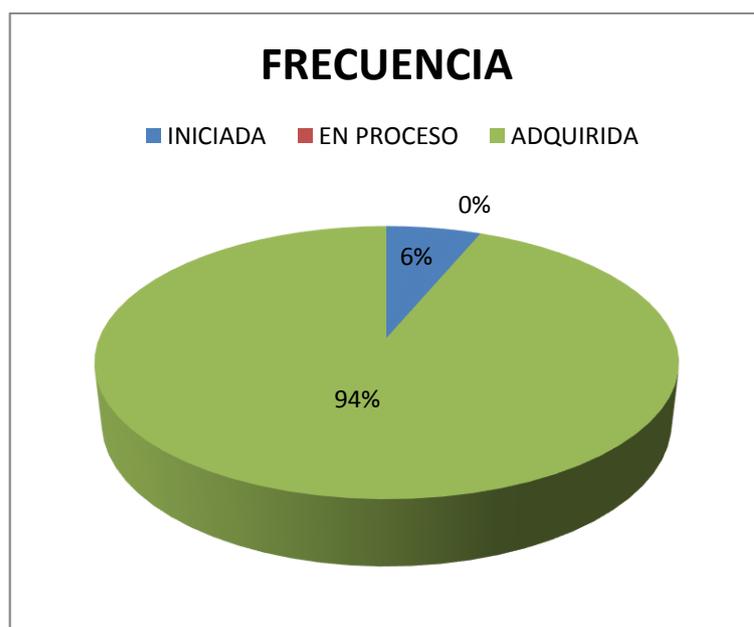
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	0	0%
ADQUIRIDA	15	94%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.36

El Capitán Manda.



Fuente: Cuadro N. 4.36

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 94% de los niños han adquirido el conocimiento, el 0% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños logran discriminar la noción (grande-pequeño) y también consiguen asociar con su entorno.

Actividad 6. Yo primero tú después.

Cuadro 4.37 Nivel de destreza alcanzado con el juego

Yo primero tú después.

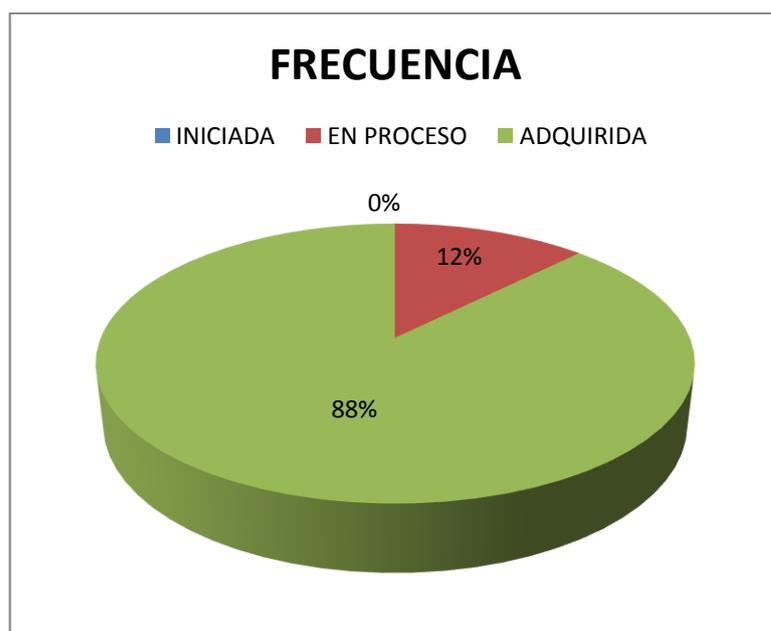
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	2	12%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.37

Yo primero tú después.



Fuente: Cuadro N. 4.37

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 12% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños logran identificar características de mañana, tarde y noche.

Actividad 7. El pisa - pisa.

Cuadro 4.38 Nivel de destreza alcanzado con el juego

El pisa - pisa.

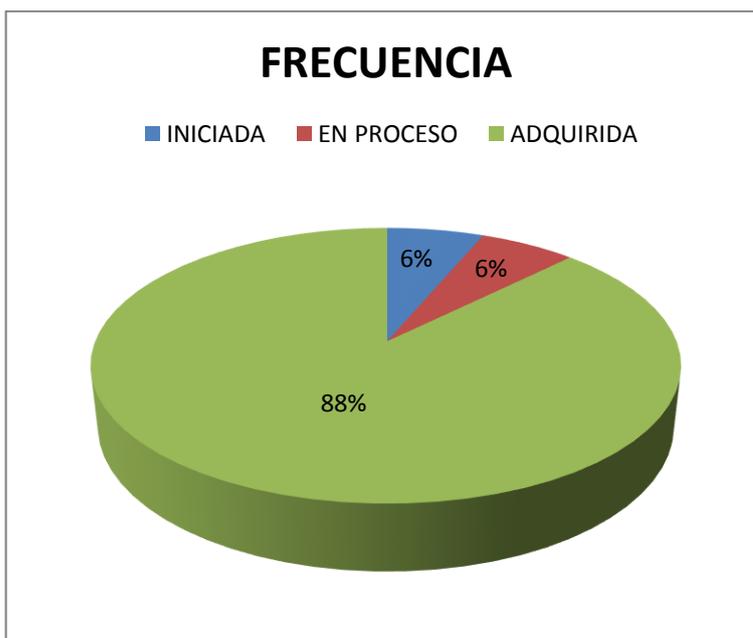
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.38

El pisa - pisa.



Fuente: Cuadro N. 4.38

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños pueden identificar en los objetos las nociones de medida como son largo-corto, grueso-delgado.

Actividad 8. El constructor.

Nivel de destreza alcanzado con el juego

Cuadro 4.39

El constructor.

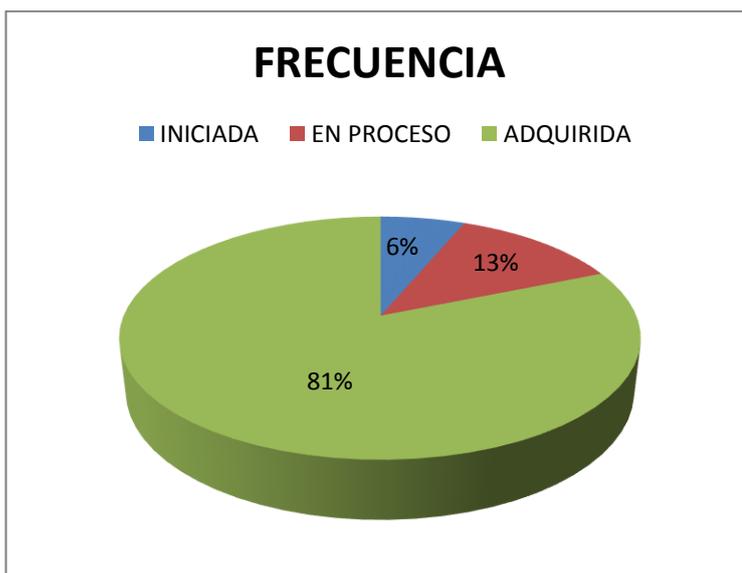
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	2	13%
ADQUIRIDA	13	81%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.39

El constructor.



Fuente: Cuadro N. 4.39

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 81% de los niños han adquirido el conocimiento, el 13% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños logran reconocer la ubicación de los objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, ante-atrás, junto a, cerca-lejos.

Actividad 9. Toca - Toca.

Cuadro 4.40

Toca - Toca. Nivel de destreza alcanzado con el juego

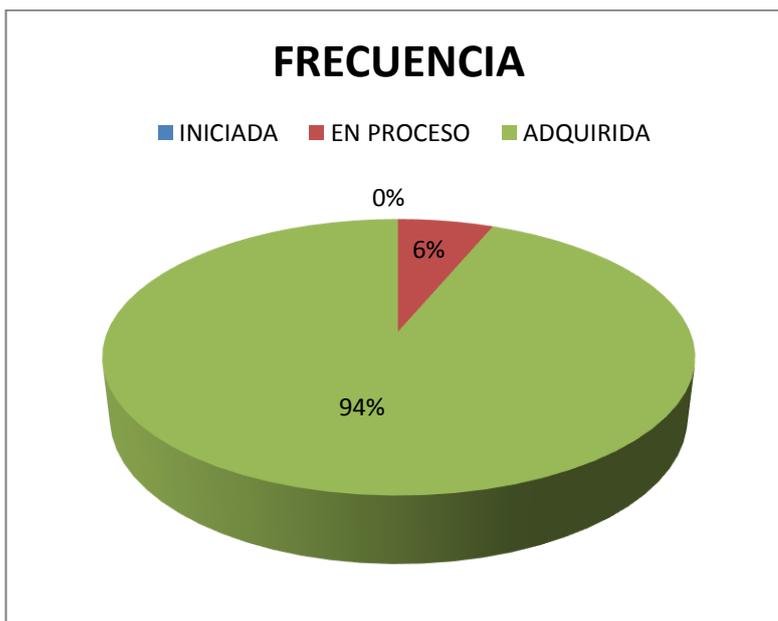
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	15	94%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.40

Toca - Toca.



Fuente: Cuadro N. 4.40

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 94% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños pueden clasificar los objetos con dos atributos (tamaño, color, textura o forma).

Actividad 10. A jugar con la Numeración.

Cuadro 4.41 Nivel de destreza alcanzado con el juego

A jugar con la Numeración.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	0	0%
ADQUIRIDA	16	100%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.41

A jugar con la Numeración.



Fuente: Cuadro N. 4.41

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 100% de los niños han adquirido el conocimiento, el 0% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños comprenden la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

4.1.7 Juegos de Mesa.

Actividad 1. ¡Presta Atención!

Cuadro 4.42 Nivel de destreza alcanzado con el juego

¡Presta Atención

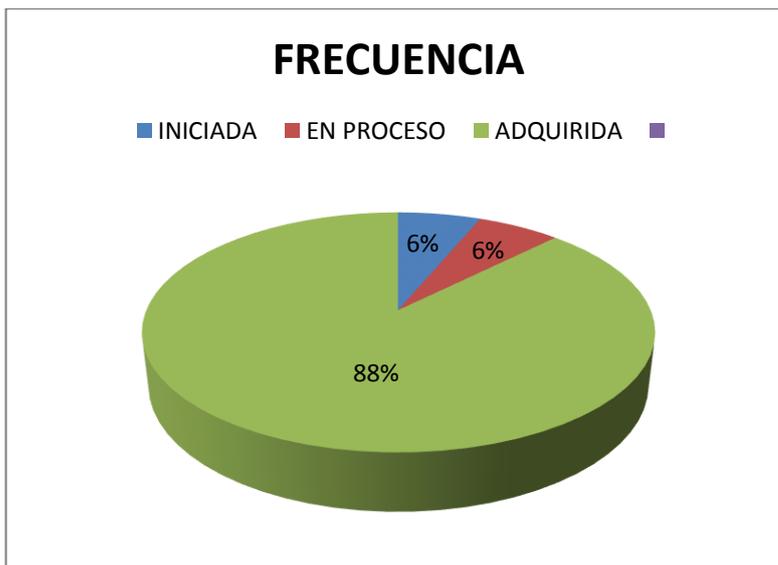
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.42

¡Presta Atención!



Fuente: Cuadro N. 4.42

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños consigue comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.

Actividad 2. Bingo Loco.

**Cuadro 4.43 Nivel de destreza alcanzado con el juego
Bingo Loco.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	15	94%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.43

Bingo Loco



Fuente: Cuadro N. 4.43

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 94% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras no existen niños que no han iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños pueden identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Actividad 3. Repitiendo - Repitiendo.

Cuadro 4.44 Nivel de destreza alcanzado con el juego Repitiendo - Repitiendo.

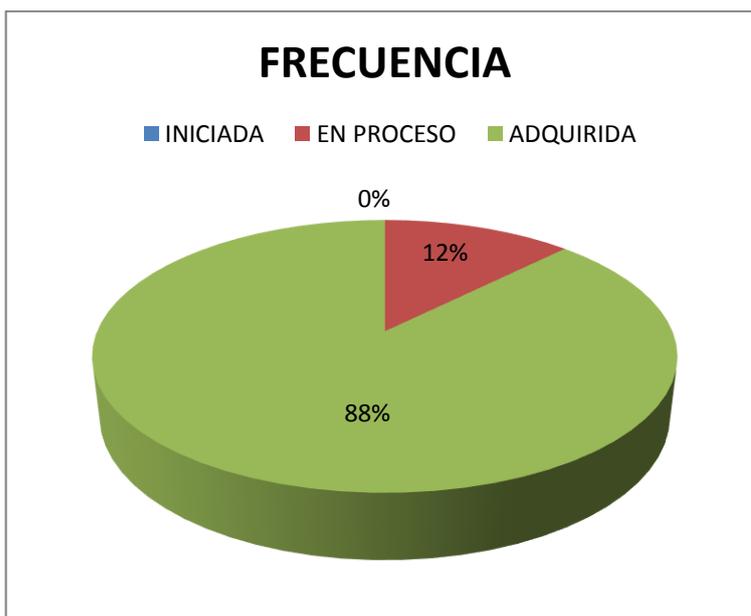
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	2	12%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.44

Repitiendo - Repitiendo.



Fuente: Cuadro N. 4.1.3.2.3

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 12% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños logran formar series por su forma, color, tamaño etc. con diferentes objetos del medio.

Actividad 4. Ahora me toca a mí.

Cuadro 4.45 Nivel de destreza alcanzado con el juego

Ahora me toca a mí.

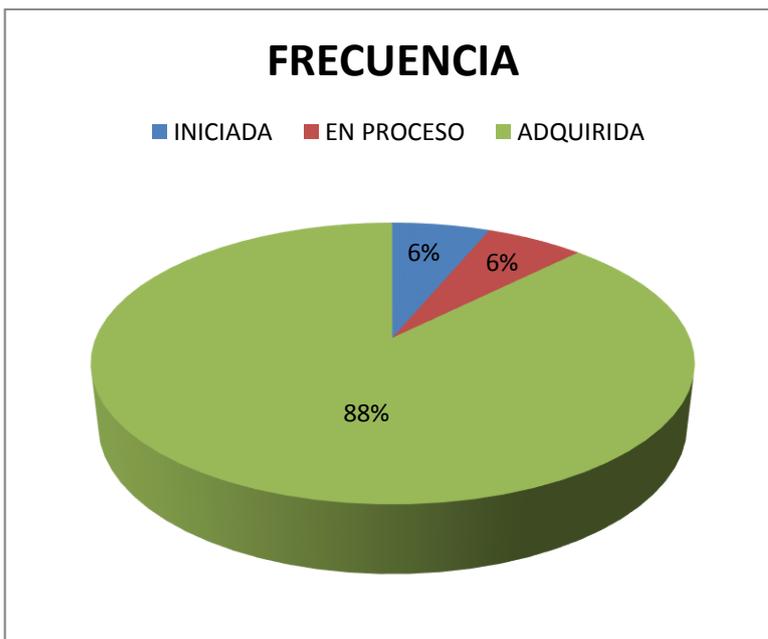
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.45

Ahora me toca a mí.



Fuente: Cuadro N. 4.45

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños consiguen identificar características de mañana – tarde y noche.

Actividad 5. Pelotitas Mágicas.

Cuadro 4.46 Nivel de destreza alcanzado con el juego Pelotitas Mágicas.

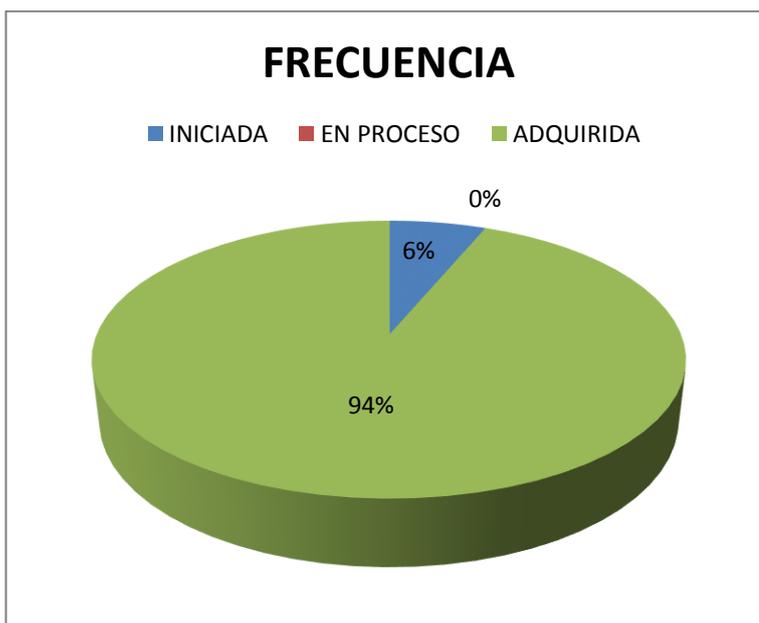
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	0	0%
ADQUIRIDA	15	94%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.46

Pelotitas Mágicas.



Fuente: Cuadro N. 4.46

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 94% de los niños han adquirido el conocimiento, el 0% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños logra descubrir nociones de tiempo y ubicación en acciones que suceden antes y después.

Actividad 6. Rápido soy yo.

Cuadro 4.47 Nivel de destreza alcanzado con el juego

Rápido soy yo.

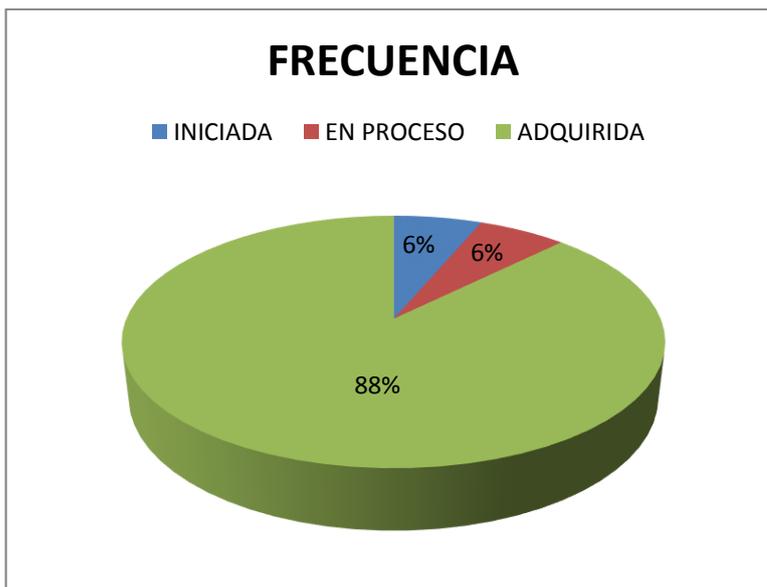
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.47

Rápido soy yo



Fuente: Cuadro N. 4.47

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños pueden reconocer la ubicación de los objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos.

Actividad 7. ¿Quién soy?

Cuadro 4.48 Nivel de destreza alcanzado con el juego

¿Quién soy?

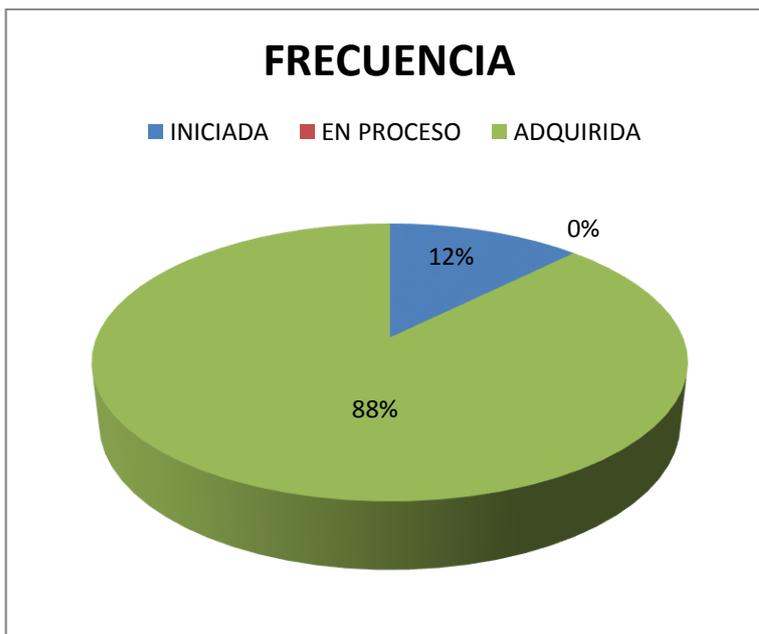
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	2	12%
EN PROCESO	0	0%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.48

¿Quién soy?



Fuente: Cuadro N. 4.48

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 0% se encuentran en proceso mientras que el 12% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños logran contar oralmente del 1 al 10 con secuencias numéricas.

Actividad 8. ¿Dónde está la pelotita?

Cuadro 4.49 Nivel de destreza alcanzado con el juego

¿Dónde está la pelotita?

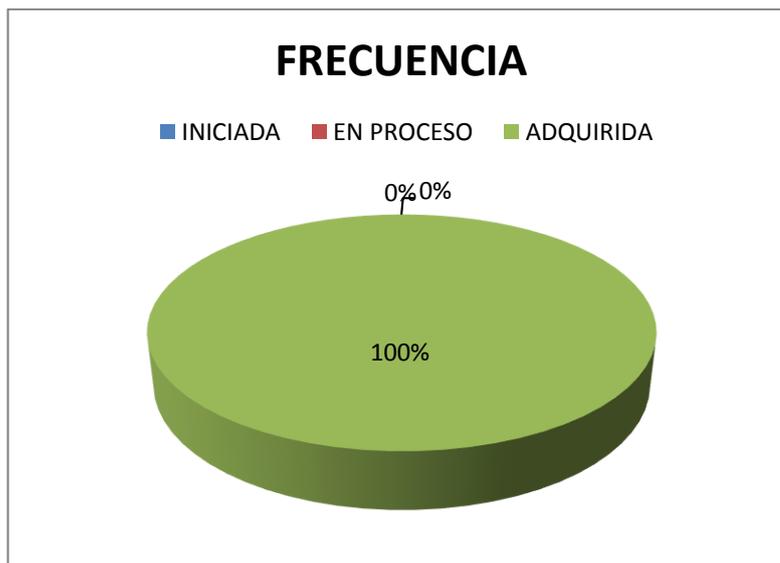
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	0	0%
ADQUIRIDA	16	100%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.49

¿Dónde está la pelotita?



Fuente: Cuadro N. 4.49

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 100% de los niños han adquirido el conocimiento, el 0% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños aprendieron a reconocer la ubicación de los objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales.

Actividad 9. 1, 2, 3 a contar está vez.

**Cuadro 4.50 Nivel de destreza alcanzado con el juego
1, 2, 3 a contar está vez.**

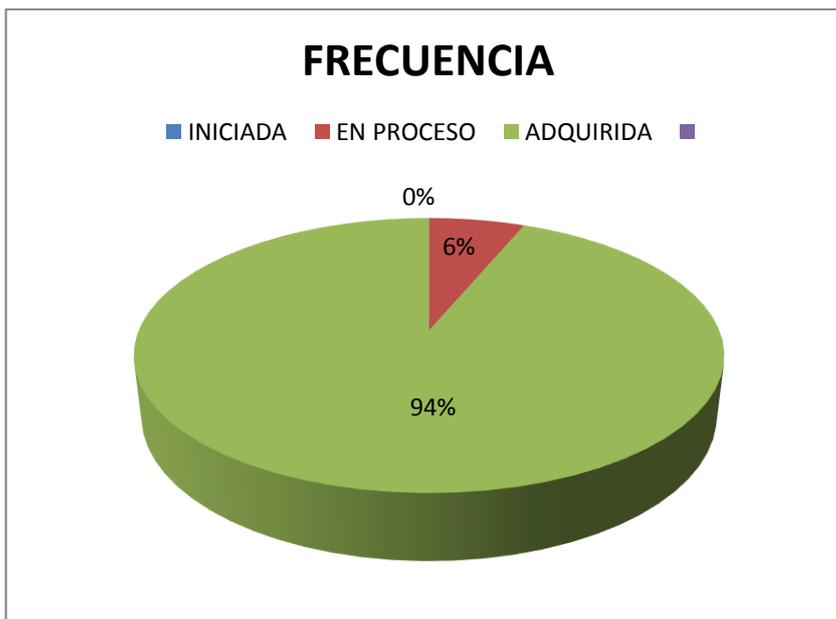
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	15	94%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.50

1, 2, 3 a contar está vez.



Fuente: Cuadro N. 4.50

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 94% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños consiguen comprender la relación de número y numeral-cantidad hasta el 10.

Actividad 10. Jugando con los colores.

Cuadro 4.51 Nivel de destreza alcanzado con el juego

Jugando con los colores.

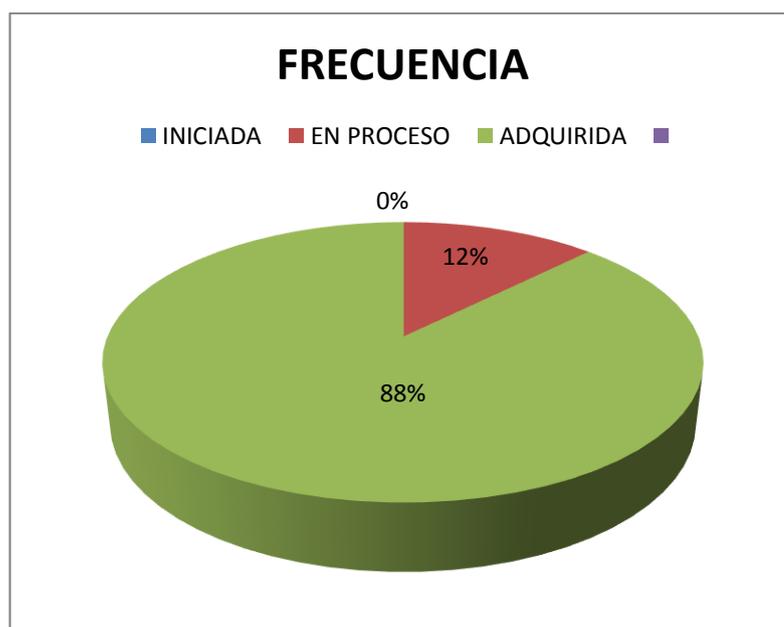
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	2	12%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.51

Jugando con los colores.



Fuente: Cuadro N. 4.51

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 12% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños reconoce los colores secundarios en objetos o imágenes del entorno.

4.1.8 Juegos Simbólicos.

Actividad 1. Jugando a la tiendita.

Cuadro 4.52 Nivel de destreza alcanzado con el juego Jugando a la tiendita.

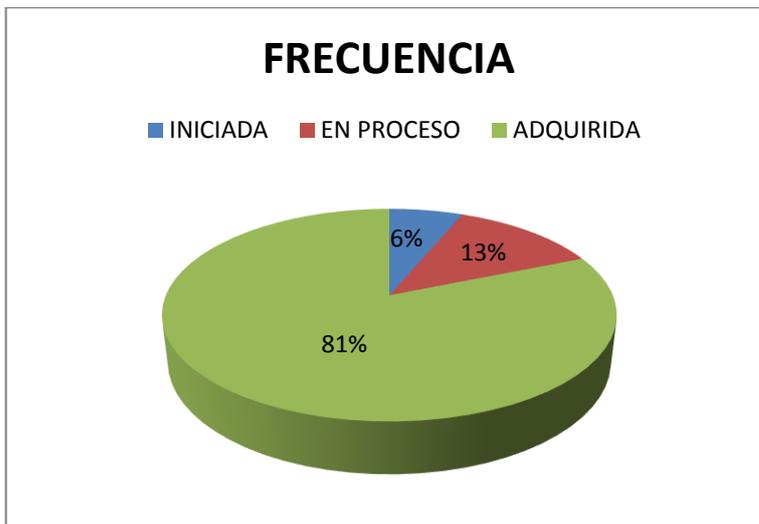
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	2	13%
ADQUIRIDA	13	81%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.52

Jugando a la tiendita.



Fuente: Cuadro N. 4.52

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 81% de los niños han adquirido el conocimiento, el 13% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños identifican en los objetos las nociones de cantidad mucho-poco, lleno –vacío.

Actividad 2. El trueque.

Cuadro 4.53 Nivel de destreza alcanzado con el juego

El trueque

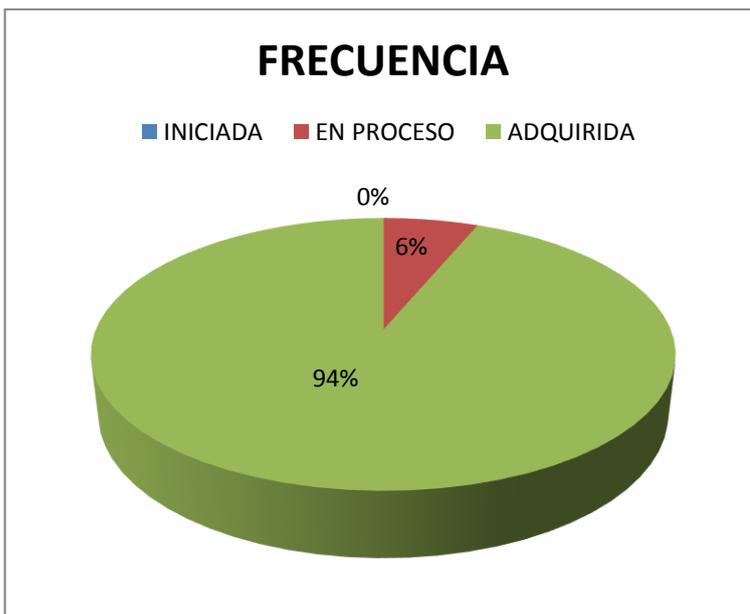
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	15	94%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.53

El trueque.



Fuente: Cuadro N. 4.53

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 94% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños logra establecer relaciones de valores o comparaciones entre uno o varios objetos.

Actividad 3. ¿Cuánto vale?

Cuadro 4.54 Nivel de destreza alcanzado con el juego

¿Cuánto vale?

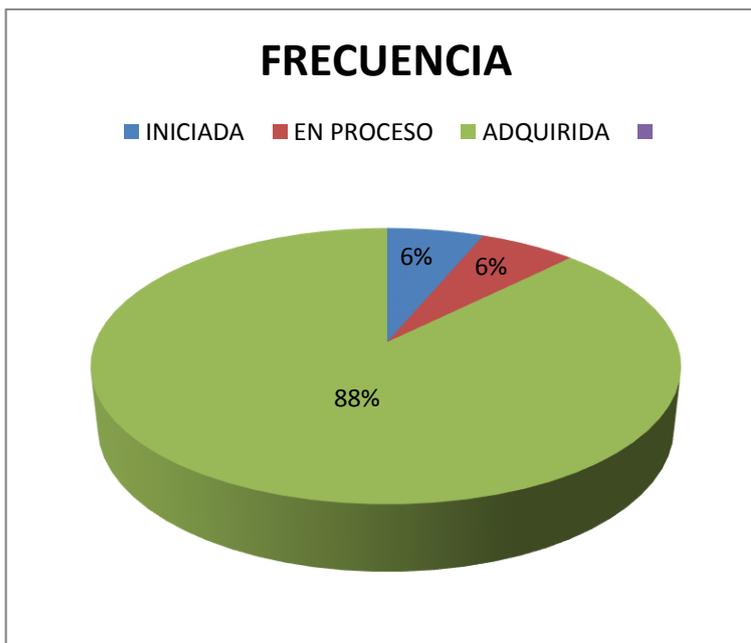
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.54

¿Cuánto vale?



Fuente: Cuadro N. 4.54

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños consiguen comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

Actividad 4. ¡Qué Pequeño!

Cuadro 4.55 Nivel de destreza alcanzado con el juego

¡Qué Pequeño!

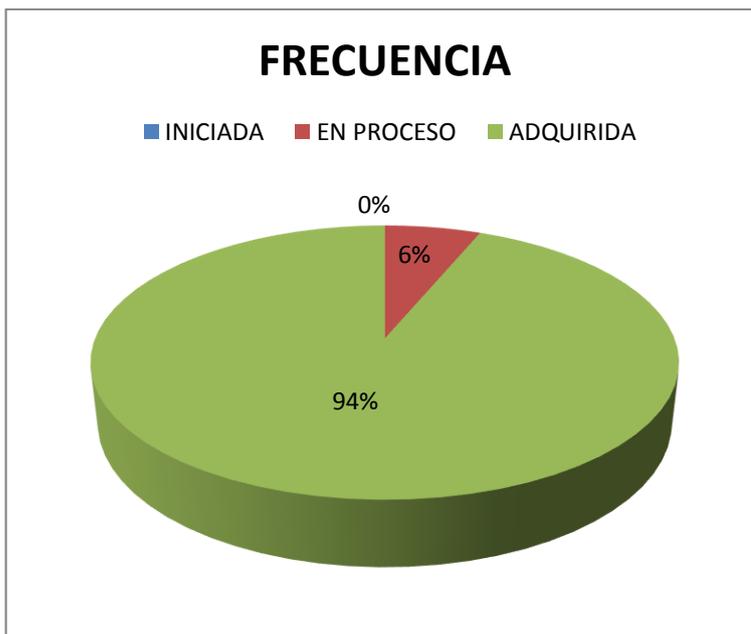
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	15	94%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.55

¡Qué Pequeño!



Fuente: Cuadro N. 4.55

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 94% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños consiguen clasificar objetos con dos atributos (tamaño, forma color).

Actividad 5. Soy Liviano.

Cuadro 4.56 Nivel de destreza alcanzado con el juego

Soy Liviano.

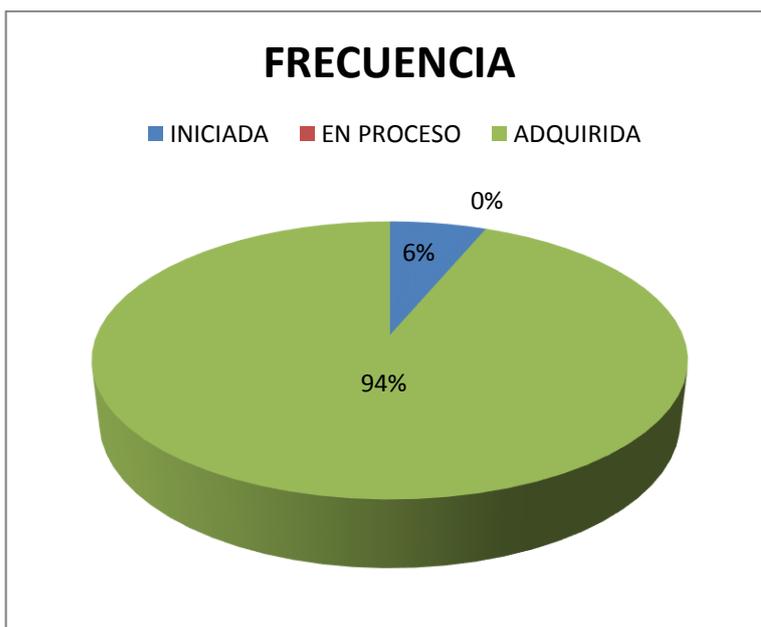
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	0	0%
ADQUIRIDA	15	94%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.56

Soy Liviano.



Fuente: Cuadro N. 4.56

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 94% de los niños han adquirido el conocimiento, el 0% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños clasifica objetos con dos atributos (tamaño, forma color, peso).

Actividad 6. Ensalada de frutas.

Cuadro 4.57 Nivel de destreza alcanzado con el juego

Ensalada de frutas.

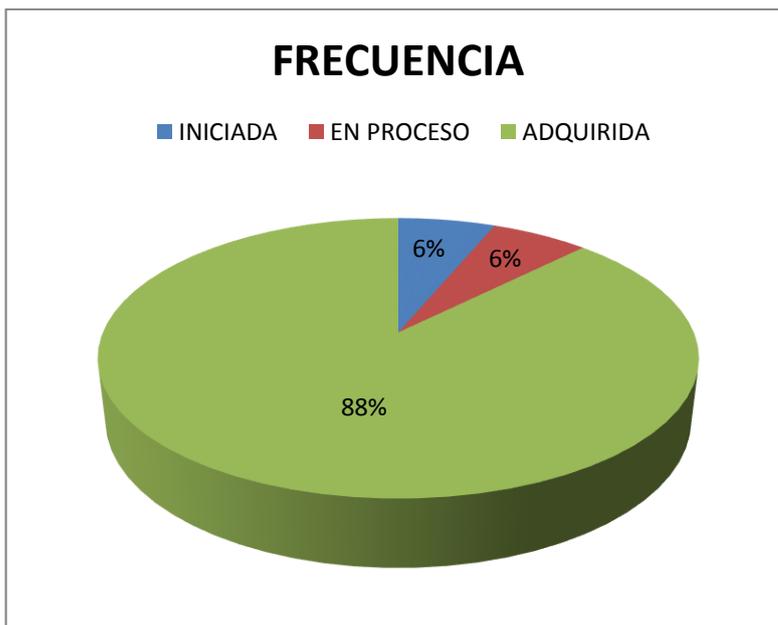
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	1	6%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.57

Ensalada de frutas.



Fuente: Cuadro N. 4.57

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 6% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños logra comparar y ordenar secuencialmente conjuntos pequeños de objetos de forma, color y tamaño.

Actividad 7. Comprando los colores.

Cuadro 4.58 Nivel de destreza alcanzado con el juego

Comprando los colores

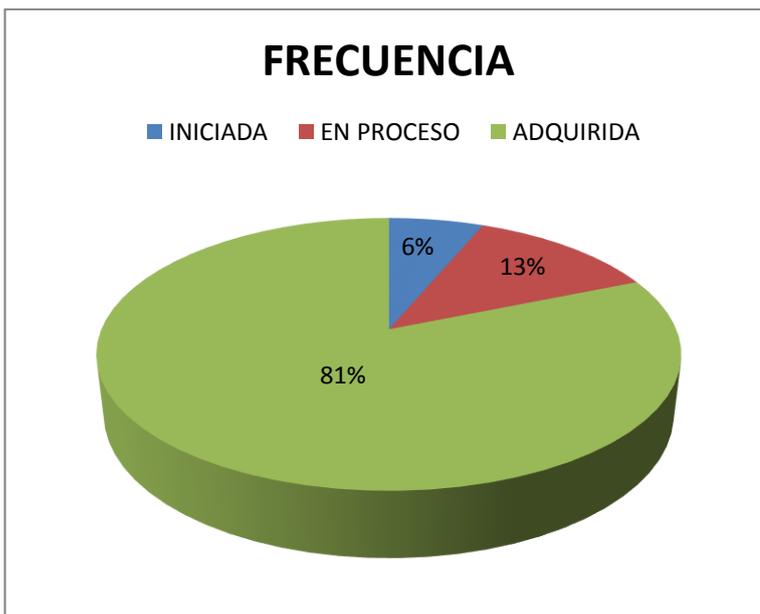
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	1	6%
EN PROCESO	2	13%
ADQUIRIDA	13	81%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.58

Comprando los colores.



Fuente: Cuadro N. 4.58

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 81% de los niños han adquirido el conocimiento, el 13% se encuentran en proceso mientras que el 6% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños pueden reconocer los colores básicos en objetos e imágenes del entorno.

Actividad 8. Jugando con las formas y colores.

Cuadro 4.59 Nivel de destreza alcanzado con el juego

Jugando con las formas y colores.

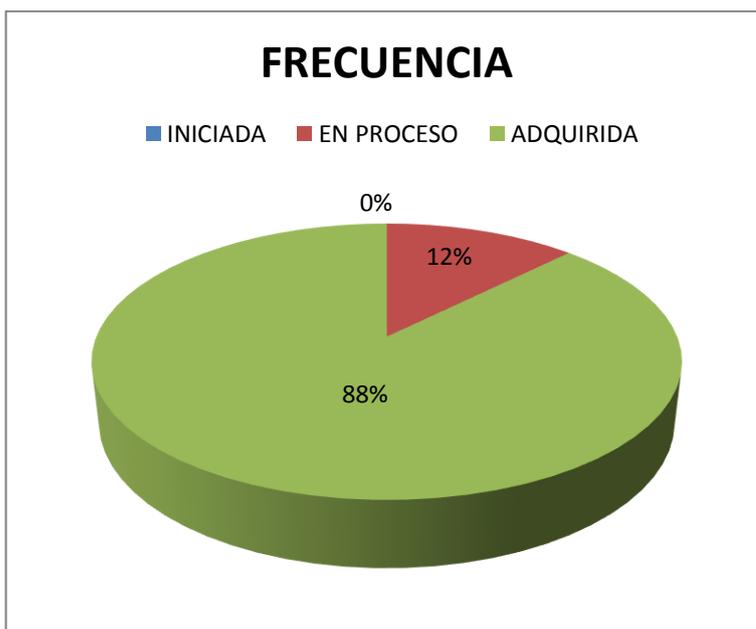
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	2	12%
ADQUIRIDA	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.59

Jugando con las formas y colores



Fuente: Cuadro N. 4.59

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 88% de los niños han adquirido el conocimiento, el 12 se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños consiguen clasificar objetos con dos atributos (tamaño, forma y color o forma).

Actividad 9. De Compras.

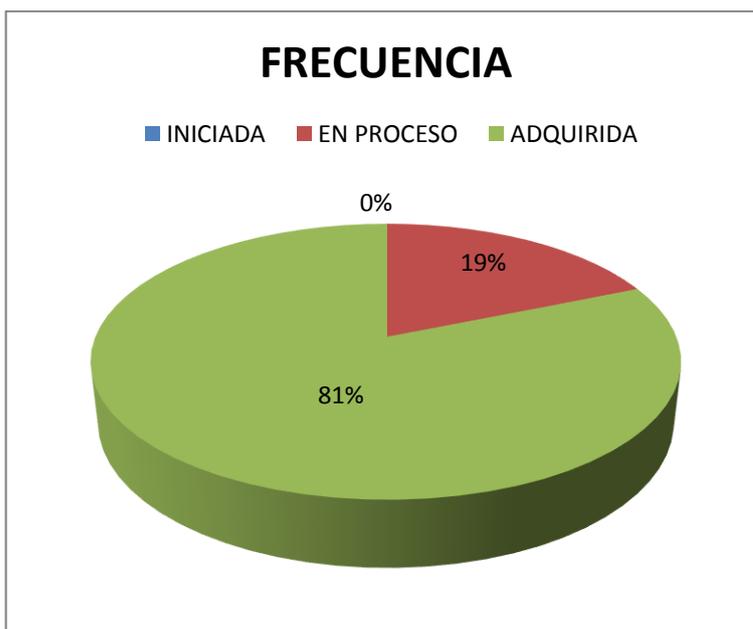
**Cuadro 4.60 Nivel de destreza alcanzado con el juego
De compras.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	3	19%
ADQUIRIDA	13	81%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

**Gráfico 4.60
De Compras.**



Fuente: Cuadro N. 4.60

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 81% de los niños han adquirido el conocimiento, el 19% se encuentran en proceso mientras que el 0% no ha iniciado el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños logra comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

Actividad 10. ¡A Comer!

Cuadro 4.61 Nivel de destreza alcanzado con el juego

¡A Comer!

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	0	0%
EN PROCESO	0	0%
ADQUIRIDA	16	100%
TOTAL	16	100%

Fuente: Observación a los estudiantes.

Elaborado por: Jacqueline Palomino.

Gráfico 4.61

¡A Comer!



Fuente: Cuadro N. 4.61

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** El 100% de los niños han adquirido el conocimiento, mientras que no hay niños en proceso ni iniciando el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** La mayoría de los niños alcanza a establecer la relación de pertenencia entre los objetos.

4.1.9 SÍNTESIS DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.

Cuadro 4.62

Síntesis de Resultados.

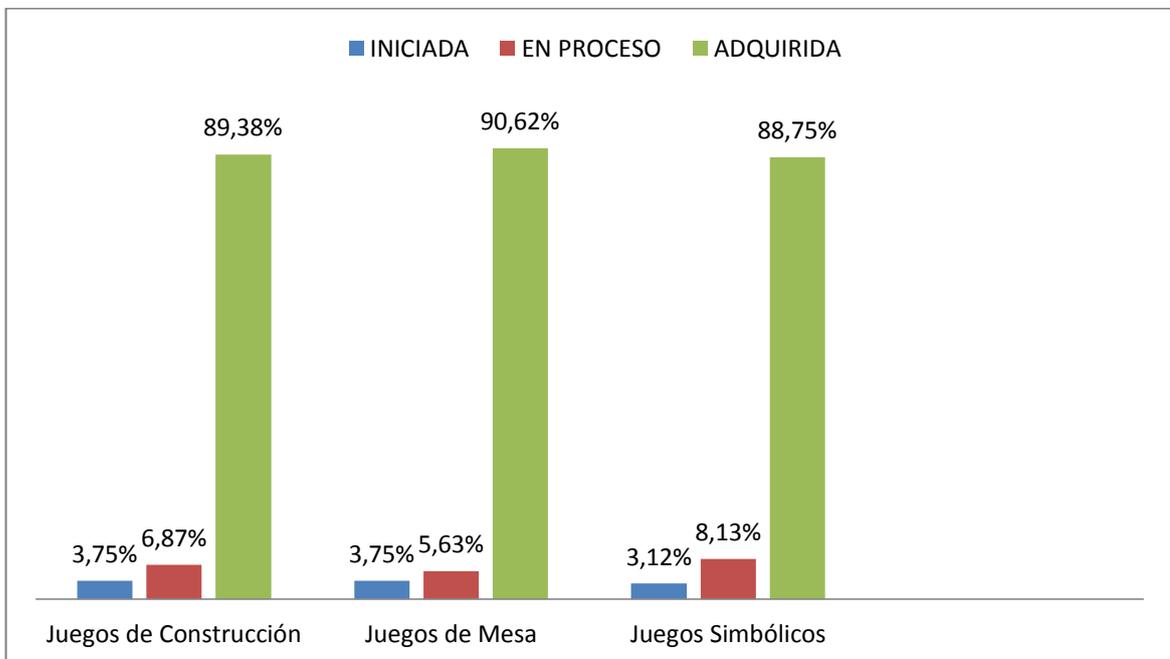
Desarrollo del razonamiento Matemático	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Aplicación de las Guías			
Juegos de Construcción	6	11	143
Juegos de Mesa	6	9	145
Juegos Simbólicos	5	13	142
TOTAL	17	33	430

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes

Elaborado por: Jacqueline Palomino

Gráfico N.4.62

Síntesis de Resultados.



Fuente: Cuadro N. 4.62

Elaborado por: Jacqueline Palomino

❖ **Análisis:** Después de la aplicación de los Juegos de Construcción el 3,75% está iniciado su conocimiento, el 6,87% en proceso y la gran mayoría el 89,38% adquirió el aprendizaje. Posterior a la aplicación de los Juegos de Mesa el 3,75% de niños quedó iniciado su conocimiento, el 5,63% en proceso y casi la totalidad 90,62% adquirió el aprendizaje. Luego de la aplicación de los Juegos Simbólicos el 3,12% de niños está iniciando su conocimiento, el 8,13% en proceso y un 88,75% adquirió el aprendizaje.

❖ **Interpretación:** Se puede observar que los niños logran desarrollar de gran manera su Razonamiento Matemático en forma adecuada por la aplicación de la Guía de Juegos lógicos “Código Secreto”.

4.2 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.

4.2.1 Formulación de Hipótesis.

Hi. La elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”, a través de juegos de Construcción, Juegos de Mesa y Juegos Simbólicos influye en el desarrollo del Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

Ho. La elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”, a través de juegos de Construcción, Juegos de Mesa y Juegos Simbólicos no influye en el desarrollo del Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014

4.2.2 Nivel de significación.

$$\alpha = 0.10$$

$$IC = 90\%$$

4.2.3 Elección del estadístico de prueba

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

Donde:

p_1 : Proporción de niños que desarrollaron el Razonamiento Matemático después de aplicar la Guía.

$$q_1: 1 - p_1$$

n_1 : Número de niños después de aplicar la Guía.

p_2 : Proporción de niños que desarrollaron el Razonamiento Matemático antes de aplicar la Guía.

q_2 : $1 - p_2$

n_2 : Número de niños antes de aplicar la Guía.

4.2.4 Cálculos

Cuadro General análisis e interpretación de los resultados

	ALTERNATIVA		FRECUENCIA	PORCENTAJE
NIÑOS DE INICIAL	Adquieren el desarrollo del Razonamiento Matemático	ANTES	88	17%
		DESPUÉS	430	83%
TOTAL			518	100%

Fuente: Fichas de observación a los estudiantes

Elaborado por: Jacqueline Palomino

Datos:

$$p_1 = 0,83$$

$$q_1 = 1 - p_1 = 0,17$$

$$n_1 = 430$$

$$p_2 = 0,17$$

$$q_2 = 1 - p_2 = 0,83$$

$$n_2 = 88$$

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

$$z = \frac{0,83 - 0,17}{\sqrt{\frac{0,83(0,17)}{430} + \frac{0,17(0,83)}{88}}}$$

$$z = \frac{0,66}{\sqrt{\frac{0,1411}{430} + \frac{0,1411}{88}}}$$
$$z = \frac{0,66}{\sqrt{0,0019}}$$

$$z = 15,14$$

4.2.5 Regla de decisión

Si $Z > 1,28$ Se rechaza H_0

Si $Z < 9,2103$ No se rechaza H_0

4.2.6 Interpretación.

Como Z calculado 15,14 y es mayor que el valor Z teórico 1,28 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de Investigación de esta forma se concluye que la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” si influye en el desarrollo del Razonamiento Matemático en los niños de Inicial.

CAPITULO V

4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES.

❖ Al utilizar la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” se demuestra la efectividad que tiene para desarrollar el Razonamiento Matemático en los niños de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pintag ya que logran comparar, identificar, reconocer y crear aprendizajes por sí solos.

❖ Se demuestra mediante las evaluaciones cualitativas como la elaboración y aplicación de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”, con Juegos Simbólicos produce en los niños un progreso en las capacidades y desarrollo de sus destrezas matemáticas beneficiando al proceso educativo en un 88,75%.

❖ Se comprueba que con la elaboración y aplicación de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”, con Juegos de Construcción, el niño de Educación Inicial desarrolla la creatividad matemática, evidencia logros en un 89,38%, aumenta sus habilidades, potencia sus capacidades y resuelve cualquier tipo de problema individual o grupal que se les presente en la vida diaria.

❖ Se verifica que la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” con Juegos de Mesa, sirve para desarrollar el Razonamiento Matemático, y mejorar el nivel de conocimiento en los niños en un 90,62% facilitando la labor docente demostrando que el juego y el aprendizaje están estrechamente relacionados.

❖ Se concluye que los resultados demuestran que la noción matemática va más allá de simples procesos cognitivos establecidos , con la elaboración de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”, se exige un aprendizaje razonado y no memorístico ajustándose a las necesidades de la Escuela Cacique Pintag.

5.2 RECOMENDACIONES.

- ❖ Se recomienda ampliar el desarrollo de la Guía a un año académico para determinar la influencia que tiene la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” en el desarrollo del Razonamiento Matemático para salvar las dificultades que la Escuela tiene en este momento.
- ❖ Se sugiere que el docente de inicial y de primero de básica se capaciten mutuamente para aprender y poner en práctica la guía entregada y poder así alcanzar resultados favorables.
- ❖ Involucrar a los padres de Familia mediante una campaña de concientización para que esté al tanto de lo importante que es el juego en el aprendizaje de los niños de inicial ya que permite realizar la labor educativa de manera fácil y divertida pero en forma eficiente.
- ❖ Se sugiere que para poder comprobar los resultados en cada actividad se debe evaluar de acuerdo a los parámetros: iniciada, en proceso y adquirida que corresponden a inicial, es decir en forma cualitativa y no cuantitativa.
- ❖ Se recomienda la estimulación temprana en el desarrollo del Razonamiento Matemático ya que como se demuestra en la tesis los resultados son favorables, sin olvidar la optimización del tiempo que debe ser acorde a los ritmos individuales de los niños, evitando enmarcar a todos en un mismo sistema de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Acosta, J. (2010). *Elaboracion y Aplicacion de una Guia Metodológica para el Desarrollo de la Inteligencia Lógica Matemática en niños y niñas de 5 años de edad de la escuela "Juan Montalvo" de la provincia Pichincha cantón Rumiñahui durante el periodo 2009 -2010 Universidad*. Obtenido de repositorio: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/233>
- ❖ Asamblea Constitucional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito, Ecuador: s/e.
- ❖ Barrios, C. (2011). *engrande*. Obtenido de Wikis: <https://wikis.engage.com/razonamientomatematico>
- ❖ Cofré, A. T. (2003). *Cómo Desarrollar El Razonamiento Lógico Matemático*. Santiago de Chile: Universitaria S.A.
- ❖ Concepción, S. (2011). *Guías Definición Clasificación y Tipos*. Obtenido de slideshare: <http://es.slideshare.net/ramvale/tipos-de-guas>
- ❖ Concepción, S. (2011). *Tipos de Guías*. Obtenido de slideshare: <http://es.slideshare.net/ramvale/tipos-de-guas>
- ❖ Congreso Nacional. (3 de Enero de 2003). *Código de la Niñez y la Adolescencia*. Quito, Ecuador. doi:recuperado
- ❖ DocSlide. (2014). *Ideas para el Aula*. Obtenido de myslide: <http://myslide.es/documents/abrir-la-puerta-para-ira-jugar.html>
- ❖ Educastur. (2014). *Escuela de Educación Publica Gloria Fuentes*. Obtenido de educastur: <http://web.educastur.princast.es/eei/gloriafuertes/home/index.php/nuestra-historia.html>
- ❖ Fundar. (2001). *¿Cómo hacer Guías Didácticas?* Obtenido de fundacionarauco: http://www.fundacionarauco.cl/_file/file_3881_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf
- ❖ Garcia, Y. ; Mendoza, V. ; Oropeza, D. Oropeza, E. (2007). *Estrategias Didácticas para el Desarrollo del pensamiento Lógico Matemático en los estudiantes del Centro de Educación Inicial "Dr. Rafael Tobías Marqués". Instituto Universitario de Tecnología "Mario Briseño Iragorry" extensión Carora Venezuela*. . Obtenido de es.scribd: <http://es.scribd.com/doc154177592/119756402>
- ❖ Gardner, H. (1993). *Inteligencias Múltiples*. Estados Unidos: Paidós.

- ❖ Gualpa, V. (2014). *El Juego*. Obtenido de monografias.com:
<http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>
- ❖ Guia Digital Beta. (2014). *Guías de Aplicación*. Obtenido de guiadigital.gob:
<http://www.guiadigital.gob.cl/articulo/guias-de-aplicacion>
- ❖ Juego y deporte. (2011). *El juego y el deporte para niños/as*. Obtenido de Juegos: uegoydeporteei.blogspot.com/2001/03/juegos-de-mesa-parte-1-definicion.yhtml
- ❖ Laguía, M. V. (2 de Abril de 2008). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0-6 años)*. Obtenido de mundodela:
<http://mundodelaeducacioninicial.blogspot.com/2011/03/rincones-de-aprendizaje.html>
- ❖ Lavega, P. &. (2003). *1000 Juegos de Deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.
- ❖ Lavega, P. &. (2003). *1000 Juegos de Deportes Populares y Tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.
- ❖ Lobo, M. (2004). *¿En qué educar desde el punto de vista Matemático?* España: edu.com.
- ❖ Maciques, E. (2014). *Plasticidad Neuronal*. Obtenido de sid.cu:
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-equino/plasticidad_neuronal.pdf
- ❖ Ministerio Coordinador de Desarrollo Social. (2011). *Estrategia Nacional Intercultural de Primera Infancia*. Quito, Ecuador.
- ❖ Ministerio de Educación. (31 de Marzo de 2012). *Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI*. Quito, Ecuador.
- ❖ Ministerio de Educación. (26 de Julio de 2012). *Reglamento General de la LOEI*. Quito, Ecuador.
- ❖ Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito.
- ❖ Ministerio de Educación y Cultura. (2006-2015). *Plan Decenal de Educación*. Obtenido de http://www.oei.es/quipu/ecuador/Plan_Decenal.pdf
- ❖ Molins, M. C. (2007). *colegioclementebaquerizo*. Obtenido de <https://colegioclementebaquerizo.files.wordpress.com/2011/02/guia-del-insctructor-2da-parte1.pdf>

- ❖ Peká Editorial. (2012). *¿Qué son los juegos de Mesa?* Obtenido de <https://pekaeditorial.wordpress.com/2012/08/28/que-son-los-juegos-de-mesa-parte-i/>
- ❖ Penchansky, L. (2004). *El Nivel Inicial, Estructuración, Orientación para la Práctica*. Buenos Aires: Colihue.
- ❖ Piaget. (2004). Constructivismo Educativo. En H. Zubiria, *El Constructivismo en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el siglo XXI* (págs. 13-15). México: Plaza y Valdes.
- ❖ Prezi. (26 de Agosto de 2014). *Guías de Nivelación*. Obtenido de Prezi: https://prezi.com/31lyvxckstgy/view/#1_24309637
- ❖ Prezi. (2014). *Guías de Nivelación*. Obtenido de Prezi: https://prezi.com/31lyvxckstgy/view/#1_24309637
- ❖ Psicopedagogía. (2014). *Vigotsky teorías del Aprendizaje*. Obtenido de Psicopedagogía: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>
- ❖ ReNueva. (2013). *Guías de Aprendizaje*. Obtenido de escuelanueva: <http://www.escuelanueva.org/portal/es/productos-y-servicios/guias-de-aprendizaje.html>
- ❖ Saíenz, M. (s.f.). *El Juego Pedagogía y Didáctica*. Obtenido de ojo.es: [http://www.oje.es/Baul/JDeport/Creceer%20jugando%20\(2\).pdf](http://www.oje.es/Baul/JDeport/Creceer%20jugando%20(2).pdf)
- ❖ Salas, T. (2014). *Juego Simbólico*. Obtenido de repositorio: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/8408/1/T-ESPE-047937.pdf>
- ❖ Santamaria, S. (2014). *Conocimiento Lógico Matemático*. Obtenido de Monografias.com: <http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>
- ❖ Schuink, D. (1997). *Teorías del Aprendizaje*. México: Reg.
- ❖ Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo . (2013-2017). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito, Ecuador.
- ❖ Sinisterra, Y. &. (2012). *Diseño de las Guías de Aprendizaje Interactivas*. Obtenido de guiasinteractivas: guiasinteractivas.blogspot.com/2012/04/concepto-de-guia-de-aprendizaje.html
- ❖ *Tesis-de-Pensamiento-Lógico-Matemático#scribd*. (18 de Noviembre de 2007). Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/154177592/119756402>

- ❖ Tirúa. (2001). *¿Cómo hacer guías didácticas?* Obtenido de fundacionarauco: http://www.fundacionarauco.cl/_file/file_3881_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf
- ❖ Valdés, V. (2012). *Materiales Didácticos Impresos Guías de Lectura*. Obtenido de slideshare: <http://es.slideshare.net/Vanessavvs/gua-de-lectura-14902483>
- ❖ Valverde, P. (2013). *Elaboración y Aplicación de la guía de Ejercicios Lúdicos "Pequeños en Acción" para el Desarrollo de la Inteligencia Lógica Matemática, Lingüística y Musical de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín "Cemento Chimborazo"*. Obtenido de webcache: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:eZAJmiseaqkj:dspace.unach.edu.ec/handle/123456789/678>
- ❖ Westbrook, R. (1999). *UNESCO*. Obtenido de ibe: <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/deweys.pdf>
- ❖ Zubiria, H. (2004). *El Constructivismo en los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje en el siglo XXI*. México: Plaza y Valdes.

A N E X O S

ANEXO 1

Proyecto aprobado.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSTGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO
ARTE Y APRENDIZAJE

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS LÓGICOS
“CÓDIGO SECRETO” PARA DESARROLLAR EL
RAZONAMIENTO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA CACIQUE PINTA, COMUNIDAD
MOLOBOG - PARROQUIA - LICTO PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO
LECTIVO 2012- 2013.

MAESTRANTE

JACQUELINE ALEXANDRA PALOMINO DÍAZ

RIOBAMBA - ECUADOR

2013

1. TEMA:

Elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” para desarrollar el Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pinta, comunidad Molobog- parroquia- Licto provincia de Chimborazo año lectivo 2012- 2013.

2. PROBLEMÁTICA

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

La investigación se realizará en la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog, parroquia Licto, provincia de Chimborazo.

Historia de Creación:

Debido a las necesidades del sector por la usencia de otras instituciones fue creada con un maestro el 1ro de octubre de 1965 localizada en la parte central de la provincia de Chimborazo en el sur de la ciudad de Riobamba, en la actualidad se encuentra a cargo el Lic. Miguel Díaz desde hace 25 años quien con una visión social y futurista abrió las puertas a Educación Inicial el 03 de septiembre del 2012.

El nombre de la escuela se ha tomado por el ejemplo de valentía, decisión, energía y constancia de Cacique Pintag hombre quién honró a su formación, no tuvo temor a los españoles por lo que fue sacrificado con saña al ser despellejado y su piel fue parte de un tambor el que animaba las cosechas con canticos propios del sector.

2.2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

El Razonamiento Matemático, como actividad mental y sistema de relaciones entre conceptos a, que apoyan los procesos de razonamiento, permiten a los individuos desenvolverse en el medio ambiente que les rodeo, e influye como agente integrador de las áreas del conocimiento. En consecuencia el desacertado abordaje en la promoción y desarrollo de los procesos, posibilita la creación de barreras entre el sujeto y la Lógica

Matemática. (Kammi y De Vries 1983) Por las razones como las antes planteadas es que la Lógica Matemática se encuentra entre las áreas de estudio fundamentales del proceso educativo que a partir de los Niveles Inicial aporta elementos para un adecuado desarrollo integral. En consecuencia la hablar de razonamiento Matemático como área compleja de su estudio debe darse desde temprana edad de manera que apoye el apropiado desarrollo de otras áreas, por lo que es necesario tener en cuenta la calidad de las actividades presentadas por el docente, pues de ello depende en gran parte, la efectividad del proceso de aprendizaje y comprensión de las nociones básicas y el desarrollo de la capacidad del niño(a) para desempeñarse posteriormente como usuario eficiente de las herramientas del Razonamiento matemático. Los docentes como que no aprovechan el juego como medio de integración grupal para lograr estrategias de cooperación para que los alumnos tengan una mejor participación y se sustente el trabajo identificando las necesidades de los alumnos. En los Centros de Educación Infantil se observa que las maestras mantienen a los estudiantes toda la jornada de trabajo encerrados en el salón de clase, por miedo de que exista tal vez accidentes u otra realidad, no se permite que los niños y niñas desarrollen la parte lúdica, la integración e incrementen el vocabulario.

Los estudiantes de los Centros de Educación infantil presentan temor a integrarse en la educación básica, no desean desapegarse de sus padres o se mantienen sentados en la puerta de su aula o simplemente se quedan en los asientos de su aula, evidenciándose timidez, inseguridad y falta de prácticas sociales.

Por tales razones se hace necesario plantear una guía que permita la estimulación del área cognitiva para el desarrollo del proceso de aprendizaje.

2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía de juegos lógicos “Código Secreto” para desarrollar el Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial” de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

2.4. PROBLEMAS DERIVADOS:

Cómo la elaboración y aplicación de una guía de juegos lógicos “Código Secreto” para desarrollar el Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

- ❖ Cómo la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código secreto” a través de los juegos de Construcción desarrolla el Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.
- ❖ Cómo la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” a través de los juegos de Mesa fortalece el Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.
- ❖ Cómo la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” a través de los juegos Simbólicos facilita el Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

3. JUSTIFICACIÓN

El propósito es conocer que en Educación Inicial debe considerarse el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo.

La importancia de esta investigación radica fundamentalmente en realizar una guía de actividades ordenadas y divertidas para el desarrollo de las pre matemáticas ya que la actividad más de un niño en edad preescolar es el juego.

Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta sociales importantes para su actitud hacia el aprendizaje es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

Es necesario conocer el valor que tiene el juego y la recreación, los mismos que deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio. En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Es de impacto este estudio puesto que la interacción del organismo con su ambiente modela al cerebro se ha demostrado tanto en sujetos humanos como en animales que cuando éstos son sometidos a una mayor estimulación sensorial, motora y cognitiva se incrementa la talla de las neuronas, la ramificación de sus dendritas, el número de sinapsis por neurona.

Por las razones anotadas se debe indicar que esta investigación es trascendente, pues contribuirá a dar en parte solución al problema planteado, mediante la creación de una guía de actividades que formen integralmente al estudiante en el ámbito, físico, psíquico y afectivo.

Es factible la realización de este trabajo investigativo puesto que todos los actores del quehacer educativo tienen la predisposición a las limitaciones de carácter económico, administrativo o de aporte de los involucrados, se superará mediante la predisposición y la autogestión.

Los beneficiarios de los resultados obtenidos en esta investigación serán todos los docentes, padres de familia y estudiantes, en vista que contarán con una guía de juegos lógicos que favorecerá a adquirir experiencias y destrezas para desarrollar un razonamiento lógico matemático.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL.

Desarrollar el Razonamiento Matemático mediante la aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “ Código Secreto” en los niños de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog- parroquia Licto- provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

❖ Demostrar como la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” con Juegos Simbólicos facilita el Razonamiento Matemático en los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

❖ Comprobar que la aplicación de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” con Juegos de Construcción desarrolla el Razonamiento Matemático en los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

❖ Verificar cómo la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” con Juegos de Mesa fortalece el Razonamiento Matemático en los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

5.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES.

El presente trabajo: Eelaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos fortalece el Razonamiento Matemático en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog- parroquia Licto-provincia de Chimborazo, es original puesto que no existe tema similar en las bibliotecas universitarias, además se le considera de impacto en vista que es la primera vez que se realiza este tipo de investigación tanto en el sector como en la institución educativa. Se puede decir que es un tema relevante y de mucho interés en el quehacer educativo, confío en que será un aporte que mejorará positivamente y permitirá conocer cuáles y como utilizar estas técnicas en la Escuela donde se realizará el estudio.

5.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.2.1. Fundamentación Epistemológica

La fundamentación epistemológica del presente trabajo de investigación se basa en el diseño curricular, que se estructura en el desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y creativo, a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en el planteamiento de habilidades y conocimientos. El currículo propone la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas de la vida y el empleo de métodos participativos de aprendizaje para ayudar al estudiantado a alcanzar los logros de desempeño que propone el perfil de salida de la Educación general básica .Esto implica ser capaz de:

- ❖ El niño debe ser capaz de comparar, ordenar, entramar y graficar las ideas esenciales y secundarias interrelacionadas, buscando aspectos comunes, relaciones lógicas y generalizaciones de las ideas.
- ❖ Reflexionar, valorar, criticar y argumentar acerca de conceptos, hechos y procesos de estudio.
- ❖ Indagar y producir soluciones novedosas y diversas a los problemas, desde los diferentes niveles de pensamiento.

El diseño curricular busca el desarrollo íntegro e integral de los estudiantes desarrollando y potencializando todas sus destrezas para poder hacer, es decir educar y formar el estudiante para que sea capaz de formarlo de manera tal que pueda ser el forjador de su propio destino y de esta manera resolver todos los éxitos y fracasos que se le presentaran a lo largo de la vida.

Se busca que todos los estudiantes del país hablen el mismo idioma cognitivo y que su aprendizaje se desarrolle de sus propias experiencias y de su capacidad para resolverlas.

5.2.2. Fundamentación Filosófica

En el currículo intermedio se concibe al niño y a la niña como personas libres desde su nacimiento, educable, irrepetibles, capaces de auto-regularse dinámicamente y de procesar la información que recuperan y reciben del entorno, sujetos y autores sociales con derechos y deberes

Se los concibe como sujetos en intensa construcción y descubrimiento globalizado de sí mismo gracias a su plasticidad biológica y psicológica, a su vitalidad y curiosidad.

Se los concibe como personas únicas e irrepetibles con sus propias particularidades y ritmo personal de aprendizaje y de acción. Como sujetos capaces de percibir las señales afectivas y cognitivas que le llegan del entorno, de ordenarlas e interpretarlas, de procesarlas y de generar respuestas propias.

Como un sistema bio-psico-social abierto, capaz de avanzar a la autorregulación consciente de sus funciones superiores. Se los concibe como ciudadanos, sociales con

derechos a una educación ligada a la salud y a la Nutrición biológicas y psicológicas; a vivienda y recreación en un ambiente sano, ecológicamente equilibrado. Al respeto a su libertad y a la construcción gradual de la misma.

Los niños son seres biológicos que aprenden, por ello es necesario aprovechar cada etapa en su desarrollo y realizar más actividades en beneficio de potencializar el cerebro del niño con el fin de lograr una madurez cerebral acorde a la edad.

El niño, de esta manera rendirá de mejor manera si en su debido tiempo lo han sabido estimular, no se debe dejar de lado la oportunidad que nos da la plasticidad cerebral de seguir realizando las conexiones sinápticas durante estos 5 años periodo en que los niños llegan a los centros educativos es allí donde nosotros debemos poner nuestro mayor empeño en el desarrollo de estas conexiones.

5.2.3. Fundamentación Psicológica

El desarrollo individual es concebido por Piaget como el resultado de procesos de adaptación y reorganización de las estructuras mentales, a través de la interacción del niño con el ambiente (objetos de procesos de causalidad en el espacio y en el tiempo).

En estos procesos intervienen factores objetivos y subjetivos el niño y la niña van modificando sus propios esquemas adquiridos anteriormente.

La acción del organismo (niña/o) sobre el ambiente genera esquemas y estructuras cognitivas (cerebrales) desarrolladas a partir de la actividad sensorio motriz, representativa egocéntrica y operativa.

Piaget centra las claves del desarrollo en la interacción. La enseñanza debe organizar la interacción alumno-medio para que puedan aparecer y evolucionar las distintas

estructuras cognitivas. Esto se consigue proporcionando al niño experiencias de aprendizaje a través de los cuales tenga que realizar operaciones cognitivas.

El material debe ser atractivo y el proceso de interacción del niño/con el material puede estar planificado por el educador/a o simplemente sugerido. Las teorías de Piaget nos permiten conocer cada una de las características de desarrollo del niño lo que nos permite realizar actividades propias para el desarrollo de dichas conexiones y aprovechar de esta manera las posibilidades de los niños.

5.2.4. Fundamentación Pedagógica

- ❖ El diseño del currículum intermedio de Educación Inicial se apoyará en el siguiente fundamento.
- ❖ El principio según el cual el niño y la niña participan de manera activa y personal en la construcción de conocimientos de acuerdo a sus propias experiencias, percepciones y evolución.
- ❖ La mediación pedagógica y el principio según el cual los aprendizajes solamente pueden desarrollarse a través de la mediación humana.
- ❖ El mediador o mediadora guía a los alumnos a través de preguntas o de situaciones problematizadora, que les incitan a la búsqueda de estrategias propias para aprender y dominar los significados
- ❖ La educadora como mediadora debe presentar información significativa relacionada con los conocimientos previos del alumno.
- ❖ El jugar es una actividad crucial para el desarrollo del conocimiento y está relacionado al crecimiento cultural 4 (Alan Bishop).

Las nuevas tendencias pedagógicas subrayan la íntima interdependencia entre lenguaje y desarrollo conceptual:

Un concepto nuevo trae consigo una palabra nueva Falto del concepto, el niño no comprenderá la palabra, no podrá asimilar y acomodar el concepto con la misma facilidad.

5.2.5. Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador 2008

Art. 26. “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”.

Art. 343. Establece un sistema Nacional de Educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibilite el aprendizaje, y la generalización y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

1.2.5.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 1.-Ámbito. La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Art. 2. Literal b. Educación para el cambio. La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

Art. 7. Literal b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Art. 2. Literal f. Desarrollo de procesos. Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria.

5.2.6. Fundamentación Científica

5.2.6.1 Didáctica

EL JUEGO

El juego es patrimonio privilegiado de la infancia. La escuela entonces debe posibilitar su despliegue mediante variadas situaciones. El juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura. El juego es una construcción social, no un rasgo natural de la infancia. El juego es una expresión social y cultural que se transmite y recrea entre generaciones, y por lo tanto requiere de un aprendizaje. Las características fundamentales de toda situación de juego son las siguientes.

- ❖ Es una actividad libre, ya que es elegida por el sujeto que juega y puede interrumpirse o terminarse en cualquier momento. Se practica por el placer mismo que este causa. Esto implica una intencionalidad, solo hay juego cuando los sujetos deciden jugar y establecen una situación de juego.

- ❖ Supone la creación de un mundo paralelo, se una situación ficticia donde se utilizan elemento de la realidad; pero el jugador sabe que lo que hace no es verdad y puede entrar o salir de ese mundo cuando lo desee. En este universo existen reglas:
- ❖ Las reglas se encuentran presentes ya sea en forma explícita o implícita, preexistente o construida durante el juego. Son libremente aceptadas por aquellos que deciden participar del juego, pero toman carácter obligatorio para que el juego no desaparezca. Las reglas regulan el juego y permiten que el mismo se aprenda a jugar, estas imprimen orden al juego.
- ❖ El juego guarda un fin en sí mismo, ya que la actividad se va construyendo en su propio desarrollo siendo los medios más importantes que los fines. Puede ser repetido, aunque nunca su desarrollo puede ser determinado previamente, ya que la situación de juego abre siempre un espacio para invención y la iniciativa de los participantes.

El cómo sí del juego presenta variados beneficios para el aprendizaje y el desarrollo infantil; por medio de él; el niño puede satisfacer sus necesidades de apropiación del orden social adulto, la situación lúdica facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones que el niño podría experimentar en situaciones reales; permite transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades y experimentar placer al superar los obstáculos que la situación lúdica le presenta.

El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación a la construcción conjunta de conocimientos. Jugar es generalmente un acto placentero para el niño, es hacer, manipular objetos, reproducir situaciones, resolver conflictos; pero también por medio de él puede desplazar sus miedos, angustias y problemas.

La actividad lúdica es importante para el aprendizaje y el desarrollo subjetivo; en la institución escolar el juego asume características distintas del juego que se da en otros contextos dada la presencia de una finalidad pedagógica, estos acondicionamientos pueden pensarse en relación a tiempo, espacio, contenido, materiales, reglas y compañeros de juego. Por otro lado es necesario diferenciar juego de las actividades de

aprendizaje, ya que estas toman al juego como una estrategia metodológica para la enseñanza de determinados contenidos; mientras que el juego propiamente dicho refiere a las actividades más libres y espontáneas.

El juego no debe plantearse como una actividad para alcanzar objetivos prefijados, más allá que a través de él se puedan movilizar ciertos contenidos. Para que el juego en la institución contribuya con la formación de sujetos autónomos es necesario enriquecerlo, respetando la iniciativa de los niños, potenciándola; esto supone un adulto dejando hacer, dejando jugar al niño, disponible, con buena escucha, con intenciones de brindarse y dejarse sorprender por el otro. Supone también poder pensar al niño como co-constructor activo del conocimiento, de la cultura y de su propia identidad.

Juego Simbólico:

En torno a los dos años, empiezan a aparecer (dependiendo siempre del niño) los juegos simbólicos o de imitación. En ellos, el niño reproduce situaciones que ve en el mundo de los adultos, relacionadas con su experiencia, sus vivencias (dar de comer a sus muñecos, llevarlos al médico...)

A medida que la niña va creciendo y su experiencia personal se enriquece, lo hacen también sus juegos, en los que aparecen nuevos personajes, otras situaciones... El niño imita los roles que conoce, pero además su imaginación le permite crear otros personajes y situaciones, de forma que también desarrolla su creatividad.

A pesar de que en muchas ocasiones los protagonistas y los escenarios de este tipo de juegos son irreales (palacios, dragones, castillos, mazmorras...) el guion de los mismos está siempre basado en lo que los niños escuchan o leen. En este sentido, los cuentos, las series que ven en la televisión... son también una fuente de información muy interesante para los niños.

La función de este tipo de juegos es bastante interesante, ya que gracias a ellos, el niño va asimilando el funcionamiento del mundo, las relaciones, las normas de comportamiento... Así, analiza también las relaciones que él mismo establece con los adultos que le rodean, ayudándole a comprenderlas mejor.

Juegos de Construcciones:

Los bloques de construcción son materiales lúdico-pedagógicos que se utilizan comúnmente en los primeros años de educación general básica o incluso antes.

Es un material compuesto por varios cuerpos geométricos, especialmente prismas y cilindros, que sirven para apilarlos unos con otros y formar estructuras.

Por sus colores, se los utiliza para el reconocimiento de los mismos, y por su fácil manejo, como material grande de conteo.

Un material que se utiliza principalmente con los niños más pequeños, y que está orientado al desarrollo de la inteligencia espacial y a la comprensión de nociones topológicas como: lugar, forma, posición, etc.

Además estimula otros aspectos cognitivos como:

- ❖ Construcción de estructuras en equilibrio.
- ❖ Análisis de la relación causa-consecuencia.
- ❖ Juegos de roles.

Estimulación visual a través del color.

- ❖ Motricidad fina.
- ❖ Creatividad.
- ❖ Imaginación.
- ❖ Identificación de formas en las caras de los cuerpos geométricos.
- ❖ Reconocimiento de cuerpos geométricos.

Juegos de mesa:

Por lo general son juegos al azar, pero también las hay de estrategia, razonamiento o rapidez. Entre los juegos de reglas fijas se incluyen los juegos de mesa, como las damas,

el ajedrez, el parchís, la oca, el dominó, las cartas, el billar, el ping-pong, o miles de juegos más; y los juegos reglados motores, entre los que se incluyen los juegos deportivos.

Todos estos juegos, en los que se gana o pierde, favorecen el desarrollo de las conductas éticas, estimulan el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, percepción, razonamiento, inteligencia lógica...), y del mundo emocional (inteligencia interpersonal, expresión de sentimientos, autocontrol, autoestima...).

Afectan también, cuando se trata de juegos reglados de movimiento, al desarrollo del comportamiento psicomotor y, en general, favorecen el desarrollo integral de la personalidad.

Entre los juegos reglados podemos incluir también los juegos didácticos, que organizan de forma lúdica los procesos de enseñanza aprendizaje, con el fin de facilitar a los estudiantes la adquisición e interiorización de los contenidos de las materias de estudio.

Orientaciones Didácticas

El contenido del juego, el a qué se juega, está influido por los objetos de juego, el espacio de juego, el tiempo de juego; la cultura, la pertenencia social, la experiencia y las condiciones de vida. Condicionantes fundamentales del juego en el Centro Infantil:

- ❖ El tipo de juego.
- ❖ El espacio.
- ❖ El tiempo.
- ❖ Los materiales.
- ❖ Las formas de agrupamiento.
- ❖ El clima de juego.
- ❖ La intervención docente.

El Espacio.

Es importante que la disposición de los muebles en la sala no sectoricen los distintos espacios de juego con el objeto de favorecer el intercambio y la posibilidad de conexión entre los materiales y los juegos.

El juego puede realizarse en la sala, el pasillo, el patio, el salón de usos múltiples y otros lugares disponibles en la institución, pudiendo incluirse o no los muebles de la sala.

La presentación por parte del docente de un espacio lúdico y diferente al habitual puede dar lugar a nuevas experiencias de juego.

Es importante que los niños se vayan encontrando con variadas formas de disponer el espacio.

❖ El Tiempo.

El docente interviene administrándolo y organizándolo y, en función de esto considera, cuando y cuanto jugar, teniendo en cuenta las necesidades y los intereses del grupo. Deberán considerarse los tiempos del grupo, los tiempos del juego y los tiempos institucionales.

La planificación el docente debe ser flexible en su propuesta y tomar aquello que surge del propio juego como elemento que le permita profundizar su conocimiento del grupo y de cada niño. El juego necesita de un tiempo de organización y caos para luego llegar el tiempo del desarrollo y posterior cierre.

El tiempo de cierre requiere que el docente avise a los niños unos minutos antes de su finalización, para que ellos puedan concluir lo que están haciendo. Periodos de juego.

❖ Los Materiales.

La propuesta de juego varía en función de los materiales a los que tengan acceso los niños; permiten estructurarlo, enriquecerlo, hacerlo durar. El docente debe elegir los materiales al momento de planificar una propuesta de juego, en función de los contenidos específicos que quiere trabajar y que considera que pueden enriquecerla. Recomendaciones para tener en cuenta en esta problemática:

- ❖ Los materiales deben estar dispuestos al alcance de los niños y es importante considerar la variedad de elementos.
- ❖ La sola incorporación de algún nuevo elemento provocara una nueva posibilidad de juego.
- ❖ Debe haber tanto material estructurado como no estructurado disponible para jugar. Dentro de estructurado se puede pensar en la variedad de juguetes que se encuentran en la sala, respecto a los no estructurados que pueden enriquecer el juego de los niños se pueden pensar, cajas, cubos, sogas, conos, etc., todo tipo de material que pueda facilitar la creación, la diversión, transformándose de las más variadas maneras y logrando los más insólitos objetivos de juego.

Forma de agrupación Al momento de jugar, es importante que el docente respete las elecciones que los niños hacen respecto a los compañeros de juego; los niños tienen la libertad de elegir con quien compartirán el juego y poder cambiar de elección en el desarrollo del mismo. Clima de juego E las diferentes propuestas será necesario garantizar un clima cordial, seguro y afectivo en el que se favorezca el vínculo y la exploración.

Se promoverá que se juegue con verdadera libertad, garantizando la seguridad física y cuidando la seguridad emocional de los niños en todo momento, de modo que el clima que se genere sea cuidado y preservado

❖ **Intervención del Docente.**

Planificación del juego. Para planificar es preciso reflexionar sobre el grupo, el modo de jugar, los temas que les interesan, los vínculos personales, el vínculo del niño con la creación, con el conocimientos, la libertad y los límites, pariendo de esto se seleccionaran contenidos pertinentes y se elaborará una propuesta significativa y contextualizada.

Previas al juego. Crear escenarios y espacios lúdicos, dentro y fuera de la sala, vinculados con escenas de la vida cotidiana o escenarios fantásticos, espacios nuevos o lejanos para los chicos; variar los materiales que dispone para jugar; generar un clima particular, por medio de la música, la luz la ubicación, etc.

Durante el desarrollo de un juego. Habilitar el juego; organizar la actividad respetando la lógica de los niños; promover un clima en el que se facilita la expresión, la combinación de materiales, el desplazamiento libre por el espacio, la iniciativa y la resolución de conflictos; proporcionar materiales, disponiéndolos al alcance de los niños, de modo de favorecer el desarrollo autónomo durante el juego; acompañar la resolución de conflictos tanto entre los niños como entre el niño y el objeto de juego; marcar pautas, límites, reglas, tiempos y espacios; observar el juego de los niños para intervenir adecuadamente.

Durante el desarrollo del juego el docente debe estar disponible, esto refiere tanto a una actitud corporal, como mental y emocional. El docente facilita, acompaña, contiene, ayuda, incentiva, orienta.

Intervención docente según el tipo de juego

Durante el juego dramático. La primera intervención docente se produce durante el armado del escenario de juego: los materiales ofrecidos, su ubicación y distribución, y de acuerdo con el tipo de juego, la situación que eligen representar. En este tipo de juego el adulto puede participar, siempre y cuando juegue realmente y no intente guiar el desarrollo del mismo, su intervención refiere a observar y si fuera necesario a incorporarse como un personaje más.

Durante el juego de construcción. Preparación de los materiales y la escena, selección del material y manejo que los niños hacen del mismo; el docente puede intervenir directamente durante el juego preguntando a los niños si necesitan ayuda o algún material; puede también proponer ideas.

Durante el con reglas. El docente debe jugar con los niños, enseñando el juego y las reglas propias del mismo para que estos se apropien de las mismas. Otro modo de intervención es la graduación de las dificultades en un juego.

Después del desarrollo del juego. Finalizado el juego es necesario un tiempo destinado a la evaluación, debe ser inmediatamente finalizado el mismo. En este momento se puede rescatar algo significativo observado durante el desarrollo del juego y llevarlo a la

reflexión, se pueden realizar preguntas ha cerca si les hizo falta algo túrnate el juego o reflexionar grupalmente acerca de lo referente al clima, la resolución de conflictos, los logros, etc.

Evaluación.

La evaluación supone un proceso en el cual se vincula el análisis respecto de lo aprendido por los niños con la propuesta misma de juego, podrá evaluarse si posibilitó o no el despliegue de los contenidos planificados. Para ella se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ❖ La participación en los juegos
- ❖ El aprendizaje de nuevos juegos
- ❖ La anticipación del juego

Las posibilidades de encontrar modos de resolver las dificultades que se presentan durante el desarrollo del juego*la participación durante la evaluación del juego Esta evaluación permitirá revisar las propuestas, modificarlas y/o enriquecerlas para asegurar que los contenidos planificados sean aprendidos por los niños.

El juego como aprendizaje y enseñanza

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes proponiéndoles a que sean ellos los protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de actividades lúdicas y materiales para enriquecer mejor sus experiencias.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas. Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

Características del juego:

- ❖ Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone

todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

- ❖ Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- ❖ Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.
- ❖ El juego tiene además un valor “substitutivo”, durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- ❖ El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- ❖ Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- ❖ A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

Juegos Lógicos.

Son medios didácticos donde se pone de manifiesto el razonamiento y pensamiento juegos que estimulan la mente y su desarrollo. Algunos de ellos son los rompecabezas, los laberintos o los juegos de las diferencias .contribuir a estimular y motivar de manera divertida, participativa, orientadora y reglamentaria el desarrollo de las habilidades, capacidades lógico-intelectuales y procesos de razonamiento analítico-sintético,

inductivo-deductivo, concentración, entre otros beneficios para los estudiantes los cuales representan los prerrequisitos en el proceso de aprendizaje-enseñanza de las matemáticas.

Objetivos de los Juegos Lógico Matemático en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- ❖ Contribuir a estimular y motivar a la población estudiantil del nivel primario para el proceso de aprendizaje-enseñanza.
- ❖ Promover a partir del juego lógico matemático motivaciones para el ejercicio de contenidos matemáticos en general y el desarrollo del pensamiento lógico en particular.
- ❖ Incorporar como parte del proceso de enseñanza los JLM como instrumento que favorezca el desarrollo de la autoestima.
- ❖ Relacionar la matemática con una situación generadora de diversión.
- ❖ Desarrollar a través del concurso o campeonato; sentimientos y valores en el niño o niña necesarios para su vida.
- ❖ Disciplina y genera auto preparación.
- ❖ Contribuye al desarrollo de la mentalidad ganadora, perseverancia y paciencia
- ❖ Aprende de los errores.

Razonamiento Matemático

Conocimiento matemático: el cual a diferencia de los anteriores tiene un origen endógeno, es decir, depende del desarrollo de estructuras cognoscitivas que le permitan al individuo establecer relaciones mentales, creadas por el sujeto, entre los objetos. Está vinculado con los procesos de clasificación, seriación, número (con las relaciones que implica: conservación de la cantidad y correspondencia término a término), las relaciones espacio-temporales y la representación.

Como puede apreciarse, el conocimiento lógico-matemático requiere de estructuras mentales que permitan al sujeto realizar lo que Piaget denominó abstracción reflexiva.

Las acciones del niño sobre el mundo que le rodea, le permiten ir progresivamente de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo. El conocimiento lógico-matemático constituye un dominio específico que se desarrolla a partir de las acciones interiorizadas del niño, derivadas de la construcción reflexiva que realiza a partir del establecimiento de relaciones al interactuar con el medio que le rodea

¿Qué necesita el niño para construir su pensamiento matemático?

- ❖ Observar su entorno
- ❖ Vivenciar situaciones
- ❖ Manipular, experimentar, favorecer la acción sobre los objetos.
- ❖ Jugar
- ❖ Hacer actividades en entornos simulados
- ❖ Verbalizar la observación, las acciones y descubrimientos.
- ❖ Plantear actividades manipulativas y experimentales.
- ❖ Programar actividades de forma sistemática.

6. HIPÓTESIS.

6.1. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

La elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” a través de juegos de Construcción, Juegos de Mesa y Juegos Simbólicos influye en el desarrollo del Razonamiento en los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial” de la escuela Cacique Pintag, comunidad Molobog-parroquia Licto-provincia de Chimborazo año lectivo 2013-2014.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES DE LA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Aplicación de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Juegos Lógicos son medios didácticos donde se pone de manifiesto el razonamiento y pensamiento. ❖ Juegos de Construcción son materiales lúdico-pedagógicos. ❖ Juegos Simbólicos, repite situaciones que ve relacionadas con su experiencia, sus vivencias. ❖ Juegos de Mesa por lo general son juegos al azar pero también los hay de estrategia, razonamiento o rapidez. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Juegos de construcción ❖ Juegos Simbólicos ❖ Juegos de Mesa. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El niño ubica los elementos según instrucciones. ❖ El niño se desenvuelve con seguridad y confianza. ❖ Entiende reglas al jugar con naipes. ❖ El niño representa situaciones monetarias cotidianas. ❖ El niño realiza simulaciones de transacciones. ❖ El niño demuestra un razonamiento lógico, una buena percepción y atención. ❖ El niño ubica elementos según instrucciones. 	<p>Observación.</p> <p>Fichas de observación</p>
<p>DEPENDIENTE</p> <p>Razonamiento Matemático</p>	<p>Estructuras cognoscitivas que le permitan al individuo establecer relaciones mentales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Establece relaciones mentales. ❖ Clasifica distribuye ❖ Reproduce situaciones ❖ Demuestra creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Responde con facilidad a un problema matemático. ❖ Asimila la realidad con el mundo abstracto. El niño es participativo <p>Diferencia el todo y las partes</p>	<p>Observación</p> <p>Ficha de observación</p>

8. METODOLOGÍA

8.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Explicativa - Descriptiva.- En vista que mediante la observación se describirá las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones acerca de la aplicación de la Guía de Juegos Lógicos, para fortalecer el razonamiento lógico en los niños de Educación Inicial.

Investigación de Campo.- Porque se realizará en el lugar de los acontecimientos es decir en la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog, Parroquia Licto, provincia de Chimborazo.

Investigación Bibliográfica: La investigación tendrá fundamentación teórica de las dos variables como es la Guía de Juegos Lógicos, y el razonamiento lógico matemático.

8.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Por sus características se define a la investigación como:

Cuasi Experimental.- Permitirá la utilización de la guía en dos oportunidades en un antes y después la, finalidad es comprobar y validar las actividades planteadas para desarrollar y fortalecer el razonamiento lógico matemático.

8.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

8.3.1. Población.

De acuerdo a los objetivos de investigación la población está conformada por los 20 niños de cuatro a cinco años de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Cacique Pinta”.

8.3.2 Muestra.

Se determinará el tamaño de la muestra utilizando el modelo aleatorio sistemático tomando en cuenta el tamaño de la población, el nivel de confianza y el margen de error.

Cuadro 1.1

Descripción de la muestra

Dimensión de la Población	20
Probabilidad del evento	Influye o no influye 50%
Nivel de confianza	90%
Desviación tolerada e	0,10
Tamaño de la muestra	16

Elaborado por: Jacqueline Palomino

8.4. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.

Hipotético – Deductivo, este método es adecuado puesto que facilita seguir un proceso investigativo, puesto que se partirá del enunciado del problema, se percibirá a través de la observación de la realidad del mismo, se fundamentará de un marco teórico, del planteamiento de la hipótesis para posteriormente elaborar conclusiones y recomendaciones.

8.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

8.5.1 Técnicas

8.5.2. Encuesta: Técnica Primaria de Investigación que, a través de un listado de preguntas escritas nos permitirá recoger información de los maestros acerca de la

importancia de la Guía de Juegos Lógicos, en el desarrollo del razonamiento lógico matemático.

8.5.3. Observación: Técnica que permitirá valorar la incidencia de la aplicación de la Guía de Juegos Lógicos, y como esto va a ayudar en el desarrollo del razonamiento lógico matemático.

8.6. Instrumentos.

Los instrumentos que se utilizará para la recolección de la información son los siguientes:

8.6.1. Encuestas

8.6.2 La Guía de observación.

8.7. Técnicas y procedimientos para el análisis de resultados.

Una vez receptadas las encuestas, se procederá a la tabulación pregunta por pregunta, determinando sus frecuencias simples para luego transformarlas en porcentajes, incorporándoles sistema computable, para ubicarlos en cuadros estadísticos, pasteles o barras.

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS.

9.1. Humanos:

- ❖ Director de tesis.
- ❖ Director del centro educativo
- ❖ Docentes
- ❖ Investigadora
- ❖ Niños y niñas.

9.2. Materiales.

- ❖ Materiales de oficina
- ❖ CD.
- ❖ Grabadora
- ❖ Casetes
- ❖ Libros
- ❖ Fotografías

9.3. Técnicos Tecnológicos y Materiales.

- ❖ Computadora.
- ❖ Cámara fotográfica.
- ❖ Flash memoria.
- ❖ Proyector.

9.4. Presupuesto.

DETALLE	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Alquiler de internet	\$1.00	50,00
Impresión del texto	\$ 0.25	70,00
Copias	\$ 0,03	100,00
Elaboración de la guía	\$ 25,00	200,00
Anillados	\$ 4,00	20,00
Movilización	\$3,00	70,00
Encuadernación	\$8,00	60,00
Fotografías	\$2,00	20,00
Materiales de escritorio	Varios	100,00
Total		705,00
Imprevistos		80,00
TOTAL		\$785,00

10. CRONOGRAMA

N ^a	ACTIVIDAD DE TRABAJO	TIEMPO																							
		ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Selección del Tema				X																				
2	Elaboración del Proyecto					X																			
3	Presentación del Proyecto de tesis					X																			
4	Aprobación del Proyecto de tesis						X																		
5	Diseño de instrumento de investigación								X	X															
6	Elaboración del primer capítulo								X	X	X														
7	Primera tutoría											X													
8	Recolección de datos									X	X	X													
9	Elaboración del segundo capítulo											X	X												
10	Segunda tutoría												X												
11	Análisis de los resultados													X											
12	Elaboración del primer borrador													X	X										

11. MATRIZ LÓGICA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” para desarrollar el Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pinta, comunidad Molobog- parroquia-Licto provincia de Chimborazo año lectivo 2012-2013.	Demostrar cómo la elaboración y aplicación de una guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” para desarrollar el Razonamiento Matemático de los niños/as de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela Cacique Pinta, comunidad Molobog- parroquia-Licto provincia de Chimborazo año lectivo 2012-2013.	¿Cómo? la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”, influye en el desarrollo del Razonamiento Matemático en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog- parroquia Licto-provincia de Chimborazo, año lectivo 2012- 2013.

12. BIBLIOGRAFÍA

A. MICHELET: "Los útiles de la infancia", en heder, Barcelona, 1977.

CASCALLANA, M.T.: "iniciación a la matemática. Materiales y recursos". Santillana (Aula XXI), Madrid 1.988.

VARIOS: "Materiales para construir la geometría" Síntesis, Madrid, 1.988.

HERNAN, F.y CARRILLO, E.: "Recursos en el Aula de matemáticas" Síntesis, Madrid, 1.988.

R. ORTON, A.: Didáctica de las matemáticas, págs. 116-118. Morata, 1990

L. B. RESNICK Y W. FORD: La enseñanza de las matemáticas y sus fundamentos psicológicos, págs. 129-154. Paidós, 1990

13. ANEXOS

ANEXO 2

Instrumentos para la recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

EVALUACIÓN:

ACTIVIDAD N° 3 EL TRENCITO DE LA ESTACIÓN

DESTREZA: Conoce e identifica los colores primarios en su entorno mediato e inmediato				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)
1	CORO GUALLO BRESLI	✓		
2	GUAMÁN GUAMÁN OSCAR	✓		
3	GUAMÁN CUENCA ÁNGEL	✓		
4	GUALLO QUISHPE MICHAEL		✓	
5	GUAPI GUALLO KLEBER			✓
6	NINASUNTA GUALLO LUIS	✓		
7	POMATOCA QUISPE KLEBER			✓
8	POMATOCA CHINLE VICTOR	✓		
9	POMATOCA CHINLLI MATEO		✓	
10	POMATOCA QUISHPE IGNACIO		✓	
11	POMATOCA PAMATOCA MICHAEL		✓	
12	QUISHPE GAULLO ERIK	✓		
13	QUISHPE YUPA ANDREA		✓	
14	GUAPI GUALLO PAULINA		✓	
15	QUISHPE GUAMÁN ANGEL	✓		
16	QUISHPE GUALLO VERÓNICA		✓	
17	TENELEMA PILATAXI EVELIN			✓
18	YUGZAN GUAPI JUAN	✓		
19	MINTA GUALLOSEBASTIAN		✓	
20	GUAMÁN CUENCA ROBERTO		✓	

FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL JUEGOS DE MESA

EVALUACIÓN

ACTIVIDAD N° 1 ;PRESTA ATENCIÓN!

DESTREZA: Identifica los objetos iguales dentro y fuera del aula				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)
1	CORO GUALLO BRESLI		/	
2	GUAMÁN GUAMÁN OSCAR		/	
3	GUAMÁN CUENCA ISAAC	/		
4	GUALLO QUISHPE MICHAEL	/		
5	GUAPI GUALLO KLEBER		/	
6	NINASUNTA GALLO LUIS x	/		
7	POMATOCA QUISHPE KLEBER		/	
8	POMATOCA CHINLE VICTOR		/	
9	POMATOCA CHINLLI MATEO	/		
10	POMATOCA QUISHPE IGNACIO		/	
11	POMATOCA POMATOCA MICHAEL e		/	
12	QUISHPE GUALLO ERIK		/	
13	QUISHPE GUALLO ANDREA	/		
14	GUAPI GALLO PAULINA		/	
15	QUISHPE GUAMÁN ÁNGEL	/		
16	QUISHPE GUALLO VERÓNICA e		/	
17	TENELEMA PILATAXI EVELIN			/
18	YUGZAN GUAPI JUAN	/		
19	MINTA GUALLO SEBASTIAN			
20	GUAMÁN CUENCA ROBERTO x	/	/	

FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL JUEGOS DE MESA

EVALUACIÓN

ACTIVIDAD N° 1 ;PRESTA ATENCIÓN!

DESTREZA: Identifica los objetos iguales dentro y fuera del aula				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)
1	CORO GUALLO BRESLI		/	
2	GUAMÁN GUAMÁN OSCAR		/	
3	GUAMÁN CUENCA ISAAC	/		
4	GUALLO QUISHPE MICHAEL	/		
5	GUAPI GUALLO KLEBER		/	
6	NINASUNTA GALLO LUIS *	/		
7	POMATOCA QUISHPE KLEBER		/	
8	POMATOCA CHINLE VICTOR		/	
9	POMATOCA CHINLI MATEO	/		
10	POMATOCA QUISHPE IGNACIO		/	
11	POMATOCA POMATOCA MICHAEL *		/	
12	QUISHPE GUALLO ERIK		/	
13	QUISHPE GUALLO ANDREA	/		
14	GUAPI GALLO PAULINA		/	
15	QUISHPE GUAMÁN ÁNGEL	/		
16	QUISHPE GUALLO VERÓNICA *		/	
17	TENELEMA PILATAXI EVELIN			/
18	YUGZAN GUAPI JUAN	/		
19	MINTA GUALLO SEBASTIAN		/	
20	GUAMÁN CUENCA ROBERTO *	/	/	

FICHA DE OBSERVACIÓN FINAL JUEGOS SIMBÓLICOS

EVALUACIÓN

ACTIVIDAD N° 1 JUGANDO A LA TIENDITA

DESTREZA: Calcula e identifica en material concreto y gráfico la noción de mucho-poco, lleno-vacío.				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)
1	CORO GUALLO BRESLI	✓		
2	GUAMÁN GUAMÁN OSCAR			✓
3	GUAMÁN CUENCA ISAAC		✓	
4	GUALLO QUSHPE MICHAEL			✓
5	GUAPI GUALLO LEBER JOSUE			✓
6	NINASUNT GUALLO LUIS		✓	
7	POMATOCA QUSHPE KLEBER			✓
8	POMATOCA CHINLE VICTOR			✓
9	POMATOCA CHINLE MATEO			✓
10	POMATOCA QUSHPE IGNACIO			✓
11	POMATOCA POMATOCA MICHAEL			✓
12	QUSHPE GUALLO ERIK			✓
13	QUISPE YUPA ANDREA			✓
14	GAPI GUALLO PAULINA			✓
15	QUSHPE GUAMÁN ANGEL			✓
16	QUSHPE GUALLO VERÓNICA			✓
17	TEELEMA PILATAXI EVELIN		✓	
18	YUGZAN GUAPI JUAN			✓
19	MINTAGUALLOSEBASTIAN			✓
20	GUAMÁN CUENCA ROBERTO			✓

FICHA DE OBSERVACIÓN FINAL JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD N° 1 EL JUSANITO MULTICOLOR

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Discrimina en el medio que lo rodea la noción e medida largo-corto.				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)
1	CORO GUALLO BRESLI			/
2	GUAMÁN GUAMÁN OSCAR		/	
3	GUAMÁN CUENCA ÁNGEL			/
4	GUALLO QUISHPE MICHAEL			/
5	GUAPI GUALLO KLEBER	/		
6	NINASUNTA GUALLO LUIS / x			/
7	POMATOCA QUISPE KLEBER			/
8	POMATOCA CHINLE VICTOR			/
9	POMATOCA CHINLLI MATEO			/
10	POMATOCA QUISHPE IGNACIO			/
11	POMATOCA PAMATOCA MICHAEL x		/	
12	QUISHPE GAULLO ERIK			/
13	QUISHPE YUPA ANDREA		/	
14	GUAPI GUALLO PAULINA			/
15	QUISHPE GUAMÁN ANGEL			/
16	QUISHPE GUALLO VERÓNICA x			/
17	TENELEMA PILATAXI EVELIN			/
18	YUGZAN GUAPI JUAN			/
19	MINTA GUALLOSEBASTIAN			/
20	GUAMÁN CUENCA ROBERTO x			/

**SÍNTESIS DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN
ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.**

Desarrollo del razonamiento Matemático Aplicación de las Guías	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Juegos de Construcción	66	74	20
Juegos de Mesa	45	90	25
Juegos Simbólicos	36	81	43
TOTAL	147	245	88

**SÍNTESIS DE RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN
DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.**

Desarrollo del razonamiento Matemático Aplicación de las Guías	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
	Juegos de Construcción	6	11
Juegos de Mesa	6	9	145
Juegos Simbólicos	5	13	142
TOTAL	17	33	430

ANEXO 3

ENTREVISTA AL DIRECTOR DE LA ESCUELA.

1. ¿Considera usted la forma en qué se imparte la clase de inicial es adecuada?

Pienso que la forma como nos pide el Ministerio no está acorde a la realidad del campo primero porque no estamos acorde a la tecnología actual y aunque los directivos controlamos constantemente podemos decir que la forma como se imparte las clases de inicial no son tan adecuadas porque los niños a esa edad sólo conocen lo que les rodea aquí en la comunidad como son animales, cultivo más no conocen la playa, las ciudades grandes como pone ejemplos en los videos del Ministerio.

2. ¿La escuela utiliza alguna guía para el desarrollo de sus clases?

Lamentablemente la escuela no tiene guías acordes a la realidad institucional, por lo que apoyo al proyecto que usted está realizando, para mejorar la forma de enseñanza porque los niños mientras menos edad tienen su cerebro es más flexible al conocimiento y si aprenden jugando una de las materias que a nivel nacional es temida me parece ideal.

3. ¿Está de acuerdo usted con que se realice cambios y se haga pruebas de ensayo con diferentes modelos de enseñanza?

Totalmente de acuerdo y que sea lo más pronto posible, para facilitar la forma de enseñanza en los niños y niñas de la escuela.

4. ¿Piensa usted que existe dentro del personal docente los conocimientos necesarios para poder llevar a cabo la aplicación de esta guía?

Sí, considero que el personal que labora de planta y de contrato es capaz y tienen conocimientos de metodologías acordes, claro que debe existir ciertas falencias las mismas que pueden salvar a medida que vayan desarrollando la forma de llevar la guía que pretende elaborar.

5. ¿Está de acuerdo que se capacite al personal de inicial para poder iniciar con la elaboración y aplicación de esta guía de juegos?

Si, a parte que se le dará todas las facilidades y el tiempo que necesiten para su capacitación y si es necesario se les pedirá que asistan a una clase demostrativa para mayor capacitación todo por el beneficio de nuestros niños.

La entrevista realizada tiene el fin de conocer lo que piensa la autoridad de la Escuela cacique Pintag en relación a la implementación y desarrollo de diferentes juegos para mejorar la forma de aprender de los niños.

ANEXO 4.

Plantillas y medidas.



Para la elaboración de estas plantillas o cartillas se necesita:

Cartón cartulina

Fomix

Tienen las siguientes medidas:

El ancho es de 19 cm y el largo es de 22 cm, con un triángulo isósceles de 12,5 cm de lados y 10cm de base.

Las figuras pueden cambiar con un cuadrado y un círculo.

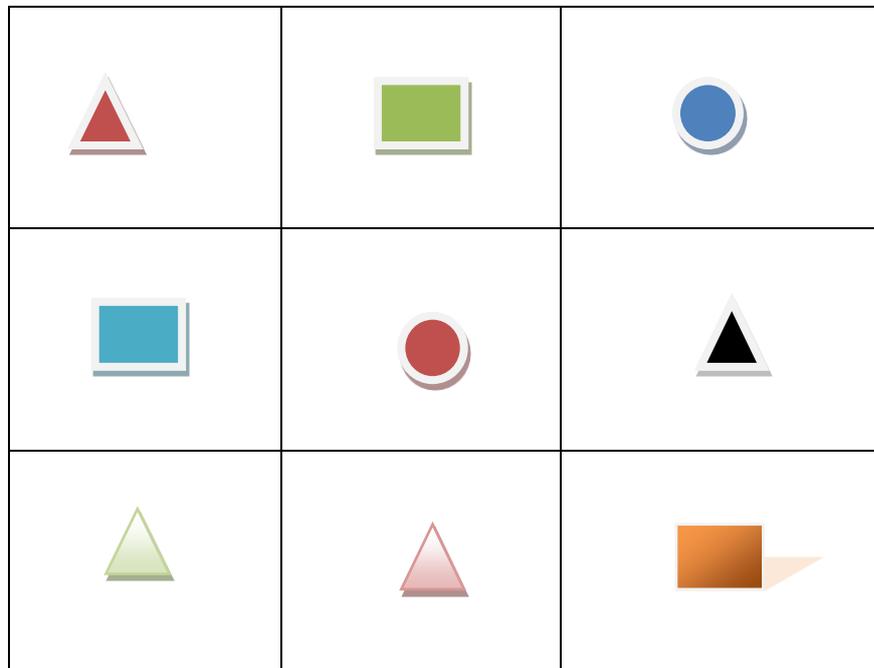
CARTILLAS PARA EL BINGO

Ancho de 27 cm

Largo de 33cm

Cada división de 9 x 11 cm

Y las figuras geométrica de 2cm por lado



ANEXO 5

Tabla de grados de libertad

Grados de libertad	0.995	0.99	0.975	0.95	0.90	0.80	0.05	0.025	0.01	0.005
1	0.0000	0.0002	0.0010	0.0039	0.0158	2.7065	3.8816	5.0239	6.6349	7.8794
2	0.0100	0.0201	0.0506	0.1026	0.2107	4.6052	5.9915	7.3778	9.2103	10.597
3	0.0717	0.1418	0.2158	0.3518	0.5844	6.2514	7.8147	9.3484	11.345	12.838
4	0.2670	0.2971	0.4844	0.7107	1.0636	7.7794	9.4877	11.143	13.277	14.860
5	0.4117	0.5543	0.8312	1.1455	1.6103	9.2364	11.070	12.833	15.086	16.750
6	0.6757	0.8721	1.2373	1.6354	2.2041	10.645	12.592	14.449	16.812	18.548
7	0.9893	1.2390	1.6899	2.1673	2.8331	12.017	14.067	16.013	18.475	20.278
8	1.3444	1.6465	2.1797	2.7326	3.4895	13.362	15.507	17.535	20.090	21.955
9	1.7349	2.0879	2.7004	3.3251	4.1682	14.684	16.919	19.023	21.666	23.589

ANEXO 6.
FOTOGRAFIAS

Escuela Cacique Pintag



Niños y Niñas trabajando con la materiales que indica la guía de juegos lógicos



