



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

“JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN EN EL ÁMBITO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA ESCUELA “DR. CRISTÓBAL CEVALLOS LARREA” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PARROQUIA LICÁN, COMUNIDAD CUNDUANA, PERÍODO 2015-2016”.

Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial

AUTORAS:

CLARA MARGOTH MIRANDA OCAÑA
MARÍA CRISTINA SINALUISA CAJO

TUTORA:

MsC. Martha Lucia Ávalos Obregón

RIOBAMBA - ECUADOR

2016

CALIFICACIÓN DEL TRIBUNAL

“JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN EN EL ÁMBITO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA ESCUELA “DR. CRISTÓBAL CEVALLOS LARREA” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PARROQUIA LICÁN, COMUNIDAD CUNDUANA, PERÍODO 2015-2016”.

Trabajo de Proyecto de titulación, Licenciatura en Educación Parvularia e Inicial.
Aprobado en nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente Tribunal Examinador 2016.

Mgs. Zoila Román



Presidente del Tribunal

Firma

Mgs. Nancy Valladares



Miembro del Tribunal

Firma

Mgs. Pilar Salazar



Miembro del Tribunal

Firma

NOTA.....^{9,86}.....

CERTIFICACIÓN

MsC. Martha Lucia Ávalos Obregón

TUTORA DE PROYECTO DE TITULACIÓN Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

CERTIFICA:

Que el presente trabajo “**JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN EN EL ÁMBITO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA ESCUELA “DR. CRISTÓBAL CEVALLOS LARREA” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PARROQUIA LICÁN, COMUNIDAD CUNDUANA, PERÍODO 2015-2016**”, de autoría de las señoritas, Clara Miranda y María Sinaluisa sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales, para la graduación; en tal virtud autorizo la presentación del mismo por su calificación correspondiente.

Es todo en cuando puedo informar en honor a la verdad.


.....
MsC. Martha Lucia Ávalos Obregón
TUTORA DE TESIS

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación: **“JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN EN EL ÁMBITO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA ESCUELA “DR. CRISTÓBAL CEVALLOS LARREA” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PARROQUIA LICÁN, COMUNIDAD CUNDUANA, PERÍODO 2015-2016”**. Realizado por Clara Miranda y María Sinaluisa, previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, Profesoras de Educación Parvularia e Inicial.

Este trabajo de investigación ha sido realizado durante un periodo exhaustivo, en el cual nos hacemos responsables de lo vertido y ejecutado, obteniendo resultados favorables.



Clara Margoth Miranda Ocaña

C.I. 060433787-3



María Cristina Sinaluisa Cajo

C.I. 060572852-6

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, y en especial a nuestra gran amiga y tutora MsC. Martha Lucia Ávalos Obregón que siempre ha estado pendiente durante el proceso de la investigación, aportándonos con sus sabios conocimientos y experiencias adquiridas en su etapa laboral como docente.

De la misma forma a la líder y estudiantes de la Escuela “DR. CRISTÓBAL CEVALLOS LARREA” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016 por darnos la apertura para realizar nuestra investigación.

A nuestra familia por ser un pilar fundamental en el transcurso de nuestros logros.

Clara Miranda

María Sinaluisa

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado primeramente a Dios por darme salud y fuerzas para seguir adelante, a mis padres quienes me han apoyado toda mi vida y el esfuerzo que me han brindado para seguir adelante y no quedarme estancada, a mi amado esposo y a mi hijo quienes son el pilar fundamental de mi hogar, por el cual luché día a día, a mis familiares y amigos que me han brindado su apoyo durante toda mi vida.

Clara Miranda

Este trabajo de investigación va dedicado primero a Dios porque gracias a él me encuentro bien de salud con muchas ganas de superarme día a día y seguir adelante cumpliendo mis metas, a mi familia y a mi novio por el apoyo brindado durante este tiempo, a los docentes de esta prestigiosa universidad quienes han sabido guiarme y enseñarme para ser quien ahora soy.

María Sinaluisa

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁG
PORTADA	i
CALIFICACIÓN DEL TRIBUNAL	ii
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN	xiii
SUMMARY	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
1. MARCO REFERENCIAL	3
1.1. El Problema de Investigación	3
1.2. Problematización del Problema	3
1.3. Formulación del Problema	4
1.4. Preguntas Directrices o Problemas Derivados	4
1.5. OBJETIVOS:	5
1.5.1. Objetivo General	5
1.5.2. Objetivos Específicos	5
1.6. Justificación	6

CAPÍTULO II	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes de investigaciones realizadas con respecto al problema.	8
2.2 Fundamentación Teórica	9
2.2.1. Juegos	9
2.2.2. Construcción	10
2.2.3. Juegos de Construcción	11
2.2.4. Tipos de Juegos	14
2.2.5. Ámbito Lógico Matemático	15
2.2.6. Matemáticas	16
2.2.7. Lógica Matemática	17
2.3. Desarrollo de la Lógica en los Juegos de Construcción	18
2.3.1. Desarrollo	18
2.3.2. Pensamiento Lógico Matemático	19
2.4. Actividades con Juegos de Construcción	20
2.4.1 Actividad 1	20
Tema: Construyendo el sol	20
2.4.2 Actividad 2	21
Tema: Armando rincones	21
2.4.3 Actividad 3	22
Tema: Realiza cubos gigantes	22
2.4.4. Actividad 4	23
Tema: Jugando con los colores	23
2.4.5. Actividad 5	24
Tema: Construyendo legos voy ganando	24
2.4.6. Actividad 6	25
Tema: Conociendo mil torres	25
2.4.7. Actividad 7	26
Tema: Aprendiendo en mi convivencia diaria	26

2.4.8.	Actividad 8	27
Tema:	Identificando mi puntería	27
2.4.9.	Actividad 9	28
Tema:	Eligiendo objetos	28
2.4.10.	Actividad 10	29
Tema:	Diferenciando Figuras	29
3.	VARIABLES	30
3.1.	Variable Independiente	30
3.2.	Variable Dependiente	30
4.	MATRIZ DE VARIABLES	31
5.	DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS.	33
CAPÍTULO III		36
3.	MARCO METODOLÓGICO	36
3.1.	Método de la Investigación	36
3.2.	Tipo de Investigación	36
3.3.	Diseño de la Investigación	37
3.4.	Población	37
3.5.	Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos	37
3.5.1.	Técnicas	37
3.5.2.	Instrumentos	37
CAPÍTULO IV		38
4.	ÁNÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	38
4.1.	Ficha aplicada a los niños de 4 a 5 años del subnivel 2 de la Escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”	38

CAPÍTULO V	50
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
5.1. Conclusiones	50
5.2. Recomendaciones	51
BIBLIOGRAFÍA	52
WEBGRAFÍA	53
ANEXOS	xviii
ANEXO 1: Ficha de observación dirigida a los niños de 4 a 5 años del subnivel 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”.	xix
ANEXO2: Fotografías	xx

ÍNDICE DE CUADROS

CONTENIDO	PÁG	
CUADRO N° 1	Construye torres con legos para establecer secuencia de colores	38
CUADRO N° 2	Explora diversos rincones para inventar juegos.	39
CUADRO N° 3	Resuelve enigmas con consignas simples.	40
CUADRO N° 4	Crea juegos a partir de material concreto.	41
CUADRO N° 5	Desarrolla habilidades de construcción para jugar comprender nociones.	42
CUADRO N° 6	Conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales.	43
CUADRO N° 7	Emplea nociones básicas en su convivencia diaria.	44
CUADRO N° 8	Identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso.	45
CUADRO N° 9	Ubica objetos según el espacio correspondiente.	46
CUADRO N° 10	Diferencia el uso del tiempo en referencia a estancia en el sitio.	47
CUADRO N° 11	Resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible.	48

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDO	PÁG
GRÁFICO N° 1 Construye torres con legos para establecer secuencia de colores	38
GRÁFICO N° 2 Explora diversos rincones para inventar juegos.	39
GRÁFICO N° 3 Resuelve enigmas con consignas simples.	40
GRÁFICO N° 4 Crea juegos a partir de material concreto.	41
GRÁFICO N° 5 Desarrolla habilidades de construcción para jugar comprender nociones.	42
GRÁFICO N° 6 Conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales.	43
GRÁFICO N° 7 Emplea nociones básicas en su convivencia diaria.	44
GRÁFICO N° 8 Identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso.	45
GRÁFICO N° 9 Ubica objetos según el espacio correspondiente.	46
GRÁFICO N° 10 Diferencia el uso del tiempo en referencia a estancia en el sitio.	47
GRÁFICO N° 11 Resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible.	48



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

“JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN EN EL ÁMBITO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA ESCUELA “DR. CRISTÓBAL CEVALLOS LARREA” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PARROQUIA LICÁN, COMUNIDAD CUNDUANA, PERÍODO 2015-2016”.

RESUMEN

El presente proyecto los juegos de construcción en el ámbito lógico matemático de los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cundwana, período 2015-2016, tiene como objetivo determinar de manera fehaciente la ayuda que brindan los juegos anteriormente mencionado con respecto al desarrollo del ámbito lógico matemático, para lo cual es indispensable conocer la tipología de estrategia lúdicas que conducen para poseer un nivel adecuado o satisfactorio en la adquisición de habilidades que demandan de gran capacidad de raciocinio, lo que se entrelaza con la articulación de actividades proponentes que se ejecuten con elementos constructivos para potenciar el campo nocional matemático en el niño. Los juegos de construcción concebidos como estrategia de aprendizaje activo en la concreción de conceptos abstractos de difícil comprensión, para lo cual se empleó un método de investigación deductivo que permitió partir de preceptos generales y llegar a establecer características puntuales del tema de investigación, teniendo una tipología descriptiva y de campo por cuanto se aplicó la técnica de observación mediante el instrumento como es la ficha de observación que permitió establecer conclusiones y recomendaciones como el construir torres, inventar juegos con material concreto facilita el aprendizaje de nociones particulares como la seriación clasificación y agrupación de objetos por sus características; también el niño construye para comprender nociones básicas de la matemática y la lógica lo que le facilita para relacionar elementos por su peso o cantidad; finalmente se propone actividades combinatorias que faciliten la comprensión del tiempo en relación a un espacio determinado y sobre todo puede resolver problemas sencillos que se le presenta en el diario vivir.

Abstract

This project titled “The construction games in the mathematical logical field of children at Initial 2 "Dr. Cristóbal Cevallos Larrea" school, from Riobamba canton, Licán parish, Cunduana community, period 2015-2016. It aims to determine in a reliable way the help provided by the games mentioned above with respect to the development of mathematical logical field. For which, it is essential to know the typology of playful strategies leading for possessing an adequate or satisfactory level in acquiring skills, which demand high reasoning ability, which is intertwined with the articulation of proposing activities that are executed with constructive elements for powers the notional mathematical field in the child. The construction games designed as an active learning strategy in the realization of abstract concepts difficult to understand. A deductive research method was used, which allowed starting from general precepts and getting to establish specific characteristics of the research topic. Having a descriptive and field typology, since the observation technique was applied through the instrument, such as the observation sheet that allowed conclusions and recommendations to be drawn up, such as building towers, inventing games with concrete material facilitates the learning of particular notions such as serialization, classification and grouping of objects by their characteristics. In addition, the child constructs to understand basic notions of mathematics and logic, which facilitates him to relate elements by their weight or quantity. Finally, it proposes combinatorial activities, which facilitate the understanding of the time in relation to a certain space, and especially it can solve a simple problem that occurs in the daily life.



Reviewed by: Céleri, Silvana
Language Center Teacher



INTRODUCCIÓN

El tema de investigación denominado “Juegos de Construcción en el Ámbito Lógico Matemático en los niños de inicial 2 de la Escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016” contribuye en el proceso de aprendizaje en la educación inicial parvularia.

Los juegos de construcción son la base para formar conexiones duraderas en el ámbito lógico matemático que como etapa inicial de aprendizaje de cantidades, tamaño, posición y geometría inicial lo que fundamenta en etapas futuras de la escuela básica.

La seriación, el armado, la clasificación y agrupación son actividades de construcción que generan en el niño una aproximación al campo lógico numérico que tiene como estándar de calidad la resolución de problemas en el campo de la matemática empleando la lógica, el razonamiento, la comprensión y la abstracción de términos que para su corta edad puedan ser complejos, en la cantidad, el conjunto, el número real.

Esta tesis se ha derivado en cinco siguientes capítulos que son:

CAPÍTULO I.- Marco referencial, consiste en desarrollar el problema de investigación, problematización del problema, formulación del problema, las preguntas directrices, objetivos; generales y específicos y la justificación. Principales pasos a ejecutar, es una investigación original y factible, por lo cual podremos ponerla en práctica.

CAPÍTULO II.- Marco teórico de la investigación, obtendremos antecedentes de investigaciones realizadas con respecto al problema, fundamentación teórica, variables, matriz de las variables, definición de términos básicos.

CAPÍTULO III.- Diseño de la investigación, tipo de investigación, nivel de la investigación, población y muestra, técnicas de instrumentos para la recolección de datos, instrumentos. Procedimos a desarrollar un diseño cuidadosamente para obtener resultados satisfactorios en base a nuestro tema de estudio.

CAPÍTULO IV.- Análisis e interpretación de datos, la ficha de observación. Nos permitió cumplir los objetivos deseados de nuestras variables y poder obtener los resultados establecidos para detectar que existe un déficit en el desarrollo del ámbito lógico matemático por parte de los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016.

CAPÍTULO V.- Conclusiones y Recomendaciones, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. Nos permitió poder brindar a la maestra ejercicios prácticos y teóricos para el bienestar social, afectivo y académico de los niños.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. El Problema de Investigación

“JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN EN EL ÁMBITO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA ESCUELA “DR. CRISTÓBAL CEVALLOS LARREA” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PARROQUIA LICÁN, COMUNIDAD CUNDUANA, PERÍODO 2015-2016”.

1.2. Problematización del Problema

En el ámbito educativo a nivel mundial se habla de dificultades en el aprendizaje, pero no se ha analizado las causas y factores que inciden en este proceso, el cual padece de grandes deficiencias como por ejemplo el mal uso de los juegos de construcción en el ámbito lógico matemático de los niños, su aplicación de los juegos por parte de los docentes es de manera monótona, no es divertida.

En el Ecuador, los juegos de construcción en los estudiantes no se desarrollan adecuadamente lo cual significa que en procesos de aprendizaje existirán algunas dificultades en el área lógica matemática convirtiéndose en una debilidad, asunto que se debe tomar en cuenta al momento de impartir los conocimientos previos..

Cada vez hay más interés a nivel nacional respecto a cómo y qué aprenden los niños, tanto en términos del proceso de aprendizaje como de los resultados del aprendizaje. En años recientes, los avances en la ciencia y la tecnología han ayudado a esclarecer cómo ocurre el aprendizaje en el cerebro, y desde cuándo se inicia ese proceso. Ahora, las investigaciones nos dicen que el 85% de las habilidades sociales, emocionales e intelectuales de un niño están establecidas cuando cumple cinco años. (Richmond, 2006)

En la Provincia de Chimborazo en los Centros de Educación Inicial están integrados los niños pequeños en una edad entre 4 a 5 años más aún se sabe ahora que los niños tienen que ser atendidos en forma integral, por lo que se hace necesario que los educadores tengan la suficiente preparación para atender positivamente a esta población.

En la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del Cantón Riobamba, Parroquia Licán, comunidad Cunduana Período 2015-2016, durante las prácticas pre profesionales, se observó que los estudiantes tenían un déficit en el ámbito lógico matemático, por tal motivo y con ayuda de los juegos de construcción trabajamos para poder contribuir a superar este déficit en los niños y niñas de inicial 2 de este establecimiento educativo. Frente a todo esto, es necesario que las universidades apoyen a estas unidades educativas a través de sus estudiantes mediante la elaboración de proyectos de vinculación investigación, mismo que servirá a todos quienes están involucrados con el sistema educativo, es decir a autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes y sobre todo están en capacidad de ofrecer una Educación de Calidad cumpliendo de esta forma con la política del Estado para el Buen Vivir.

1.3. Formulación del Problema

¿Los juegos de construcción ayudan en el ámbito lógico matemático de los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016.?

1.4. Preguntas Directrices o Problemas Derivados

¿Cuáles son los juegos de construcción en el ámbito lógico matemático en los niños de inicial 2 de la escuela de educación básica “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, periodo 2015-2016?

¿Qué dificultades inciden en la realización de los juegos de construcción en el ámbito lógico matemático en los niños de inicial 2 de la Escuela “Dr. Cristóbal Cevallos

Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán comunidad Cunduana, período 2015-2016?

¿En qué momento se deben ejecutar los juegos de construcción en el ámbito lógico matemático en los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, periodo 2015-2016?

1.5. OBJETIVOS:

1.5.1. Objetivo General

Determinar los juegos de construcción que ayudan en el ámbito lógico matemático de los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Conocer cuáles son los juegos de construcción que se emplean para un mejor desarrollo lógico matemático en los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016.
- Establecer el nivel de desarrollo lógico matemático con el uso de juegos de construcción que poseen los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016.

- Estructurar actividades con juegos construcción para ayudar al desarrollo lógico matemático inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016.

1.6. Justificación

Este proyecto de investigación se ha estructurado para comprender la importancia del empleo de “juegos de construcción para el desarrollo lógico matemático de los niños y a su vez proponer algunos lineamientos generales que den solución al problema de los infantes de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016”.

El presente trabajo tiene impacto por cuanto los niños deben desenvolverse mediante juegos de construcción y consecuentemente la madurez escolar para ampliar el área lógico matemático donde sus aprendizajes se va a ir formando desde lo integral, esto quiere decir que desde pequeños van a poder formar una identidad y desarrollarse de una manera eficaz en descubrir las habilidades y sentimientos, que permitan valorar críticamente lo que aprende o lo que necesita.

Es de utilidad este proceso investigativo puesto que a través de sus relaciones con los demás, los niños aprenden a participar, se motivan con lo que están aprendiendo provocándose un aprendizaje lógico y cuando el mundo tiene sentido se da un aprendizaje intelectual.

Es factible realizar este trabajo investigativo porque es posible indagar los fenómenos que se pretenden estudiar en el escenario mismo de los hechos, por lo cual se puede recopilar la información necesaria mediante la utilización de las técnicas como las encuestas y observaciones, aspecto que permiten el desarrollo de este trabajo sin mayores obstáculos además se dispone de tiempo y recurso necesarios para examinar el problema planteado, y se cuenta con la correspondiente autorización y permiso de las autoridades de la institución educativa.

Los beneficiarios de la realización de este trabajo investigativo son en primer lugar los estudiantes puesto que contarán con una guía de actividades para alcanzar el desarrollo lógico matemático a base de juegos de construcción existentes.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de investigaciones realizadas con respecto al problema.

Revisada la bibliografía de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, así como de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, y de otras universidades se pueden indicar que si existen algunos trabajos relacionados al planteado

“EL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL JARDÍN DE INFANTES LUIS GUERRERO ORTEGA UBICADO EN EL CASERÍO SICALPA VIEJO PARROQUIA SICALPA, CANTÓN COLTA, AÑO LECTIVO 2011.-2012”

Autor

MOYÓN MOYÓN LUZ CHARITO

De la tesis anteriormente citada, se puede determinar que el juego recreativo desarrolla el área lógico – matemático, siendo esta una de las variables de investigación, por lo tanto estas conclusiones aportan en el marco teórico.

“EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, DE LA PARROQUIA SAN ANDRÉS, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO LECTIVO 2013-2014”.

Autor

Chinlle Daquilema Tania Fernanda

Sani Sánchez Verónica Paulina

De la tesis anteriormente citada, se puede establecer que el juego dirigido desenvuelve el pensamiento lógico, siendo esta una de las variables de investigación, por lo tanto estas conclusiones aportan en el marco teórico.

“RINCONES Y JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESACOLAR ESTUDIO COMPARATIVO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS ANGEL POLIBIO CHAVES Y ECUATORIANO SUIZO”

Autora:

Andrea Carolina Aravena Martínez

Los temas anteriormente enunciados responden a otro escenario y tiempo de investigación, pero existe coincidencia en una de las variables, lo que servirá de soporte teórico, científico, para este trabajo.

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1. Juegos

La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito cuando hablamos por ejemplo de juego limpio, abrir el juego, jugarse la vida, es un juego de niños, jugar con la salud, etc. Sin embargo, tratar de definir con precisión que es el juego es una tarea mucho más compleja porque bajo esta denominación englobamos una enorme variedad de conductas que examinadas al detalle, presentan notables diferencias entre sí. (Ortiz, 2009)

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea.

Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa.

Por lo tanto el juego es una recreación de la vida humana, el niño realiza una transformación simbólica de la realidad para asimilar el mundo en el que se encuentra.

2.2.2. Construcción

El tipo de material que se emplea en la construcción es fundamental, pues determina en gran medida las características de la construcción y la forma de trabajar de los niños. Por ejemplo, se han conseguido grandes resultados en las construcciones realizadas por niños de 2 años, gracias al diseño de un material compuesto básicamente por pilares y tablas cuadradas de gran tamaño y peso, que conferían a las construcciones una gran estabilidad(ARNAIZ, 2005)

Si bien es cierto podemos reconocer que construir es innovar o crear algo empleando diferentes materiales para cualquier actividad o para alguna ocasión especial e inclusive en nuestra mente.

El obtener creatividad para poder desarrollar nuestras actividades u objetos es de vital importancia, para ello debemos contribuir con la incrementación de este conocimiento.

Para el niño conforma, descubrir, explorar, experimentar, armar y desarmar el objeto que están manipulando.

El juego de construcción dentro de los centros de interés que se debe desarrollar como lo plantea el referente curricular de la Educación Inicial se basa, en lo que el niño explora para descubrir y tomar un concepto de sí mismo y del mundo que lo rodea.

El juego de construcción dentro del ámbito lógico matemático, es un pilar fundamental para la concreción de conceptos abstractos como el número, la medida.

2.2.3. Juegos de Construcción

Los juegos de construcción permiten desarrollar conductas flexibles y variables. Los niños cuentan con la posibilidad de explorar las diferentes propiedades combinatorias que tienen sus acciones sobre los objetos y resolver así los problemas que se le presentan de una manera más creativa y eficaz.(SARLE, 2005)

En si la utilización de tales juegos son de gran ayuda en el ámbito lógico matemático, y brinda a los niños de 4 a 5 años diversas formas de aprender, expresarse, y desarrollar actividades que a futuro le serán de gran utilidad desarrollando su área lógica.

Rompecabezas

Los rompecabezas son juegos muy valorados, desde el punto de vista educativo, porque a la vez que fomentan la creatividad, el desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis, la visión espacial, las estructuras y los movimientos geométricos, son entretenidos y resultan divertidos para la gran mayoría de las personas, de cualquier edad.(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2001)

Estos pueden ser elaborados de diversos materiales por ejemplo cartón, cuyas temáticas sean la vida real o un mundo imaginario cuando menor edad tenga se aconseja menor cantidad de piezas y cortes en líneas recta, con forme va aumentando la capacidad del individuo se puede utilizar más piezas y cortes ondulados, asimétricos o una combinación de diferentes líneas.

Analizar cómo tiene que unir las piezas que se encuentran en el rompecabezas le permite al infante desarrollar su capacidad de retener cosas en su mente y el lograr culminar con éxito el juego le animara a realizar más y de más piezas cada vez.

Legos

Es un nuevo material didáctico de la educación moderna que sirve para crear juegos que desarrollen el razonamiento lógico mediante la visualización de colores, formas y tamaños creando habilidades de pensamiento y competencias básicas para favorecer el aprendizaje.

El objetivo final de lego es estimular el desarrollo de la inventiva e interés de los niños de indagar por medio del juego y el aprendizaje. Consiguiendo de este modo experiencias de juego divertidas, creativas, atractivas y estimulantes.

Los niños pequeños tienen curiosidad, creatividad e imaginación. Sienten un impulso curioso natural que les empuja a aprender. Lego trata de estimular el niño que todos llevamos dentro.

Jugar con lego favorece la autoestima de los niños porque les hace poner a prueba su potencial creativo y sentirse especialmente orgullosos por las construcciones que consiguen levantar.(ROBÓTICA, 2015)

Ensarte

Sus objetivos son:

- Fortalecer el dominio de la pinza fina.
- Controlar el dominio del movimiento muscular logrando movimientos precisos y coordinados.

La actividad consiste en perforar todo el contorno de una figura, luego amarre cualquier punta de lana en un orificio y pedir a las niñas y a los niños para que ensarten por cada uno de los orificios hasta acabar el contorno de la figura.(INFANTILES, 2014)

Cubo

Los cubos son muy importantes porque ellos motivan el desarrollo social y cognitivo, mientras que a la vez trabajan las destrezas motoras gruesas y finas, y la coordinación del niño. Los niños aprenden a usar su imaginación y a desarrollar sus destrezas creativas mientras trabajan con otros niños. Ellos aprenden a compartir el espacio y los materiales, a colaborar y a negociar. Cuando los niños juegan con hexaedros regulares, ellos practican su habilidad de clasificar objetos basados en sus atributos de color, forma, y tamaño.

Los cubos ayudan a los niños a desarrollar sus destrezas motoras finas y gruesas, también les ayuda en su coordinación. Ellos también se vuelven conscientes del espacio y de su relación con los otros objetos.

Figuras Tridimensionales

En geometría son tridimensionales las siguientes figuras geométricas:

Poliedros de caras planas:

- Pirámides
- Cubo
- Prismas

Superficies curvas:

- Cilindro
- Conos
- Esfera

Reconoce las distintas figuras, sus caras triangulares, cuadradas, redondas, número de caras y formas, compara objetos reales cotidianos con sus formas en las figuras geométricas tridimensionales. (SANCHEZ, 2015)

2.2.4. Tipos de Juegos

Juego Libre

Se dan conductas lúdicas sin someterse a unas normas o jueces, estableciendo cada uno individualmente o en grupo su funcionamiento.

Suelen ir asociados a primeras etapas, o actividades lúdicas de experimentación de conductas motrices.

Esto quiere decir en edades comprendidos de 4 a 5 años como dice (PEAGET, 1896) estadio sensorio motor.

Juego de Reglas

Normativa más o menos estricta. Posiblemente haya enfrentamiento entre los participantes.

Las normas las suele establecer el dinamizador y los participantes y evitan disputas entre los jugadores.

El educador cumple el papel de guía para que los niños del subnivel 2, puedan respetar turnos.(APUNTES, 20013)

Juego Espontáneo

Surge de los intereses de los participantes, siendo ellos los protagonistas y directores del juego.

Capacidad creativa de los participantes, características de los niños de 4 a 5 años, por cuanto para ellos una caja de cartón se puede convertir en un carro o casa.(APUNTES, 20013)

Juego Dirigido

Existe un mediador, profesor, monitor o animador que cambia los distintos aspectos del juego en función de los intereses, objetivos, motivaciones.

Que el docente da una orden donde el niño lo realiza como por ejemplo el rey manda.(APUNTES, 20013)

Juego Creativo

Estimula la capacidad de crear alguna cosa o ha sido inventado por los jugadores

Es donde el niño rompe el mecanismo y es la forma de expresarse.(APUNTES, 20013)

Juego Imaginativo

Se representan imágenes formadas por la fantasía

Todos se desarrollan en las primeras etapas evolutivas del individuo.

Favorece al niño la coordinación psicomotriz. (APUNTES, 20013)

Juego Psicomotor

La asociación de estrategias de pensamiento (percepción, decisión y ejecución, implicando una parte más cognitiva del movimiento).

Comprende la etapa de 4- 5 años donde el niño observa, toma decisiones y para final mente ejecutar dicho juego.(APUNTES, 20013)

Juego de Ritmo

Es aquel que se repiten de forma ordenada sonidos y/o movimientos con una distribución determinada en el tiempo. Suelen ser usados en juegos infantiles femeninos sin material. Ej.: juegos de palmas(APUNTES, 20013)

Juego con Canciones

Solo existe el acompañamiento de la voz con o sin movimientos añadidos; suelen darse sobre los 4-5 años y no suelen utilizarse materiales (excepto la comba).

Capacidad de movimiento corporal del niño, acompañada de la voz conde cantar y bailar lo ayuda a su motivación y coordinación.(APUNTES, 20013)

2.2.5. Ámbito Lógico Matemático

Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del

pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.(CURRICULO DE EDUCACIÓN INICIAL, 2016)

Los procesos que los niños desarrollan a medida que van creciendo son evidentes y se logra de manera asertiva usando métodos que son muy útiles para que sus destrezas se manifiesten a lo largo de su aprendizaje.

Es de vital importancia que los docentes utilicemos herramientas, en este caso juegos de construcción para poder ayudar a que los niños usen su creatividad, imaginación, además de que se puedan orientar al momento de la adquisición de las nociones básicas del tiempo.

2.2.6. Matemáticas

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos.

Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir.(OLIVEROS, 2010)

Desde la clase debemos ir evolucionando a través de distintos medios, buscar planteos de preguntas, otros enfoques imaginativos y permitir el desarrollo de ideas.

Es necesario, por lo tanto, que apliquemos la matemática a la vida cotidiana, así el aprenderla se hace más dinámico, interesante, comprensible, y lo más importante, útil.

En la etapa de la Ed. Inicial, el conocimiento se construye de manera global, y ésta disciplina no es una excepción. Cualquier situación puede aprovecharse para el desarrollo de los conceptos matemáticos.

Centrándonos en la lógica matemática, nos referimos a la lógica que se encarga de estudiar los enunciados válidos o verdaderos, la relación de consecuencia entre dichos enunciados, las leyes de deducción, sistemas de axiomas y la semántica formal, de forma que sus principios son formalizarles matemáticamente.

2.2.7. Lógica Matemática

En la etapa preescolar o en educación inicial, se busca que el niño tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico. El área lógico matemático es una de las áreas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que para muchos, las matemáticas es una de las materias que gusta menos a los estudiantes, calificándose como una materia “complicada”; cuando en realidad, la forma cómo aprendimos las matemáticas es lo complicado.(GUTIERREZ, 1991)

Es por ello que actualmente se considera de suma importancia apropiarse de estrategias que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes. La etapa de 4 a 5 años es la etapa más importante en la vida del ser humano y en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las estrategias lúdicas que se utilicen con materiales concretos y experiencias significativas para el niño, un clima de enseñanza agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida.

2.3. Desarrollo de la Lógica en los Juegos de Construcción

2.3.1. Desarrollo

El desarrollo lógico matemático de los niños de 4 a 5 años se centra especialmente en la capacidad, cada vez mayor, de expresar las emociones y en la comprensión y el control de dichas emociones.

Desde muy pequeños, los bebés experimentan y expresan distintas emociones. Primero se trata de emociones globales que, progresivamente, se hacen más específicas.

Entre los 4 y los 5 años se produce un logro importante en el desarrollo emocional de los niños: comienzan a experimentar emociones complejas relacionadas con el descubrimiento de sí mismos como personas únicas (emociones autoconscientes) y vinculadas también a la relación con los demás (emociones socio morales).(VIGOTSKY, 1979)

Las más importantes de estas emociones complejas son la vergüenza, el orgullo y la culpa. Para que un niño pueda experimentar estas emociones es necesario que conozca normas y valores sociales, que sea capaz de evaluar su propia conducta y que pueda atribuirse a sí mismo el éxito o el fracaso de sus acciones por ajustarse o no a dichas normas y valores.(PEAGET, La epistemología del espacio, 1971)

El mayor dominio del lenguaje que tienen los niños de entre 4 y 5 años de edad influye enormemente en el desarrollo emocional. Los niños ya son capaces de expresar sentimientos a través del lenguaje. El hecho de nombrar los sentimientos ayuda a conocerlos mejor.

Otra emoción que cobra importancia entre los 4 y los 5 años de edad es el miedo. En estas edades es frecuente que aparezca el miedo a la oscuridad o a seres imaginarios

(como los monstruos). Esto se relaciona con el desarrollo del pensamiento en esta etapa, que permite a los niños imaginar, anticipar peligros, etc.

2.3.2. Pensamiento Lógico Matemático

Es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos, por ejemplo al manipular una textura áspera con una lisa y establece que son diferentes.

Según (PEAGET, La epistemología del espacio, 1971) surge una “abstracción reflexiva” ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos.

De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

Las principales características para ir adquiriendo el pensamiento lógico-matemático son:

Observar su entorno utilizando los sentidos para poder comprender el mundo que les rodea.

Explorar con su propio cuerpo y realizando movimientos, para que todas esas sensaciones puedan ser luego interiorizadas.

Actividades de manipulación y experimentación del niño sobre los objetos. Si se parte de habilidades sencillas y que tengan interés para el niño paulatinamente se irán construyendo los esquemas mentales de conocimiento.

Importancia del juego ya que le ayuda a desarrollar su personalidad.

En la última fase, el trabajo con lápiz y papel, como es el trabajo en fichas.

Verbalizar, para favorecer la comprensión e interiorización de los conocimientos.

Llevar a cabo las actividades a partir del trabajo cooperativo: parejas, grupos pequeños, gran grupo.

Que este tipo de actividades se lleve a cabo de forma sistemática, cíclica pero no lineal. No se puede trabajar un solo concepto con todo lujo de detalles ya que se llegaría a la saturación.

Partir del enfoque global y de acuerdo con las características determinadas de cada clase.

2.4. Actividades con Juegos de Construcción

2.4.1 Actividad 1

Tema: Construyendo el sol

Objetivo.- Asociar la imagen con el clima para desarrollar la noción de tiempo utilizando rompecabezas.

Que desarrolla: Conoce la noción de tiempo (día)

Recurso Didáctico.- Rompecabezas

Materiales.-

- Imágenes
- Pintura
- Cartulina
- Tijeras

Desarrollo de la Actividad.- Seleccionar un dibujo amplio y grande de un sol para que el niño lo pueda pintar sin dificultad Después de que el dibujo este pintado la maestra prosigue a cortar el dibujo en seis partes iguales para que el niño lo pueda armar y pegar sobre alguna superficie plana puede ser una cartulina. Esta actividad puede ser acompañada con una canción del clima para hacerla más interactiva.

Evaluación

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Utiliza el rompecabezas para desarrollar la noción del tiempo			

Fuente: Escuela "Cristóbal Cevallos Larrea"

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

2.4.2 Actividad 2

Tema: Armando rincones

Objetivo.- Reacomodar piezas de un rompecabezas para formar una figura geométrica utilizando triángulos grandes y pequeños.

Que desarrolla: reconoce e identifica los cuerpos geométricos en el entorno.

Recurso Didáctico.- Rompecabezas

Materiales.- Cartulinas

Desarrollo de la Actividad.- Antes de realizar esta actividad la maestra deberá tener triángulos de todos los tamaños y colores para que el niño los pueda armar.

No importa que si al repartirlos van de diferente tamaño esto ayudara también para que entre los niños intercambien piezas y haya mejor comunicación. Para que el niño sepa que debe hacer primero la maestra deberá armar su propio triangulo uniendo las figuras geométricas y formando otras nuevas luego para ponerlo en el pizarrón para que lo puedan visualizar. Dar a los niños diferentes triángulos de todos los tamaños y colores para formar nuevas figuras geométricas como cuadrados, triángulos más grandes y otras.

Evaluación.-

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Arma diferentes figuras geométricas para identificarlas en el entorno.			

Fuente: Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

2.4.3 Actividad 3

Tema: realiza cubos gigantes

Objetivo.- Percibir variaciones de forma en cuerpos obtenidos a partir de combinaciones de otros cuerpos geométricos a través de la utilización de cubos o bloques.

Que desarrolla: Reconoce e identifica los cuerpos geométricos en el entorno

Recurso Didáctico.- Cubos

Materiales.-

Cubos

Desarrollo de la Actividad.- Armar cubos y prismas a partir de cubos más pequeños
Pedir a los niños que construyan estructuras utilizando 4 cubos de manera que estén unidos por sus caras se sugiere que al armar los cuerpos los alumnos los junten utilizando cinta adhesiva para que puedan examinarlos. De los cuerpos construidos pedir que los niños se agrupen con otros compañeros y lo comparen el propósito es que lleguen a definir criterios para decidir cuando dos cuerpos son iguales como por ejemplo tamaño y forma de las caras así se puede ir aumentando el nivel de complejidad con mayor número de cubos.

Evaluación.-

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Combina cuerpos geométricos a partir de la utilización de cubos o bloques.			

Fuente: Escuela "Cristóbal Cevallos Larrea"

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

2.4.4. Actividad 4

Tema: Jugando con los colores

Objetivo.- Contribuir a que los niños y niñas puedan identificar los colores que se le presentan a través del uso de los bloques.

Que desarrolla: Identifica los colores en los objetos del entorno

Recurso Didáctico.- Cubos

Materiales.-

Cubos

Desarrollo de la Actividad.- Esta actividad nos servirá para enseñar y evaluar los conocimientos que ya la maestra ha impartido en sus clases, se lo puede llevar a cabo en el aula o en el patio para mayor movimiento. Es una actividad no compleja ya que solo necesita de la participación activa de los niños. Poner a los niños de manera circular y con la espalda a dentro del círculo si es posible debe cerrar los ojos, un niño va ir dentro del círculo para que puedan votar en bloque o dado y luego los niños miran y adivinan que color es. El niño que está en el interior del círculo puede cambiar con otro niño y así hacer que participen todos.

Evaluación.-

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Identifica colores a partir de la utilización de cubos o bloques.			

Fuente: Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

2.4.5. Actividad 5

Tema: Construyendo legos voy ganando

Objetivo.- incorporar nociones de cantidad mucho, poco, vacío meno para desarrollar conocimientos lógicos utilizando legos como recurso didácticos.

Que desarrolla: Reconoce, estima y compara objetos según la cantidad lleno-vacío

Recurso Didáctico.- Legos

Materiales.-

- Legos
- Cajas de cartones

Desarrollo de la Actividad.- Para la realización de esta actividad se necesita de muchas cajas grandes y pequeñas para poder llenarlas con los legos. Poner en las diferentes cajas los legos según la indicación de la maestra en unos poco, en otros mucho, en otros nada luego ponerlos en forma circular todas las cajas. Los niños caminan alrededor de ellas se puede utilizar una canción para hacerlo más divertido y cuando la maestra diga alto cajas llenas los niños que están cerca de ellas las toman y se dan una vuelta, así también se lo puede realizar con las cajas menos llenas y las vacías, la orden también la puede dar otro niño.

Evaluación.-

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Diferencia entre mucho poco, vacío o lleno utilizando legos.			

Fuente: Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

2.4.6. Actividad 6

Tema: Conociendo mil torres

Objetivo.- diferenciar las nociones de tamaño grande-pequeño para construir conocimientos fortalecidos a través de la utilización de los recursos didácticos.

Que desarrolla: Identifica las nociones largo-corto, alto-bajo para la ubicación de objetos

Recurso Didáctico.- legos

Materiales.-

Legos

Desarrollo de la Actividad.- Para llevar a cabo este juego didáctico se necesita un sinnúmero de legos para construir torres no importa el color ya que lo que se quiere enseñar es la noción grande pequeño. Crear torres con los legos no importa si son multicolores o de diferente forma dejar a creatividad de los niños, no tiene que ser precisamente bien formadas u ordenadas, pero si deben permanecer paradas. Luego de terminar con la construcción de las torres con los legos ponerlas sobre las mesas para que el niño pueda visualizar lo que él hizo y lo de su compañero para que pueda diferenciar cuales son grandes y cuales son pequeñas.

Evaluación.-

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Diferencia tamaños a partir de recursos didácticos.			

Fuente: Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

2.4.7. Actividad 7

Tema: aprendiendo en mi convivencia diaria

Objetivo.- formar conjuntos y ubicar el número correspondiente para relacionar el objeto con el número.

Que desarrolla: Identifica cantidades y asociarlas con los numerales

Recurso Didáctico.- Legos

Materiales.-

Legos

Desarrollo de la Actividad.- Antes de realizar este juego con los legos la maestra deberá preparar números en cartulina para facilitarles a los niños. Proporcionarles los números hechos en cartulina con anterioridad Ahora darles una determinada cantidad de legos en un recipiente para que puedan formar conjuntos. Ahora van a relacionar y a ponerles el número de legos según corresponda, pueden acercarse a las mesas de sus compañeros para que puedan intercambiarse los conjuntos y poner el número que corresponda así irán conociendo los numerales de una manera más interactiva.

Evaluación.-

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Forma conjuntos para identificar los números			

Fuente: Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

2.4.8. Actividad 8

Tema: identificando mi puntería

Objetivo.- Utilizar nociones cantidad que le permita vincularse positivamente en su entorno a través del uso del ensartado.

Que desarrolla: Conoce nociones de cuantificación mucho, poco, nada.

Recurso Didáctico.- Ensartados

Materiales.-

Ensartados

Desarrollo de la Actividad.- Para esta actividad la maestra deberá contar con algunos ensartados para realizar una competencia entre los niños quien introduce más ensartados en los palos. Poner los ensartados a una distancia determinada, al frente de cada niño donde puedan alcanzar a insertar los aros en el ensartado. Empezar la competencia con los niños darles un tiempo determinado para que realicen esta actividad, permitir que participen todos los párvulos pueden hacerse grupos de cinco y en cada grupo sacar al ganador preguntándole a los participantes quien puso más aros en el palo, para que luego concursen con los finalistas, y por último que haya un ganador. La finalidad del juego no es buscar un ganador si no enseñar la noción más menos por ello al último decir que todos son ganadores porque todos hicieron lo mejor.

Evaluación.-

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Ensartando conoce nociones de cantidad.			

Fuente: Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

2.4.9. Actividad 9

Tema: Eligiendo objetos

Objetivo.- Desarrollar el trabajo grupal para crear conocimientos lógicos participativos a través del ensartado.

Que desarrolla: Observa y discrimina objetos de acuerdo a sus características por medio de percepciones visuales.

Recurso Didáctico.- Ensartados

Materiales.-

Ensartados

Desarrollo de la Actividad.- Para llevar a cabo esta actividad se van a formar parejas, puede ser una opción eso depende del criterio de la maestra ya que lo puede realizar uno o varios a la vez.

Poner un conjunto de varios aros con diferentes colores y los participantes tienen que escoger el color que la maestra lo indique el uno puede buscar y el otro puede ser el que inserte el aro en el palo, en esta actividad pueden intercambiarse para que el otro también tenga la oportunidad de lanzar los aros, la orden también lo pueden dar los niños para que sean todos participes del juego.

Al realizar esta actividad la maestra puede tener la opción de enseñar los colores primarios o los secundarios.

Evaluación.-

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Desarrolla el ensartado en grupo.			

Fuente: Escuela "Cristóbal Cevallos Larrea"

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

2.4.10. Actividad 10

Tema: diferenciando Figuras

Objetivo.- Formar figuras Tridimensionales de varios colores y tamaños.

Que desarrolla: Reconoce e identifica los cuerpos geométricos que se formen.

Recurso Didáctico.- Figuras Tridimensionales

Materiales.-

- Pintura
- Cartulina
- Tijeras

Desarrollo de la Actividad.- entregar plantillas a los niños previamente realizados de las diferentes figuras tridimensionales que se puedan para que los niños procedan a armarlos, pegando con goma, y recortando con las tijeras.

Además de que los niños puedan pintar a su gusto y armarlas conforme la plantilla lo indica.

Evaluación.-

Indicador	Iniciada	En proceso	Adquirida
Formar figuras Tridimensionales de varios colores y tamaños.			

Fuente: Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

3. VARIABLES

3.1. Variable Independiente

Juegos de Construcción

3.2. Variable Dependiente

Ámbito Lógico Matemático

4. MATRIZ DE VARIABLES

Variable Independiente: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTOS
<p>Son actividades que permiten desarrollar conductas flexibles y variables. Los niños cuentan con la posibilidad de explorar las diferentes propiedades combinatorias que tienen sus acciones sobre los objetos y resolver así los problemas que se le presentan de una manera más creativa y eficaz.</p>	<p>Construir Explorar Resolver Crear Resolución</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construye torres con legos para establecer secuencia de colores • Explora diversos rincones para inventar juegos. • Resuelve enigmas con consignas simples. • Crea juegos a partir de material concreto. • Resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible. 	<p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Guía de observación</p>

Variable Dependiente: ÁMBITO LÓGICO MATEMÁTICO

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTOS
<p>Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Cognición</p> <p>Nociones básicas</p> <p>Calidad</p> <p>Espacio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla habilidades de construcción para jugar comprender nociones. • Conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales. • Emplea nociones básicas en su convivencia diaria. • Identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso. • Ubica objetos según el espacio correspondiente. 	<p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Guía de observación</p>

5. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS.

Autoestima.- En Psicología, la autoestima, es auto apreciación, es la percepción emocional profunda que las personas tienen de sí mismas.

Aprendizaje.- Es el proceso por medio del cual se adquiere conocimientos, habilidades, destrezas y comportamientos.

Asociar.Unir una persona a otra que colabore en el desempeño de algún cargo, comisión o trabajo

Construcción.- Acción y efecto de construir.

Crear.- Es una de las acciones propias y más características que desplegamos los seres humanos en cualquier momento de nuestras vidas.

Cognición.- (Peaget, 1896) “La adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas, que subyacen a las distintas tareas y situaciones que el sujeto.

Calidad.- Deberes.- Es la responsabilidad de un individuo frente a otro.

Consigna.Orden que se da a quien manda un puesto, y la que este manda observara un centinel.

Deducir.- Sacar una conclusión de algo.

Desarrollo.- Esta etapa se caracteriza porque el niño va a comenzar a desarrollar determinadas estrategias que le hará ser consciente de que las frases se pueden dividir en elementos más sencillo.

Educación.- Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.

Extroversión.- Es una actitud típica que se caracteriza por la concentración del interés en un objeto externo que tratan de ser más sociables y de estar más al tanto de lo que pasa en su entorno.

Emoción.- Del latín emotio, la emoción es la variación profunda pero efímera del ánimo, la cual puede ser agradable o penosa y presentarse junto a cierta conmoción somática.

Explorar.-La acción y efecto de explorarse conoce como exploración. Este verbo refiere a examinar, reconocer, averiguar o registrar con diligencia un lugar o una cosa.

Espacio.- El espacio es el ámbito donde se encuentran los sujetos y objetos, se refiere a las nociones, relaciones y estructuras que establece el niño de su espacio y de su tiempo.

Hexaedro Regular.- Cubo sólido regular.

Infancia.- Etapa de la vida que va del nacimiento a la pubertad. Edad de la vida delimitada entre 0 y 9 años de edad.

Introversión.- Es una actitud típica que se caracteriza por la concentración del interés en los procesos internos del sujeto, es decir en sus pensamientos y sentimientos, por su mundo interior.

Identidad.- Del latín identitas, la identidad es el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad. Estos rasgos caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás.

Juego.- Acción y efecto de jugar por entretenimiento.

Lógica.- Modo de pensar y actuar sensato, de sentido común.

Lengua: El concepto de lenguaje puede ser entendido como un recurso que hace posible la comunicación.

Matemáticas.- Ciencia deductiva que estudia las propiedades de los entes abstractos, como números, figuras geométricas o símbolos, y sus relaciones.

Nociones básicas.- Las nociones básicas son adquiridas por los niños y niñas a través del medio que les rodea de forma inconsciente.

Niños.- Normalmente, se considera que los niños son aquellos individuos que transcurren por la primera instancia de la vida conocida como infancia y que es anterior a la pubertad.

Psíquico.- Referente a los efectos intelectuales, emocionales o anímicos.

Personalidad.- La personalidad es una estructura de carácter psicológico que hace referencia al conjunto de rasgos distintivos de un individuo.

Resolver.- Hacer que una cosa se acabe o tenga un resultado claro

Resolución.- El vocablo resolución alude al hecho de hallar la solución a un conflicto o problema. Por ejemplo “Al fin logré la resolución de este problema de física que me dio el profesor”.

Prisma.Cuerpo limitado por dos polígonos planos, paralelos e iguales, que se llaman bases, y por tantos paralelogramos cuantos lados tengan dichas bases.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Método de la Investigación

Este método está considerado como el conjunto de procedimientos lógicos que sigue la investigación para poder descubrir las relaciones que existen entre los juegos de construcción y el ámbito lógico matemático:

Además se utilizó los siguientes métodos generales:

Inductivo: Este método fue utilizado para analizar casos específicos, particulares en lo relacionado a los juegos de construcción y el ámbito lógico matemático.

Deductivo: Empleamos este método para realizar comparaciones generales de toda la población es decir de las niñas y niños de inicial 2 en lo relacionado a los juegos de construcción y el ámbito lógico matemático.

3.2. Tipo de Investigación

De campo.- Porque se recolecto la información de los niños en el lugar de los hechos para comprobar la hipótesis se tomó de los elementos de la población involucrada en la investigación.

Bibliográfica – Documental ya que sirvió de apoyo en la recolección y selección del material para fundamentar el marco teórico relacionado a los juegos de construcción y el ámbito lógico matemático.

3.3. Diseño de la Investigación

No experimental.- En vista que no se manipularon las variables en estudio, más bien se realizó una interrelación de las variables en estudio como juegos de construcción en el ámbito lógico matemático.

3.4. Población

La población que participó en este proceso investigativo se describe de la siguiente manera:

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	14	100%
TOTAL	14	100%

Fuente: Secretaria de la institución.

Elaborado por: Clara Miranda y María Sinaluisa

3.5. Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos

3.5.1. Técnicas

Observación: Técnica que se utilizó para observar los juegos de construcción y el ámbito lógico matemático.

3.5.2. Instrumentos

El instrumento que se utilizó para la recolección de la información fue el siguiente:

Matemático.

La Ficha de observación: constó de once indicadores de las dos variables es decir de los juegos de construcción y el ámbito lógico matemático.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Ficha aplicada a los niños de 4 a 5 años del subnivel 2 de la Escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Indicador 1 Construye torres con legos para establecer secuencia de colores

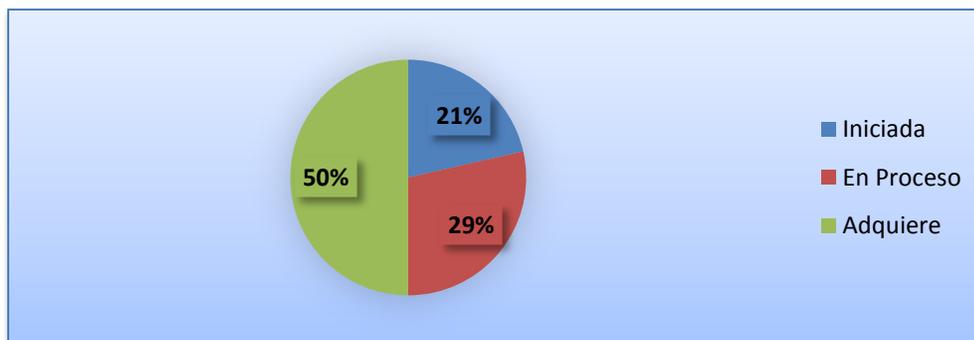
CUADRO N° 1 Construye torres con legos para establecer secuencia de colores

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORENTAJE
Iniciada	3	21%
En proceso	4	29%
Adquiere	7	50%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

GRÁFICO N° 1 Construye torres con legos para establecer secuencia de colores



Fuente: CUADRO N° 1

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 3 que representan el 21% tienen iniciada la habilidad de construir torres, 4 niños que corresponden al 29% están en proceso y 7 niños que representan el 50% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- Con el juego de construir torres de legos la mayoría de los niños y niñas desarrollan propiedades combinatorias, teniendo adquirida esta habilidad la mitad de la población investigada, por cuanto este juego de construcción es de gran interés del niño.

Indicador 2 Explora diversos rincones para inventar juegos.

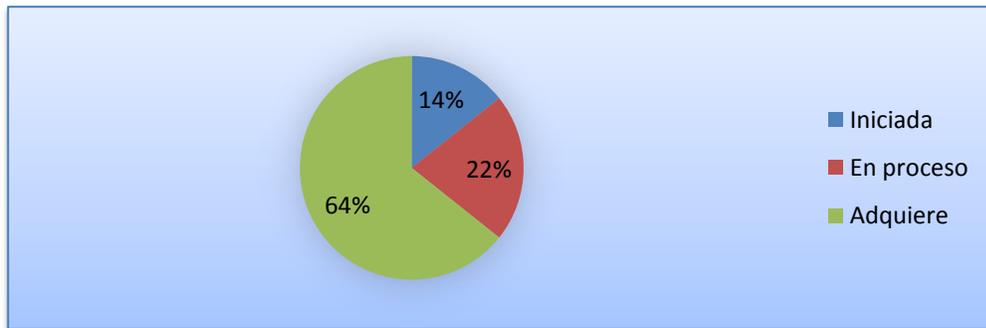
CUADRO N° 2 Explora diversos rincones para inventar juegos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORENTAJE
Iniciada	2	14%
En proceso	3	22%
Adquiere	9	64%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

GRÁFICO N° 2 Explora diversos rincones para inventar juegos.



Fuente: CUADRO N°2

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 2 que representan el 14% tienen iniciada la habilidad de explorar e inventar juegos, 3 niños que corresponden al 22% están en proceso y 9 niños que representan el 64% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- Los niños desarrollan su capacidad motora al igual que dejan volar su imaginación mientras su inventiva acrecienta a medida que el niño explora diversos lugares, por eso la mayoría de la población explora e inventa juegos en diversos rincones del salón de clase.

Indicador 3 Resuelve enigmas con consignas simples.

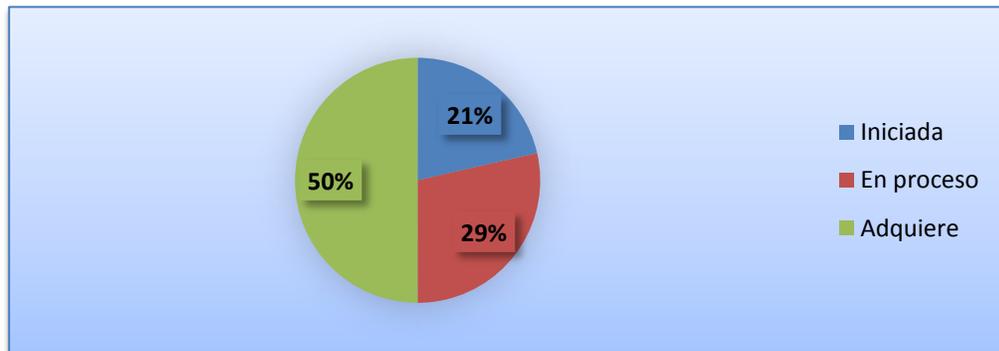
CUADRO N° 3 Resuelve enigmas con consignas simples.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORENTAJE
Iniciada	3	21%
En proceso	4	29%
Adquiere	7	50%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

GRÁFICO N° 3 Resuelve enigmas con consignas simples.



Fuente: CUADRO N° 3

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 3 que representan el 21% tienen iniciada la habilidad de explorar e inventar juegos, 4 niños que corresponden al 29% están en proceso y 7 niños que representan el 50% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- En su gran mayoría los niños y niñas pueden resolver algunos enigmas dados por la docente y es importante que ellos puedan enfocar su actividad por completo, puesto que esta actividad de noción lógica matemática tiene transurrencia en otros ámbitos como el resolver adivinanzas en lugar de jugar.

Indicador 4 Crea juegos a partir de material concreto.

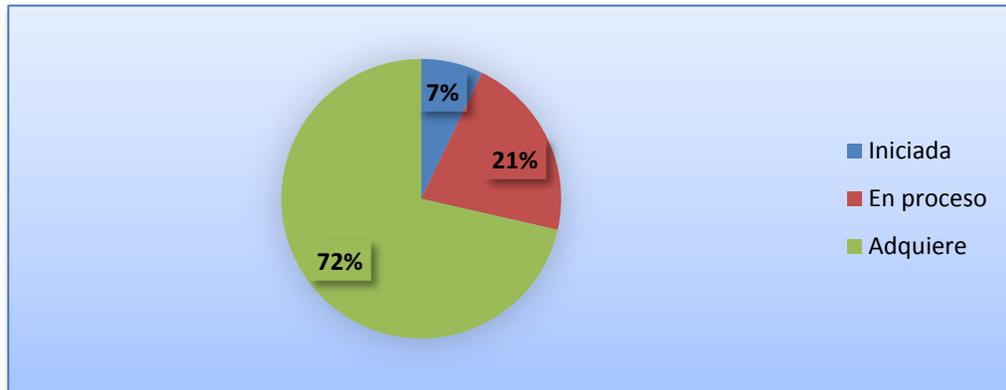
CUADRO N° 4 Crea juegos a partir de material concreto.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORENTAJE
Iniciada	1	7%
En proceso	3	21%
Adquiere	10	72%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

GRÁFICO N° 4 Crea juegos a partir de material concreto.



Fuente: CUADRO N° 4

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 1 que representa el 7% tiene iniciada la habilidad de crear juegos a partir del material concreto, 3 niños que corresponden al 21% están en proceso y 10 niños que representan el 72% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- Los niños pueden utilizar material concreto el cual les permitirá crear juegos, además desde muy pequeños los niños manipulan objetos, se mueven, emiten diferentes sonidos, dan solución a problemas sencillos, estas actividades que parecen no tener mayor significado, son señales del pensamiento creativo.

Indicador 5 Desarrolla habilidades de construcción para jugar comprender nociones.

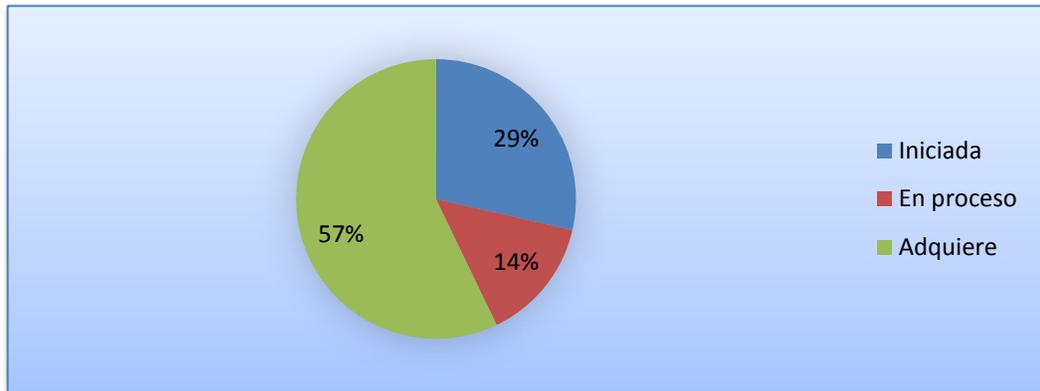
CUADRO N° 5 Desarrolla habilidades de construcción para jugar comprender nociones.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORENTAJE
Iniciada	4	29%
En proceso	2	14%
Adquiere	8	57%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

GRÁFICO N° 5 Desarrolla habilidades de construcción para jugar comprender nociones.



Fuente: CUADRO N° 5

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 4 que representa el 29% tiene iniciada la habilidad de comprender nociones mediante el juego, 2 niños que corresponden al 14% están en proceso y 8 niños que representan el 57% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- Se considera que con el juego se logra varios objetivos con los niños y niñas y un gran logro es que ellos pueden comprender las nociones básicas dentro del área lógico matemático, como la noción de cantidad.

Indicador 6 Conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales.

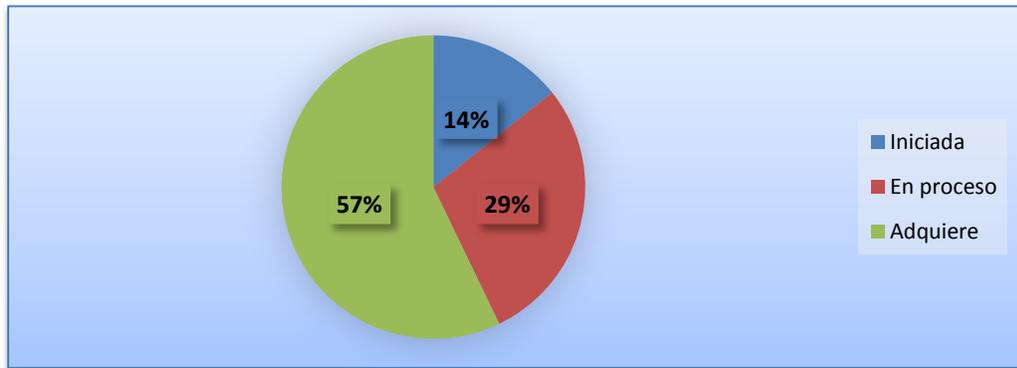
CUADRO N° 6 Conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORENTAJE
Iniciada	2	14%
En proceso	4	29%
Adquiere	8	57%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y Maria Sinaluisa

GRÁFICO N° 6 Conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales.



Fuente: CUADRO N° 6

Elaborado Por: Clara Miranda y Maria Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 2 que representa el 14% tiene iniciada la habilidad de conocer y relacionar la noción del tiempo, 4 niños que corresponden al 29% están en proceso y 8 niños que representan el 57% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- Que los niños y niñas puedan orientarse y relacionarse con la noción del tiempo es de vital importancia ya que ellos relacionan este tiempo con hechos reales, lo que genera conciencia temporo – espacial y sobre todo un una correcta ubicación y comprensión del tiempo.

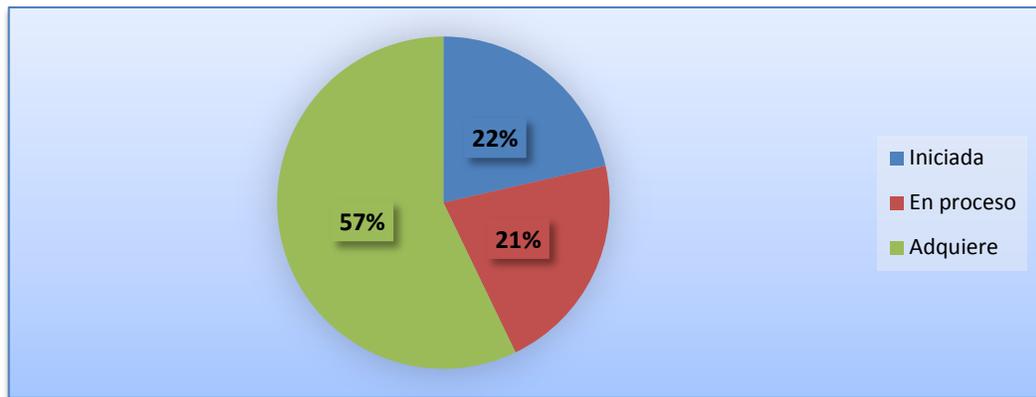
Indicador 7 Emplea nociones básicas en su convivencia diaria.

CUADRO N° 7 Emplea nociones básicas en su convivencia diaria.

INDICADOR	NÚMERO	PORENTAJE
Iniciada	3	21%
En proceso	3	22%
Adquiere	8	57%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”
Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

GRÁFICO N° 7 Emplea nociones básicas en su convivencia diaria.



Fuente: CUADRO N° 7
Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 3 que representa el 21% tiene iniciada la habilidad de emplear nociones básicas en su convivencia diaria, 3 niños que corresponden al 22% están en proceso y 8 niños que representan el 57% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- Las nociones básicas proporcionan a los niños una orientación tanto en el tiempo como en el espacio, lo cual es primordial emplear en las actividades que día a día ellos realizan tanto en la escuela como en su hogar.

Indicador 8 Identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso.

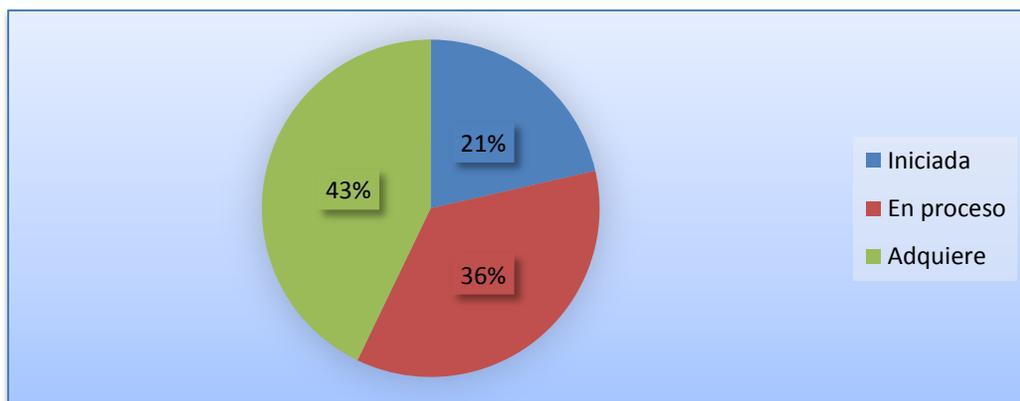
CUADRO N° 8 Identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso.

INDICADOR	NÚMERO	PORENTAJE
Iniciada	3	21%
En proceso	5	36%
Adquiere	6	43%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

GRÁFICO N° 8 Identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso.



Fuente: CUADRO N° 8

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 3 que representa el 21% tiene iniciada la habilidad de identificar elementos por su cantidad para diferenciar su peso, 5 niños que corresponden al 36% están en proceso y 6 niños que representan el 43% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.-Cada actividad que los niños destaquen es importante en todo lo que ellos emprendan y poder diferenciar el peso entre objetos es viable para que desarrollen su capacidad sensomotora.

Indicador 9 Ubica objetos según el espacio correspondiente.

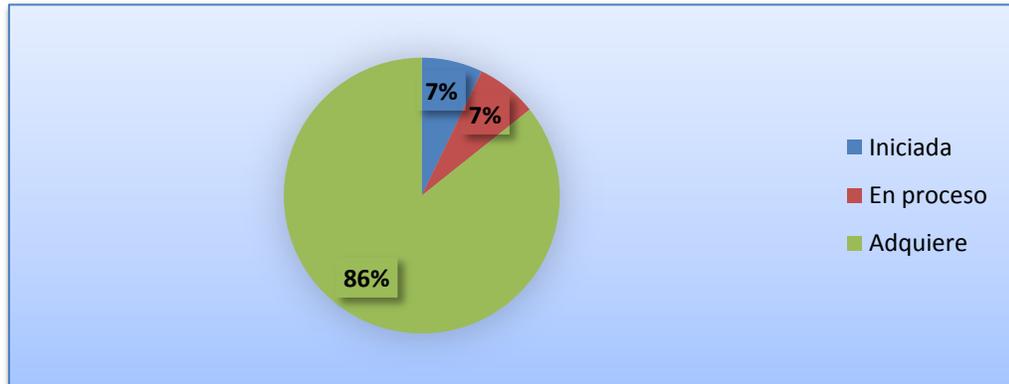
CUADRO N° 9 Ubica objetos según el espacio correspondiente.

INDICADOR	NÚMERO	PORENTAJE
Iniciada	1	7%
En proceso	1	7%
Adquiere	12	86%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y Maria Sinaluisa

GRÁFICO N° 9 Ubica objetos según el espacio correspondiente.



Fuente: CUADRO N° 9

Elaborado Por: Clara Miranda y Maria Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 1 que representa el 7% tiene iniciada la habilidad de ubicar objetos según el espacio correspondiente, 1 niño que corresponde al 7% están en proceso y 12 niños que representan el 86% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- Las nociones básicas permiten a los niños y niñas diferenciar las diferentes formas y figuras para poder clasificar según colores, además ubicar objetos según el espacio al cual corresponde.

Indicador 10 Diferencia el uso del tiempo en referencia a estancia en el sitio.

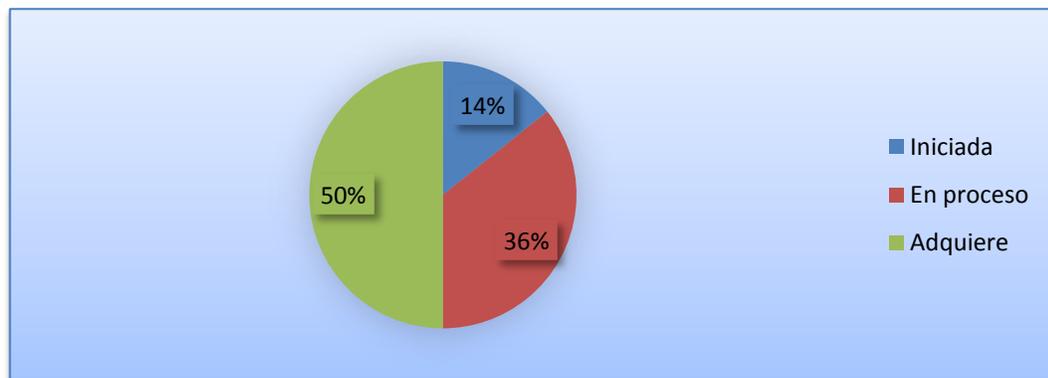
CUADRO N° 10Diferencia el uso del tiempo en referencia a estancia en el sitio.

INDICADOR	NÚMERO	PORENTAJE
Iniciada	2	14%
En proceso	5	36%
Adquiere	7	50%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y Maria Sinaluisa

GRÁFICO N° 10Diferencia el uso del tiempo en referencia a estancia en el sitio.



Fuente: CUADRO N° 10

Elaborado Por: Clara Miranda y Maria Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 2 que representan el 14% tiene iniciada la habilidad de diferenciar el uso del tiempo en referencia a la estancia en el sitio, 5 niños que corresponde al 36% están en proceso y 7 niños que representan el 50% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- La habilidad de diferenciar el tiempo y el espacio dentro del aula y de los lugares donde se encuentra es un logro muy importante ya que de esto depende la buena orientación que tengan los niños.

Indicador 11 Resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible.

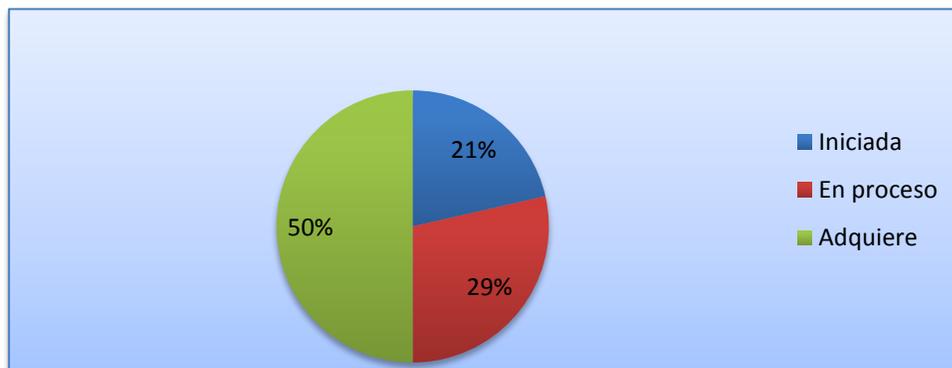
CUADRO N°11 Resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible.

FRECUENCIAS	NÚMERO	PORENTAJE
Iniciada	3	21%
En proceso	4	29%
Adquiere	7	50%
TOTAL	14	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela Fiscal Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

GRÁFICO N°11 Resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible.



Fuente: CUADRO N° 11

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa

ANÁLISIS.- De los niños observados 3 que representan el 21% tiene iniciada la habilidad de resolver problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible, 4 niños que corresponde al 29% están en proceso y 7 niños que representan el 50% han adquirido esta habilidad.

INTERPRETACIÓN.- Lo que se puede evidenciar que la mitad de los niños alcanzan esta actividad lo cual es favorable para poder realizar las actividades con normalidad y resolver problemas será más sencillo.

Resumen de datos

N°	ITEM	I	E/P	A
1	Construye torres con legos para establecer secuencia de colores	3	4	7
2	Explora diversos rincones para inventar juegos.	2	3	9
3	Resuelve enigmas con consignas simples.	3	4	7
4	Crea juegos a partir de material concreto.	1	3	10
5	Desarrolla habilidades de construcción para jugar comprender nociones.	4	2	8
6	Conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales.	2	4	8
7	Emplea nociones básicas en su convivencia diaria.	3	3	8
8	Identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso.	3	5	6
9	Ubica objetos según el espacio correspondiente.	1	1	12
10	Diferencia el uso del tiempo en referencia a estancia en el sitio.	2	5	7
11	Resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible.	3	4	7

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se concluye que los juegos de construcción como la elaboración de torres con legos, al explorar diversos rincones para inventar juegos, al resolver enigmas con consignas simples y sobre todo al crear juegos a partir de material concreto, desarrollan de mejor manera el ámbito lógico matemático del niño, porque puede con mayor facilidad ejecutar acciones de seriación, clasificación y agrupación elementos nocionales indispensables el aprendizaje matemático.
- Se establece que nivel de desarrollo lógico matemático que poseen los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” es el adecuado por cuanto emplea nociones básicas en su convivencia diaria e identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso y ubica objetos según el espacio correspondiente; lo que demuestra que al ejecutar actividades de construcción de manera continua y planificada facilita y potencia la habilidad lógica- matemática de los niños.
- Se determina que actividades con juegos construcción desarrolla habilidades de para recrear y comprender nociones, conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales y resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible lo que contribuye significativamente en el desarrollo lógico matemático inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda emplear juegos de construcción como la elaboración de torres con legos, al explorar diversos rincones para inventar juegos, al resolver enigmas con consignas simples y sobre todo al crear juegos a partir de material concreto, porque desarrollan de mejor manera el ámbito lógico matemático del niño, ya que puede con mayor facilidad ejecutar acciones de seriación, clasificación y agrupación elementos nocionales indispensables el aprendizaje matemático.
- Se sugiere considerar la ejecución de actividades de construcción de manera continua y planificada porque facilita y potencia la habilidad lógica- matemática que se ve reflejado en el nivel de desarrollo lógico matemático que poseen los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” siendo el adecuado por cuanto emplea nociones básicas en su convivencia diaria e identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso y ubica objetos según el espacio correspondiente.
- Se recomienda aplicar actividades con juegos construcción por cuanto desarrolla habilidades de para recrear y comprender nociones, conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales y resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible lo que contribuye significativamente en el desarrollo lógico matemático inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

BIBLIOGRAFÍA

CURRICULO DE EDUCACIÓN INICIAL. (2016).

APUNTES. (17 de Enero de 20013). *Apuntes .com*. Recuperado el 15 de Abril de 2016, de <http://www.apuntes.com/educacion-fisica/tipos-de-juegos-taxonomia-del-juego-y-clasificacion-segun-cristobal-moreno-palos>

ARNAIZ, V. (2005). *Testimonios de un itinerario, ejemplos de lo que hacen algunos niños y niñas*.

GUTIERREZ, A. (1991). *Didáctica de la Matemática*. Madrid: Sintexis.

INFANTILES, A. (2014). *Serpadre.es*. Obtenido de <http://actividadesinfantil.com/archives/9550>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, C. Y. (2001).

OLIVEROS, S. (2010). La enseñanza de la matemática para los docentes de educación Inicial. *Revista Iberoamericana de educación*, 3.

Ortiz, J. (2009). *Juego luego soy*. WANCEULEN: DEPORTIVA.S.L.

Peaget, J. (1896). *La cognición*.

PEAGET, J. (1896). *La cognición*.

PEAGET, J. (1971). *La epistemología del espacio* (2da Edición ed.). Buenos Aires.

PEAGET, J. (1971). *La epistemología del espacio* (2da Edición ed.). Buenos Aires.

Richmond, V. (2006). *Nociones Básicas para el aprendizaje*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2015

ROBÓTICA. (15 de Mayo de 2015). *Robótica*. Obtenido de <https://michaelcasares22.wordpress.com/>

SANCHEZ, A. (2015). *Educa Peques*. Obtenido de Portal de la Educación Infantil: <https://plus.google.com/u/0/109433198538604478198>

SARLE, P. (2005). *Tres Características del juego que interesan a la enseñanza en la primera infancia* (Nº 69 ed.). Bogotá: CEID FECODE.

VIGOTSKY, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.

WEBGRAFÍA

<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4350/4356.asp>

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/10/El-desarrollo-emocional-infantil.pdf>

<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2007/ffa473a/doc/ffa473a.pdf>

<http://www.apuntes.com/educacion-fisica/tipos-de-juegos-taxonomia-del-juego-y-clasificacion-segun-cristobal-moreno-palos>

<http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/la-autoestima-infantil-indispensable-en-el-desarrollo-de-los-ninos.html>

<http://www.desarrollodeltalento.com/2014/educacion-emocional-6-actividades-para-despertar-la-conciencia-emocional-en-los-ninos>

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

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

ANEXO 1: Ficha de observación dirigida a los niños de 4 a 5 años del subnivel 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”.

Objetivo: Recopilar información en el lugar de investigación.

N°	ITEM	I	E/P	A
1	Construye torres con legos para establecer secuencia de colores			
2	Explora diversos rincones para inventar juegos.			
3	Resuelve enigmas con consignas simples.			
4	Crea juegos a partir de material concreto.			
5	Desarrolla habilidades de construcción para jugar comprender nociones.			
6	Conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales.			
7	Emplea nociones básicas en su convivencia diaria.			
8	Identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso.			
9	Ubica objetos según el espacio correspondiente.			
10	Diferencia el uso del tiempo en referencia a estancia en el sitio.			
11	Resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible.			

I= Iniciada

E/P=En proceso

A=Adquiere

Fuente: Escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado por: Clara Margoth Miranda, María Cristina Sinaluisa

ANEXO2: Fotografías



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”

Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”
Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela “Cristóbal Cevallos Larrea”
Elaborado Por: Clara Miranda y María Sinaluisa