INSTITUTO TECNOLOGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

EL JUEGO DIDÁCTICO, SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGO DIDÁCTICO PARA NIÑOS /AS DE DOS A TRES AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO "FANTASY WORLD" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnólogo en el Desarrollo del Talento Infantil

AUTORA: SHUGULI Ruiz Yadira Mireya

Tutor: Licda.Velasco Villegas Marilyn

Quito, Octubre 2013

DECLARACIÓN Y APROBACION DE TUTOR Y LECTOR

DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, autentica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Yadira Mireya Shuguli Ruiz

CC 172480009-7

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHO PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por parte, el estudiante Shuguli Ruiz Yadira Mireya, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera desarrollo talento infantil que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnóloga en Desarrollo Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado, EL JUEGO DIDÁCTICO, SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGO DIDÁCTICO PARA NIÑOS /AS DE DOS A TRES AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO "FANTASY WORLD" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.
El cual incluye la elaboración y desarrollo de una guía de juego didáctico para niños y niñas de dos a tres años, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se desarrolla la elaboración de una guía de juego didáctico para niños y niñas de dos a tres años, motivo por el cual se regula de forma

clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminando es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del proyecto y la guía de juego didáctico para niños y niñas de dos a tres años, descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para si ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar de una guía de juego didáctico para niños y niñas de dos a tres años por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual

TERCERA: OBLIGACIÓN DE CEDENTE.- El Cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del proyecto y de una guía de juego didáctico para niños y niñas de dos a tres años del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del programa de ordenador a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de este, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitara la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento esta confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma de arbitraje será el español; y, g) La reconvención, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 19 días del mes de Abril de dos mil trece.

f)_____	f)_____
C.C. Nº 1724800097	Instituto Tecnológico Superior Cordillera
CEDENTE	CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

Al Instituto Tecnológico Superior "Cordillera", porque en sus aulas, recibimos el conocimiento de cada uno de los docentes de la escuela de educación en la carrera de desarrollo del talento infantil.

Este proyecto va dirigido, con mi sinceros respeto y gratitud a mis queridos Docentes ya que ellos supieron depositar en mi interior sabios conocimientos no solo materiales si no espirituales y me supieron iluminar con su sabiduría.

Especial agradecimiento a una excelente docente, amiga y tutora que me guio en mi proyecto y supo tenerme paciencia a la licenciada Marilyn Velasco quien me apoyo y me dio aliento para seguir, y no vencerme ni dejarme derrotar.

Su estudiante

Que le respeta y agradece

Yadira Mireya Shuguli Ruiz.

DEDICATORIA

A Dios, por darme iluminación en mi sabiduría.

¡Eh! Aquí el esfuerzo de mis padres los que me han depositado en mí toda su confianza que en momentos difíciles me han brindado su apoyo, me supieron guiar y darme el suficiente valor para seguir adelante.

A mi padre, porque gracias al esfuerzo, dedicación y apoyo me ha enseñado a ser una hija responsable, honesta para saber triunfar y llegar a culminar lo que me he propuesto con mi propio sacrificio.

A mi madre, cuyo vivir me ha mostrado que en el camino hacia la meta se necesita de la dulce fortaleza para aceptar las derrotas y del sutil coraje para derribar miedos.

A mi esposo, por tenerme paciencia por brindarme amor y hacer que exista en mi la voluntad, deseo y el impulso para conseguir mis sueños y mis metas.

A un ser único y especial que lleno de felicidad y me enseño a ser madre a ti Damian por ser mi hijo un ángel que me dio alas para seguir triunfando y no ser avergonzada por haber sido madre adolescente todo lo contrario me enseñaste y enseñas a ser feliz cada risa tuya que me brindas es un orgullo y aliento para mí, cada lagrima que derramas es tristeza en mi corazón, tu mirada sincera es el brillo de mi iluminación, cada abrazo y caricia que tú me regalas es innato como el agua trasparente te amo Damian Rojas.

INDICE DE CONTENIDO

PRELIMINARES

DECLARACIÓN Y APROBACION DE TUTOR Y LECTOR i

DECLARATORIA ii

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHO PROPIEDAD INTELECTUAL ... iii

AGRADECIMIENTO vii

DEDICATORIA viii

INDICE DE CONTENIDO ix

INDICE DE TABLAS xiv

INDICE DE FIGURAS xv

RESUMEN EJECUTIVO xvi

ABSTRACT xviii

INTRODUCCION xxi

CONTENIDO

CAPITULO I 1

ANTECEDENTES 1

1.01. Contextualización 1

1.01.01. Objetivos Específicos 2

1.02. Justificación 4

1.03. Fuerza T 6

1.04. Análisis de fuerza T 7

CAPITULO II 11

INVOLUCRADOS 11

2.01. Introducción 11

2.02. Mapeo Mental de los Involucrados 12

2.02.01. Análisis del Mapeo de los Involucrados 13

2.03. Matriz de Análisis de Involucrados 15

2.03.01. Análisis de la Matriz de Análisis de Involucrados 16

CAPITULO III 21

PROBLEMAS Y OBJETIVOS 21

3.01. Introducción 21

3.02. Espina de Pescado de la Problemática. 23

3.02.01. Análisis de la Espina de Pescado de la Problemática. 24

3.03. Árbol de Problemas 25

3.03.01. Análisis del árbol de problemas. 26

3.04. Construcción del Árbol de Objetivos 27

3.04.01. Análisis del Árbol de Objetivos 28

CAPÍTULO IV 30

DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS 30

4.01. Matriz Análisis De Alternativas 31

4.02. Impacto de objetivos 31

4.03. Matriz de Marco lógico 31

4.03.01. Análisis del marco lógico. 31

CAPITULO V 35

PROPUESTA 35

5.01. Datos informativos 35

5.02. Antecedentes de la Propuesta 35

5.03. Justificación 38

5.04. Objetivos 38

5.04.01. Objetivo general 38

5.04.02. Objetivos específicos 38

5.05. Análisis de factibilidad 39

5.05.01. Factibilidad económica 39

5.05.02. Factibilidad socio-cultural 39

5.05.04. Factibilidad tecnológica 39

5.06. Fundamentación 39

5.06.01. Juegos didácticos 39

5.06.02. Características del juego 40

5.06.03. Tipos de juego 42

5.06.03.01. Juegos De Ejercicio 42

5.06.03.02. Juegos de Ensamblaje o Armado 43

5.06.03.03. Juegos Simbólicos 43

5.06.03.04. Juego de Reglas 44

5.07. Metodología 51

5.07.01. Modalidad Básica de la Investigación 51

5.07.02. Tipo de Investigación 51

5.07.02.01. De Campo 51

5.07.02.02. Bibliográfico 52

5.07.03. Población y Muestra 52

5.07.04. Plan de Procesamiento de la Información 52

5.08. Análisis e Interpretación de Datos 53

5.08.01. Tabla De Indicadores Antes De La Aplicación De La Cartilla 58

5.08.02. Tabla de Indicadores Después de la Aplicación de la Cartilla 59

5.09. La Propuesta. 60

GUÍA DE ACTIVIDADES PARA LA LÓGICA MATEMÁTICA 66

CAPITULO VI 120

PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA 120

6.01. Presupuesto 120

6.02. Cronograma 121

CAPÍTULO VII.....122

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....122

7.01. Conclusiones.....122

7.02. Recomendaciones 123

ANEXOS 124

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. 1. Análisis de fuerzas T 6

Tabla 2. 1. Matriz de Análisis de Involucrados.....15

Tabla 6. 1. Implementos del Presupuesto.....120

APÉNDICE A

Tabla 1. Matriz Análisis de Alternativas.....130

APÉNDICE B

Tabla 2. Impacto de Objetivos 131

APÉNDICE C

Tabla 3. Matriz de Marco Lógico.....134

INDICE DE FIGURAS

Figura 2. 1. Mapeo Mental de los Involucrados 12

Figura 3. 1. Espina de Pescado de la Problemática 23

Figura 3. 2. Árbol de Problemas 25

Figura 3. 3. Construcción del Árbol de Objetivos 27

Figura 3. 4. Diagrama de Estrategias 30

Figura 5. 1. Porcentaje de incorporar el juego 53

Figura 5. 2. Porcentaje de emplear el juego 53

Figura 5. 3. Porcentaje de la utilización de cuentas 54

Figura 5. 4. Porcentaje de la utilización de los legos 54

Figura 5. 5. Porcentaje de la utilización de juegos de encajes 55

Figura 5. 6. Porcentaje de incrementar el rompecabezas 55

Figura 5. 7. Porcentaje de la utilización de bingos 56

Figura 5. 8. Porcentaje de emplear el domino con el juego 56

Figura 5. 9. Porcentaje de incorporar la utilización de los bloques didácticos 57

Figura 5. 10. Porcentaje de reconocer nociones de ubicación espacial 57

Figura 5. 11. Porcentaje de interés en aprender la lógica matemática 58

Figura 5. 12. Porcentaje de interés en aprender la lógica matemática mediante la aplicación de la guía 59

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: El Juego Didáctico, Su Incidencia En El Aprendizaje Lógico Matemático Elaboración De Una Guía De Juego Didáctico Para Niños /As De Dos A Tres Años Del Centro De Desarrollo "Fantasy World" Del Distrito Metropolitano De Quito 2013.

AUTOR: Shuguli Ruiz Yadira Mireya.

TUTOR: Licda. Marilyn Velasco V.

RESUMEN: El presente proyecto de acción, tiene como propósito destacar la importancia del juego en el aprendizaje de la lógica matemática en los niños y niñas de dos a tres años, ya que esta radica en la forma de fortalecer a los niños/as, la práctica de destrezas, habilidades, hábitos de trabajo, actitudes positivas, rasgos de personalidad, toma de decisiones, y la resolución de los problemas.

La falta de Juegos didácticos y su Incidencia en el aprendizaje de la lógica matemática de los niños/as no permitirá que se desenvuelvan adecuadamente ocasionando retraso especialmente en el área de la lógica matemática, en niños/as de 2 a 3 años.

Mediante la investigación que se ha realizado a través de la observación, encuesta, análisis interpretativo y aplicación de la guía de actividades, se ha llegado a la conclusión, que la falta de aplicación de juegos adecuados en la educación, influye en el aprendizaje de la lógica matemática de los niños lo cual afecta el desarrollo intelectual.

La carencia de juegos presenta un sinnúmero de características negativas lo cual afecta el desarrollo intelectual de cada niño, mayor dificultad en su enseñanza -

aprendizaje.

También se puede observar inestabilidad emocional, falta de concentración, aislamiento y falta de confianza al impedir que se acerquen a ellos, dejando consecuencias negativas que tendrá gran repercusión en el futuro.

Al final se reflejó en los resultados del procedimiento de la información lo cual determina que es necesario realizar la propuesta que se planteó para que nos permita mejorar la educación por medio de juegos recreativos y lograr un mejor rendimiento académico.

Brindando de esta manera una oportunidad a los beneficiarios directos formando a través del juego niños y niñas con grandes capacidades tanto físicas como psicológicas, mediante la investigación realizada se puede concluir que los juegos recreativos si ayudan en el proceso de enseñanza- aprendizaje y esta técnica tiene una gran acogida por parte de la comunidad educativa, este proyecto se evaluó mediante encuestas y entrevistas a personas capacitadas en el tema de investigación.

De igual manera para la verificación de este proyecto se utilizó un video demostrativo de la elaboración de una guía de actividades lúdicas dirigida a los niños y niñas del centro de desarrollo "Fantasy World "el cual está ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito.

ABSTRACT

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: Educational Game, Its Impact in Learning Mathematical Logic Making A Didactic Game Guide Child / Ace Of Two To Three Years Of Downtown Development "Fantasy World" From De Quito Metropolitan District 2013 .

AUTHOR: Yadira Shuguli Mireya Ruiz .

GUARDIAN: Lic. Marilyn Velasco V.

SUMMARY : This proposed action aims to highlight the importance of play in learning mathematical logic in children two to three years , as this is in the form of strengthening children / as , the practice of skills, abilities , work habits , positive attitudes , personality traits , decision making , and problem solving .

The lack of didactic games and its impact on learning of mathematical logic of children / as not allow properly unfold causing delay especially in the area of mathematical logic, in children / as 2-3 years.

Through research that has been done through observation, survey, analysis, interpretation and application of the activity guide has concluded that the lack of adequate gaming application in education, influences learning mathematical logic which affects children's intellectual development.

The lack of games has a number of negative characteristics which affect the intellectual development of each child, the greater difficulty in teaching and learning. We can also observe emotional instability, lack of concentration, isolation and lack of confidence by preventing approach them, leaving negative consequences that will have great impact in the future.

At the end was reflected in the results of the procedure which determines the information that is required to be raised to the proposal to allow us to improve education through recreational games and achieve better academic performance.

Thus providing an opportunity for forming direct beneficiaries through play children with great physical and psychological capabilities , through research we can conclude that the recreational games if they help in the teaching-learning process and this technique has well received by the education community , this project was evaluated through surveys and interviews with people trained in the research topic .

Similarly for the verification of this project we used a video demonstration of the development of a recreational activity guide aimed at children development center "Fantasy World" which is located in the Metropolitan District of Quito.

TEMA

EL JUEGO DIDÁCTICO, SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGO DIDÁCTICO PARA NIÑOS /AS DE DOS A TRES AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO "FANTASY WORLD" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013

INTRODUCCION

Juegos didácticos: son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten.

Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Los Juegos didácticos para niños contienen una amplia gama de actividades para potenciar el desarrollo de las aptitudes intelectuales y creativas de los pequeños y ayudarles en la adquisición de sus habilidades psicomotrices. Una guía de aprendizaje motivadora y amena para los niños y las niñas, una útil y valiosa obra pedagógica para los padres, maestros y educadores.

PROBLEMA:

DÉFICIT UTILIZACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE CDI: Fantasy World.

NOMBRE DE LA AUTORIDAD: Lic. Katy Proaño.

TELEFONO: 3 431 406.

DIRRECCION ELECTRONICA: Fantasyworld@hotmail.com.

RESUMEN DEL PROYECTO

El CDI "Fantasy World" Está Ubicado En La Av. Manuel Córdova Galarza En La Ciudadela Del Arquitecto Calle "B" Oe 4-235 Y Calle "F".

PROVINCIA: Pichincha.

CANTON: Quito.

PARROQUIA: Pomasqui.

SECTOR: Pusuqui.

DELIMITACION DEL PROYECTO

CAMPO: Pedagógico

AREA: Educativa

DELIMITACION TEMPORAL

El Presente Proyecto Se Realizara En El Periodo Comprendido 15 De Abril al 17 de Septiembre 2013.

CAPITULO I

ANTECEDENTES

1.01. Contextualización

Algunos docentes no consideran al juego como una importante estrategia lúdica que ayuda al aprendizaje, esto conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y no se pueda desarrollar un aprendizaje lógico matemático adecuado, como consecuencia los niños y niñas, presentan un desarrollo limitado de la inteligencia matemática.

El juego es una herramienta indispensable para lograr que el niño desarrolle ese pensamiento lógico, este no solo recrea sino que ayuda a que dentro de esta diversión, el niño y niña alcance un conocimiento relacionado los objetos mediante la manipulación, la reflexión, la comparación y la actuación en diferentes escenarios.

Se cree que una de las causas para que se aplique de una forma limitada los juegos educativos se debe a la reducida dotación de materiales y recursos por parte de las autoridades esto da como resultado niños y niñas con una antipatía hacia la matemática que hace que la inteligencia lógico matemática sea limitada y poco desarrollada.

Las actividades de aula sin previa planificación es otra causa que conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y de esta manera la participación de los niños y niñas en el aula se da de un modo pasivo y poco espontáneo.

La capacitación de los docentes juega un rol muy importante pues si el maestro no domina adecuadamente la didáctica lúdica para el aprendizaje de la matemática,

existirá una escasa aplicación de los juegos educativos y esto conlleva a que las clases impartidas sean tipo tradicionales donde los niños y niños sean solo receptores de contenidos y no se llegue a un aprendizaje significativo. Si no se atiende el problema investigado hoy las consecuencias a futuro existirá un limitado desarrollo del aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas.

Objetivos del Sistema Educativo Ecuatoriano y su Política Educativa

1.01.01. Objetivos Específicos

Marco Curricular

– Nuevo currículo de la educación infantil aplicándose.

Política 1

Universalización de la Educación Infantil de 0 a 5 años de edad

Justificación: Porque los primeros años representan el momento más adecuado para ofrecer una educación temprana de calidad ya que en este período se desarrolla la inteligencia afectiva, cognitiva y psicomotriz y desarrolla su identidad.

Macro

En la provincia de Pichincha la enseñanza de hoy necesita actualizarse porque la metodología aplicada no es la adecuada para cubrir las necesidades que hacen falta para llegar a ser una buena educación.

La aplicación parcial de los juegos educativos como el domino, rompecabezas, bingos, etc. Por parte de los docentes conlleva a que no se desarrolle en forma adecuada el trabajo requerido para orientar el desempeño en el aula.

Se puede argumentar que la escasa utilización de los juegos educativos en el aula se debe a prejuicios y temores que tienen los docentes como puede ser el miedo a

perder el control de la clase, la falta de orden o la falta de confianza en los niños y niñas para llegar a lograr resultados.

La incertidumbre por la falta de la práctica en el uso de los juegos educativos para el aprendizaje de la lógico matemática encierra al docente y a los niños y niñas en una situación confusa por lo que se llega a los excesivos contenidos sobre lo que hay que aprender.

Meso

En el cantón Quito los docentes de diferentes CDI aplican de manera limitada el juego educativo para incidir en el aprendizaje lógico matemático ya sea por existir un déficit de instrumentos o porque el uso de juegos educativos requiere de tiempo y esfuerzo para su preparación ya sea fuera de las horas de clase trabajo que en general no es reconocido.

La tendencia a economizar esfuerzos y tiempo, hace que predominen los métodos tradicionales y memorísticos de enseñanza favoreciendo de esta manera la capacidad antes que el desarrollo del pensamiento matemático debido a la falta de planificación como también por la insuficiente preparación y capacitación de los docentes.

Luis Pescetti, en su obra La verdadera naturaleza del juego manifiesta que: "Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos"

Micro

En el jardín de infantes "Fantasy World" ubicado en la Av. Manuel Córdova Galarza en la Ciudadela del Arquitectos calle "B" OE4-235 y calle "F" una parte del personal docente utiliza en forma limitada los juegos educativos.

En parte se debe a que no le dan demasiada importancia o tal vez porque su aplicación demanda conocimientos y habilidades que no se han desarrollado en

forma óptima. Se puede mencionar que las diferentes causas por la que no se aplica el juego como una estrategia de aprendizaje por parte del docente inciden directamente en el rendimiento de los niños y niñas y su aversión a esta materia, además no se les motiva hacia un razonamiento lógico y los limita al desarrollo y progreso del aprendizaje de los niños y niñas de esta institución.

En la página http//www.saberula.ve se manifiesta que: "El juego desempeña un papel básico en la educación inicial, son instrumentos que facilitan los procesos para conceptualizar y concretar las experiencias y los conceptos."

1.02. Justificación

El interés que motiva a realizar este proyecto es porque es importante encontrar la relación directa entre la aplicación del juego educativo y como este factor repercute en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas.

El presente proyecto es factible porque se cuenta con suficiente información bibliográfica y electrónica además se puede mencionar que se cuenta con el respaldo de las autoridades del Jardín "Fantasy World".

Además la colaboración de las maestras tomando en cuenta que se dispone del tiempo y los recursos necesarios para llevar a cabo este proyecto.

Los beneficiarios de este proyecto serán los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI "Fantasy World" por cuanto se empezaría a fomentar el valor educativo que consiste en aprender jugando.

La utilidad teórica del proyecto consiste en que las descripciones que se desarrollen sobre los juegos educativos con sus diferentes tipos y el aprendizaje lógico matemático en los niños y niñas.

El conocimiento lógico matemático es el que construye el niño a relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de objetos.

El proyecto tiene una utilidad práctica por cuanto se plantea una alternativa de solución al problema investigado.

1.03. Fuerza T

Tabla 1. 1.

Análisis de fuerzas T

SITUACION EMPEORADA	SITUACION ACTUAL				SITUACION MEJORADA
Deserción escolar por el bajo índice académico en la lógico matemática.	Alto índice de niños y niñas que no desarrollan su aprendizaje lógico matemático por la no utilización del juego didáctico.				Niños y niñas que resuelven problemas lógico matemático sin ninguna dificultad.
FUERZAS IMPULSADORAS	**I**	PC	I	PC	**FUERZAS BLOQUEADORAS**
MEN Con el currículo para educación inicial donde da énfasis a la inteligencia lógico matemática.	2	3	1	3	Déficit de presupuesto para la publicación de información de programas para la lógica matemática.
MIES Con El Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017 priorizará el desarrollo infantil integral. El objetivo será atender al 100% de niñas y niños menores de 5 años,	3	4	3	4	El desconocimiento por parte de la directiva de los docentes de las guías o programas sobre la lógica matemática.
MIESS talleres de capacitación sobre didáctica de la matemática para parvularias.	2	3	3	4	Poco presupuesto para capacitación de las docentes.
El CDI capacitación para el personal parvulario sobre la lógico matemática.	3	5	2	3	Poco interés de las directivas de los CDI por capacitar y utilizar los juegos didácticos para la lógico matemática.
Los docentes, planificaciones utilizando juegos didácticos para la lógico matemática.	3	4	1	5	Poco interés para planificar actividades lúdicas para el aprendizaje de la lógica matemática.
Los niños habidos y predispuestos a aprendizajes nuevos sobre la lógica matemática.	3	5	2	4	Desinterés de los niños por aprender la matemática porque el aprendizaje es poco dinámico y motivador.
Los padres refuerzan colaborando desde los hogares con los conceptos lógico matemático enseñado en el CDI.	2	3	1	5	Algunos padres son analfabetos o con poco de conocimiento matemático.
La comunidad crea olimpiadas de matemáticas.	3	4	2	4	Carencia de espacio para realizar actividades para desarrollar la matemática.

ELABORADO POR: SHUGULI, Yadira

1.04. Análisis de fuerza T

La ley de educación ecuatoriana contiene reglamentos, acuerdos y resoluciones que podrían garantizar el desarrollo adecuado de niños y niñas. Sin embargo se queda en buenas intenciones ya que no todas las instituciones de educación inicial (de 0 a 5 años) y preescolares cuentan con el personal adecuado para poder atender las dificultades de aprendizaje, mucho menos las necesidades educativas especiales, es por esta razón que los niños arrastran dificultades a lo largo de su escolaridad.

Otro factor importante es que la ley de educación incluye la creación de centros de educación inicial con niños de 0 a 6 años, pero esta no está sujeta a supervisión por no ser obligatoria. Los centros educativos de nivel inicial cuentan con un referente curricular desde el año 2002 y desde mayo del 2008 con el currículo de educación inicial, sin embargo, debido a la falta de supervisión, podemos encontrar muchos centros educativos que trabajan con currículos que no respetan las etapas evolutivas de los niños y niñas, atropellando muchas etapas de su desarrollo, provocando grandes vacíos que repercuten en su futuro desempeño académico. En el reglamento general de educación especial podemos ver que la ley de educación contempla la individualización, la integración y la inclusión, sin embargo los servicios de apoyo necesarios para poder poner en práctica estos principios no existen en la mayoría de instituciones.17La propuesta curricular realizada en el año 1996, que contiene la reforma educativa para el nivel preescolar se refiere a niños y niñas de 5 a 6 años y se estructura en 3 grandes ejes de desarrollo que se desglosan en 10 bloques de experiencia, basados en el perfil de desarrollo del niño y niña preescolar y de objetivos de desarrollo. Estos ejes y bloques integran los conocimientos,

experiencias, habilidades, destrezas y actitudes que se consideran en el perfil del niño preescolar.

El siguiente cuadro ilustra la propuesta curricular para el nivel preescolar.

- Eje de desarrollo personal bloques de experiencia
- Identidad y autonomía personal
- Desarrollo y autonomía personal
- Desarrollo físico (salud y nutrición)
- Desarrollo social (socialización)
- Eje de desarrollo conocimiento
- Del entorno inmediato
- Bloques de experiencia
- Relaciones lógico matemáticas
- Mundo social cultural y natural
- Eje de desarrollo de expresión y comunicación creativa
- Bloques de experiencia
- Expresión corporal
- Expresión lúdica
- Expresión oral y escrita
- Expresión musical
- Expresión plástica

La propuesta de trabajo curricular de la reforma educativa para el nivel preescolar es bastante completa y abarca todas las áreas que se deben trabajar con los niños y niñas para alcanzar el perfil del niño preescolar que de acuerdo a la reforma educativa. En la situación actual el alto índice de niños y niñas que no desarrollan su aprendizaje lógico matemático con el juego didáctico. Cabe mencionar que los niños y niñas pueden tener una decepción escolar esto se debe al bajo índice académico en la matemática. En la educación inicial la inteligencia lógico matemático es

importante para el desarrollo evolutivo de los infantes porque nosotras como parvularios debemos tener conocimiento de lo que vamos a enseñar y a la vez estar capacitadas para fomentar un aprendizaje significativo y otra por una adecuada planificación en las nociones de la lógica matemática como también la didáctica ayuda a las docentes a impartir la clase para que los niños no teman a las matemáticas y vean que es parte de un juego. Las docentes debemos estar actualizadas para no ser repetitivas que lo que antes se conoce que la maestra enseña y los niños aprenden tenemos que motivadoras utilizar nuevos métodos como es el juego para la enseñanza de los pequeños, permitir que se encuentren a gusto de aprender y estarán predispuesto a colaborar esto debe ser consecutivo es decir los papitos deben aportar su atención en sus hijos si bien es cierto que hay papitos que si ayudan en el desarrollo de los niños y niñas pero otros no lo hacen por motivos que no tienen conocimiento de la matemática. Para motivar a los infantes es necesario realizar actividades de juegos didácticos como son las olimpiadas matemáticas es decir para que los pequeños estén motivados y sean los protagonistas principales del CDI. En el CDI existen muchas fuerzas bloqueadoras el primordial es la falta de organización, control, planificación. En la situación mejorada los niños y niñas que resuelven problemas lógico matemático sin ninguna dificultad se da más por el nivel de capacitación que esta dado al docente operativo. Las fuerzas bloqueadoras se las pueden cambiar mediante entrevistas formales al docente que va a ingresar a trabajar al CDI, tomando pruebas, calificando el nivel de conocimiento que la docente tiene. El CDI no cuenta con presupuesto de alto nivel para controlar un medio de comunicación o un programa informativo para que los pequeños se eduquen es por eso que el CDI tiene juegos que llame la atención, los niños y niñas saben resolver sus problemas. Por esta razón el CDI se encuentra siempre capacitando al personal con un con un nivel educativo de primera calidad, como charlas, seminarios para que la enseñanza sea la mejor. Se debe realizar un estudio importante y sobretodo este estudio debe ser entregado a la directora para que analice, revise y apruebe este in forme para realizar el lógico matemático hacia los infantes ya que ellos son los primordiales en la vida son el futuro de nuestro país para que ellos tomen interés y sepan planificar su vida escolar mediante juegos didácticos. En este caso existen

muchos niños y niñas que no asiste a CDI para que tengan un desarrollo evolutivo ya que los papitos no tienen interés en educar a sus hijos y prefieren que sean trabajen, esto se da por la falta de presupuesto o porque desconocen de la importancia de aprender y estudiar.

CAPITULO II

INVOLUCRADOS

2.01. Introducción

Este análisis se hace para identificar y esclarecer qué grupos y organizaciones están directa o indirectamente involucrados en el problema de desarrollo específico que intentamos resolver, para tomar consideración sus intereses, su potencial y sus limitaciones.

Nos interesa esclarecer e identificar:

Cómo perciben los diferentes grupos las causas y efectos del problema.

Cuáles apoyarían una determinada estrategia que se propone para superar un problema de desarrollo y qué grupos se opondrían.

El poder (mandato legal o estatutario) que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar la solución del problema y los recursos que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar o impedir la solución del problema mediante la estrategia que proponemos. Esto es de vital importancia.

Cómo maximizar el apoyo y minimizar la resistencia cuando el proyecto se empiece a ejecutar.

2.02. Mapeo Mental de los Involucrados

Figura 2. 1. Mapeo Mental de los Involucrados

ELABORADO POR SHUGULI, Yadira

2.02.01. Análisis del Mapeo de los Involucrados

Los involucrados tienen una función importante para el aprendizaje en los niños y niñas es decir el ministerio de educación nacional concibe que la educación para la primera infancia debe ser un proceso continuo y permanente siendo de calidad y el encargado de planificar, la ley de educación ecuatoriana contiene reglamentos, acuerdos y resoluciones que podrían garantizar el desarrollo adecuado de niños y niñas cuentan con un personal adecuado para atender las dificultades de aprendizaje.

El ministerio de educación nacional también trabaja con un plan nacional del buen vivir de mejorar las potencialidades de los niños y niñas en una educación de calidad favorecer la adquisición de saberes para la vida y fortalecer la capacidad de logros individuales y sociales. El MIES garantiza el acceso y calidad de la educación inicial para la formación integral de los niños y niñas enfocándose en los deberes y derechos para fortalecer el desarrollo del aprendizaje de la lógica matemática garantiza a los pequeños la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas que contribuyan el desarrollo intelectual con actitud favorable a la matemática utilizando juegos didácticos para la enseñanza.

El instituto superior cordillera tienen una carrera muy linda que nos enseñó a tener paciencia a cuidar y enseñar con amor a nuestros niños que en un futuro van hacer los líderes de la patria como bien es cierto la carrera de desarrollo del talento infantil tiene su propia misión el de "somos una carrera líder en la formación de profesionales tecnólogos en el desarrollo del talento infantil con un elevado nivel humanístico, científico y tecnológico; con principios deontológicos valores éticos y morales), con potencialidades para laborar con competitividad e innovación en el mercado laboral de la educación inicial" y su visión es " ser una carrera en desarrollo

del talento infantil de excelencia, con espíritu crítico, líder en la educación inicial, que practica y difunde valores dirigidos a la consolidación de una sociedad democrática, de tal forma que nuestros graduados hagan realidad su proyecto de vida en el desempeño de sus competencias profesionales.

El centro de desarrollo infantil se encarga de brindar una educación adecuada para el aprendizaje de los pequeños, las docentes debemos estar y tener la capacidad de enseñar y educar a los infantes respetando su proceso evolutivo como también es importante que los niños y niñas respeten las reglas del CDI asimilando las obligaciones y derechos que tienen nuestros pequeños, con colaboración y dedicación de los papitos hacia sus progenitores.

Las docentes asumen un papel muy importante porque imparten los conocimientos con dedicación, amor y paciencia a nuestros niños y niñas como también es interesante utilizar estrategias como el juego didáctico para su aprendizaje lógico matemático para en un futuro los niños y niñas sean verdaderamente los triunfadores de su propio esfuerzo.

Los padres de familia también son responsables del aprendizaje de sus hijos porque la primera educación que reciben los niños y niñas viene del hogar bien es cierto existen papitos que no han culminado su primaria y por ende no dedican el tiempo necesario en el aprendizaje de sus hijos.

2.03. Matriz de Análisis de Involucrados

Tabla 2. 1.

Matriz de Análisis de Involucrados

Actores.	Intereses sobre el problema central.	Problemas percibidos.	Recursos, mandatos y capacidades.	Intereses sobre el proyecto.	Conflictos potenciales.
MINISTERIO DE EDUCACIÓN	Mejorar el sistema educativo en la Educación inicial.	Pocos juegos didácticos para el aprendizaje, lógico matemático.	Pocos talleres y capacitaciones de la lógica matemática.	Mejorar el sistema.	Conflictos con estamentos que aportan el dinero la infraestructura.
MUNICIPIO	Potencializa la lógica matemática a través del juego didáctico por programas con CDC y CCH.	El dispuesto de los niños y niñas hacia el aprendizaje de la lógica matemática.	Publicidad de programas informativos y educacionales.	Lograr que las matemáticas, se potencialice en los niños y niñas.	El bajo presupuesto.
MIESS	Se preocupa por el desarrollo integral de los niños y niñas.	Atraso en el aprendizaje lógico matemático.	Talleres para fortalecer el aprendizaje lógico matemático a través de los juegos didácticos.	Lograr el alto desarrollo matemático en los niños y niñas.	Bajo presupuesto. Docentes poco interesados en aplicar la lógica matemática.
ITSCO	Formación integral de parvularios.	La necesidad de parvularios capacitadas para desarrollar la lógica matemática.	Optativas Talleres.	La parvulario sea capaz de desarrollar actividades lúdicas para el aprendizaje de la lógica matemática.	La no apertura a practicantes en los CDI. El poco interés hacia los temas de la matemática.
El CDI	Garantizar un proceso educativo, exitoso.	Poca capacitación de los docentes en este tema.	Aplicación según currículo de educación inicial.	Solucionar el espacio para la realización de juegos recreativos didácticos	Resistencia al cambio.
DOCENTES	Contribuir con el mejoramiento de la enseñanza de la matemática	Atraso de los niños en la matemáticas.	Planificación novedosa utilizando la lúdica.	Mejorar las capacidades de los niños sobre la materia.	Insuficiente capacitación el desinterés por planificar
NIÑOS	Ser mejores en matemáticas	Temor hacia las matemáticas	Su interés por aprender	Lograr ser buenos matemáticos	Maestra con falta de motivación en la enseñanza de la matemática
PADRES DE FAMILIA	Que los niños aprendan de una forma agradable la matemática	Poco interés y dificultad en el aprendizaje de la matemática	Material creativo para el mejor aprendizaje	Tener niños y niñas que les agrade la matemáticas	Resistencia al cambio. Poca educación en matemáticas. Bajos recursos económicos.

ELABORADO POR: SHUGULI, Yadira

2.03.01. Análisis de la Matriz de Análisis de Involucrados

Es muy importante que este cuadro esté permanentemente actualizado durante el diseño y la ejecución del proyecto, pues puede variar.

- El Análisis de Involucrados no se hace sólo al comienzo del diseño del proyecto sino que se revisa y actualiza permanentemente.
- No es sólo un insumo para el siguiente paso (el Análisis de los Problemas). El Análisis de Involucrados es uno de los elementos más dinámicos (cambia permanentemente) del SML.

Objetivos del Sistema Educativo Ecuatoriano y su Política Educativa

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

• MARCO CURRICULAR

– Nuevo currículo de la educación infantil aplicándose.

POLÍTICA 1

Universalización de la Educación Infantil de 0 a 5 años de edad

JUSTIFICACIÓN: Porque los primeros años representan el momento más adecuado para ofrecer una educación temprana de calidad ya que en este período se desarrolla la inteligencia afectiva, cognitiva y psicomotriz y desarrolla su identidad.

PROYECTO: EDUCACIÓN INFANTIL CON CALIDAD Y CALIDEZ PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 0 A 5 AÑOS

COMPONENTES:

1. Rectoría del MEC en las diferentes modalidades del nivel
2. Articulación de la educación infantil con la educación general básica
3. Ampliación de cobertura educativa del nivel infantil
4. Mejoramiento cualitativo del talento humano vinculado al nivel
5. Desarrollo de la Infraestructura física y equipamiento

6. Diseño e implementación de políticas que garanticen la pluriculturalidad y el multiguismo en los programas de educación infantil.

OBJETIVO: Brindar educación infantil para niñas y niños menores de 5 años, equitativa y de calidad que respete sus derechos, la diversidad, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje y fomente valores fundamentales, incorporándolos a la familia y a la comunidad.

1. A partir del año 2010 se ampliará la cobertura de atención a niñas y niños de 0 a 3 años en 1% anual del rango de 2 a 3 años.
2. A partir del año 2010 se incrementará 270 educadores para educación infantil en el rango de 2 a 3 años anualmente.
3. En el año 2010, se dotará de 270 aulas, equipadas y material didáctico especial para niñas y niños de 0 meses a 3 años
4. Hasta diciembre del 2015 todas las instituciones, programas y ONGS que atienden a niñas y niños menores de 5 años, en centros de educación infantil con diferentes modalidades, estarán autorizadas por el MEC y alineadas con las políticas nacionales de educación
5. Hasta diciembre del 2015, el nivel de educación infantil del MEC incorporará en su atención al 30% de niñas y niños de 3 a 4 y de 4 a 5 años (70% otros)
6. Del 2010, al 2015, se dotará de infraestructura, equipamiento y material didáctico especial para niñas y niños de 0 meses a 3 años: a 1.242 aulas

El Programa Nacional de Educación para la Democracia y el Buen Vivir es un programa emblemático del Ministerio de Educación que fue instituido para desarrollar iniciativas sobre el Buen Vivir, creando espacios de participación y promoción de derechos. Dentro de su marco de acción están los siguientes temas: educación para la sexualidad, educación ambiental, educación para la salud, educación preventiva del uso indebido de drogas, orientación y bienestar estudiantil, y El Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017 priorizará el desarrollo infantil

integral. El objetivo será atender al 100% de niñas y niños menores de 5 años, en condiciones de extrema pobreza y al 65% de la población total de menores de 5 años. Hasta mayo de este año, 442.589 niños fueron atendidos en los Centros Infantiles del Buen Vivir (CIBV), con el programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) y en los centros de Educación Inicial, con una inversión de 218'085.477,4 de dólares.

Actualmente, están en construcción 79 CIBV a nivel nacional, encargados de atender a niños de 1 a 4 años en situación de pobreza y extrema pobreza, que no tienen quien se encargue del cuidado de sus hijos en horas laborables. Los niños y niñas que asisten a los CIBV reciben alimentación, cuidado, recreación, en un horario que varía entre las 6 y 8 horas de atención. Hasta el 2016 está previsto construir 1.000 de estos centros.

En Ecuador la política de la primera infancia implica el desarrollo integral de los y las menores de 5 años mediante un modelo integral de atención que fortalezca el desarrollo de las capacidades físicas, emocionales, culturales y cognitivas de los niños y niñas, garantizando un ambiente social sano, amigable e incluyente. El Instituto Tecnológico Superior Cordillera abrió la carrera de Desarrollo del Talento Infantil, como adelantándose al pensamiento político nacional para la formación profesional de tecnólogos en un perfil de damas o caballeros científicamente preparados para asumir la responsabilidad más delicada como es la que los padres de familia delegamos a los CDI que es el cuidado de los niños/as menores de 5 años. El educador a formarse es un especialista en el campo de la educación inicial, donde puede:

- Diseñar planes, programas y proyectos para la implementación de centros especializados en el desarrollo infantil.
- Diseñar, planificar, ejecutar y evaluar programas de estimulación y educación en el ámbito de la educación inicial.
- Diseñar e implementar proyectos de investigación del desarrollo y el aprendizaje en el contexto de la educación inicial.
- Identificar y prevenir problemas de desarrollo y de aprendizaje en niños en edades comprendidas entre cero y cinco años.

El interés del ministerio de educación es mejorar la preparación de los docentes en la calidad de enseñanza aprendizaje dejando atrás la enseñanza antigua es decir la maestra enseña y el niño aprenden donde la docente coarta la participación de los niños y niñas, hoy en día las parvularios debemos ser innovadoras y crear un ambiente alegre que permita al niño a adaptarse fácilmente.

También se perciben problemas por la falta de juegos didácticos en el aprendizaje lógico matemático y los pocos materiales para los mismos. Lo mismo que la deficiente infraestructura adecuada para realizar las diferentes actividades con los niños /as.

Los directivos del Centro de desarrollo infantil tienen el interés de garantizar un proceso educativo y exitoso para llegar a una meta en la cual es brindar una educación de calidad e integral. Pero a veces la poca gestión de los mismos entorpece este objetivo.

Los docentes están prestos a capacitarse para impartir sus conocimientos en una forma fácil y clara para los niños/as.

Los niños siempre están prestos a aprender, pero de una forma innovadora, donde ellos sean los principales actores del proceso de enseñanza-aprendizaje en la lógico matemática.

El municipio ha realizado una obra interesante que es el centro de desarrollo comunitario donde permite que los niños y niñas se nivelen en su aprendizaje escolar como también les enseñan a ser libres para preguntar, resolver problemas etc.

Con sus programas, y con sus CMEI ayudan a mejorar el aprendizaje significativo de la matemática en los niños/as.

CAPITULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01. Introducción

Hacemos el análisis de problemas para:

- Analizar la situación actual relacionada con el problema de desarrollo seleccionado.
- Identificar los problemas principales en torno al problema de desarrollo y las relaciones causa-efecto entre ellos.
- Visualizar las relaciones de causalidad y sus interrelaciones en un diagrama (árbol de problemas).

El análisis de problemas se hace através de cinco pasos.

1. Escribir el problema de desarrollo (también llamado problema principal, central o focal) en una tarjeta y pegarlo en el centro de una pizarra. Si no hay acuerdo respecto de cuál es el problema principal, se deberá seguir discutiendo hasta lograr el consenso.álisis de problemas se hace através de cinco pasos.
2. Identificar otros problemas que son causa directa del problema de desarrollo (el cual ahora se convierte en efecto de esas causas) y colocarlos debajo del problema de desarrollo.
3. Seguir colocando otros problemas con el mismo principio: que sean causas de los problemas anteriormente encontrados. Proseguir hasta llegar a las causas que son raíces.
4. Identificar si algunos de los problemas colocados son efectos del problema de desarrollo y colocarlo por encima de éste. Completar los efectos del problema

central. Revisar el árbol, comprobar que es válido y completo, haciendo los ajustes necesarios.

5. Trazar líneas con flechas que apunten de cada problema-causa al problema-efecto que producen y asegurarnos si el diagrama tiene sentido.

3.02. Espina de Pescado de la Problemática.

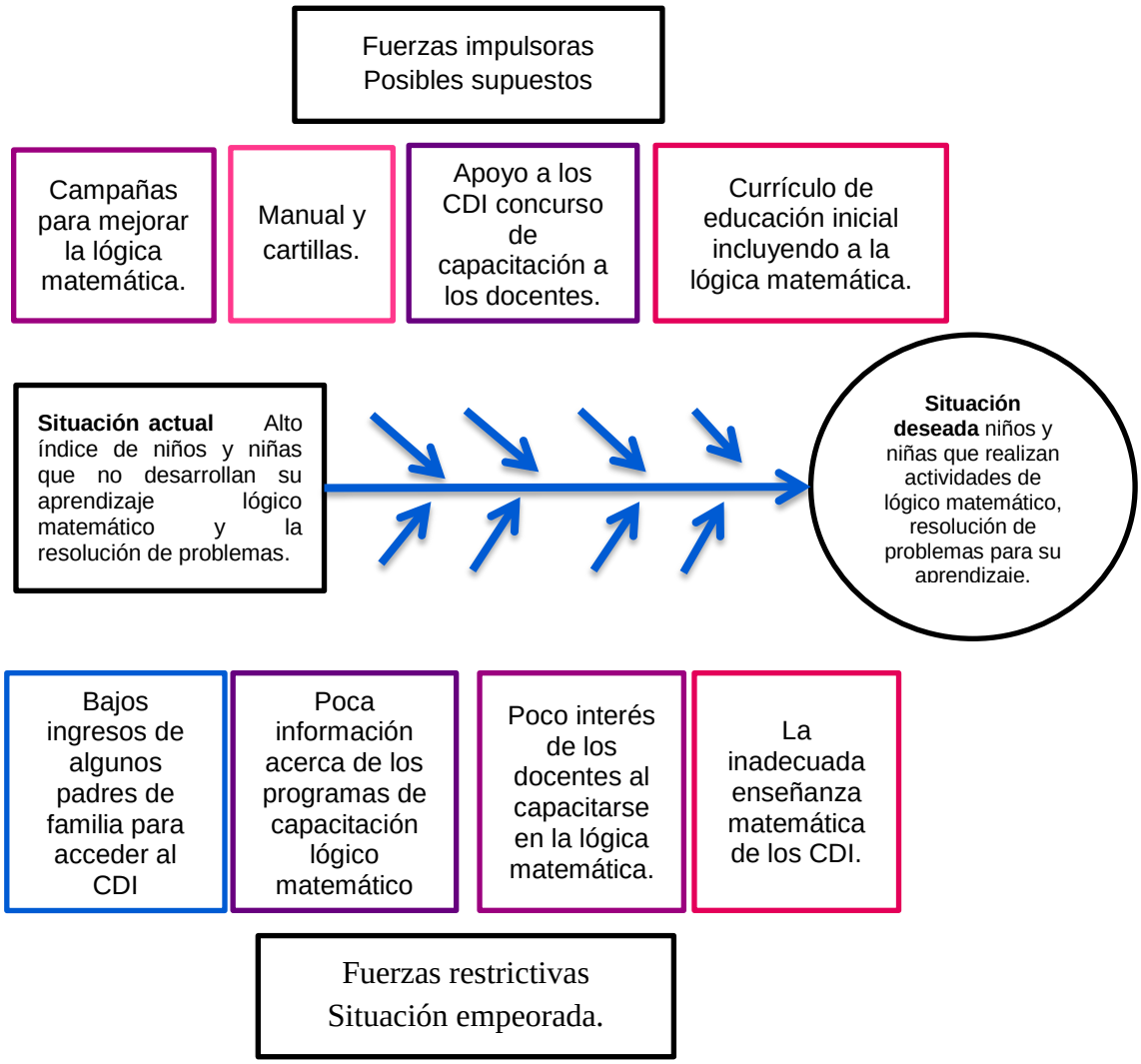


Figura 3. 1. Espina de Pescado de la Problemática

ELABORADO POR: SHUGULI, Yadira

3.02.01. Análisis de la Espina de Pescado de la Problemática.

El alto índice de los niños y niñas que no desarrollan su aprendizaje lógico matemático y la resolución de problemas se da por bajos ingresos de algunos padres de familia son causados por la inestabilidad económica que existe en nuestro país, el mismo que se repercute en el desarrollo educativo de sus hijos, en vista del problema planteado se observa que en Ecuador existen instituciones y centros de desarrollo comunitario de apoyo educativo totalmente gratuito.

La falta de interés de las docentes en buscar información y capacitarse en los diferentes organismos del estado, por tal motivo existen manuales y cartillas que ayuden al profesional a capacitarse en la lógica matemática pero no asiste a las capacitaciones y por ende no aplican el método lúdico en la enseñanza en su clase es ahí cuando se ve un retraso en el aprendizaje de los niños y niñas

El actual gobierno desea descentralizar los monopolios existentes en este caso nos referimos a las palancas que ayudan a profesionales a ingresar a centros de desarrollo infantil sin el mayor conocimiento alguno teniendo como afecto la mala preparación de los niños y niñas de dicho centro educativo, una docente debe estar preparada para impartir la clase porque no cualquier persona debe estar al cargo de desarrollo evolutivo de los niños y niñas porque esta es una etapa que va pasando cada niño en su edad.

Los centros de desarrollo infantil deben cerciorarse que el profesional a contratar cuente con un alto grado de experiencia en el trato con los niños y niñas para que al momento de enseñar a los infantes capten la idea y a su vez desarrollen su pensamiento lógico, para que el entorno educativo funcione adecuadamente.

Todas las docentes debemos estar preparadas y actualizadas para realizar juegos didácticos con los niños y niñas para que ellos logren resolver diferentes problemas que se les puede ir presentando a nivel escolar como familiar.

3.03. Árbol de Problemas

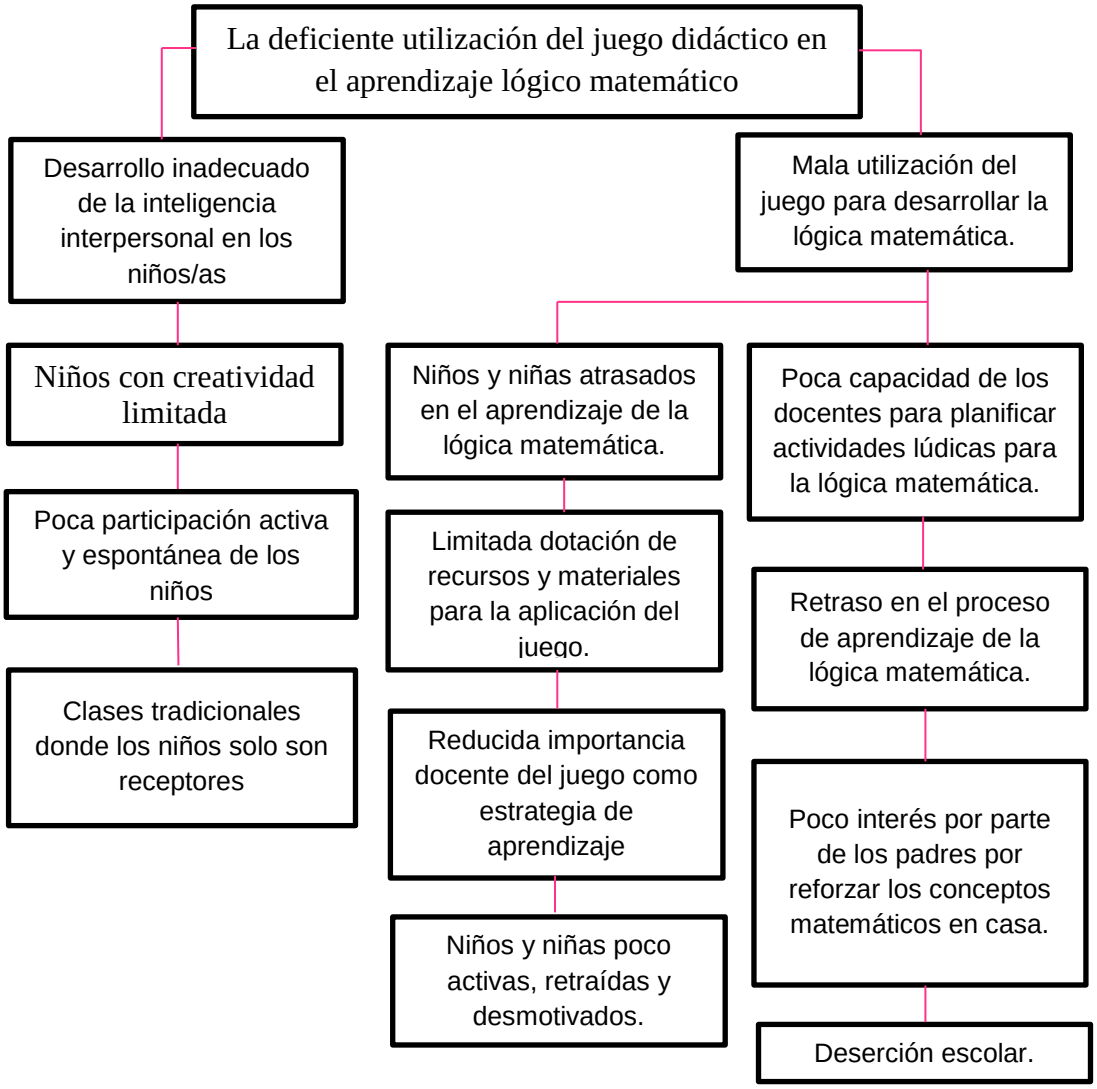


Figura 3. 2. Árbol de Problemas

ELABORADO POR: SHUGULI, Yadira

3.03.01. Análisis del árbol de problemas.

El problema central La deficiente utilización del juego didáctico en el aprendizaje lógico matemática en niños y niñas de 2 a 3 años de edad, por la poca actualización sobre el tema de la lógica matemática por el desconocimiento por parte de las docentes que no imparten una clase motivadora e innovadora donde les agrade a los pequeños y no teman a la repetición antigua de que las docentes enseñan y los niños aprenden esto provoca a obtener resultados negativos como es la desmotivación y atrasos en el aprendizaje de la lógica matemática en los niños y niñas al no realizar el uso de una cartilla o una guía para la enseñanza de la matemática existen infantes poco activos, retraídos pierden la concentración por la insuficiente planificación e interés de las docentes alno realizar actividades lúdicas en la enseñanza de la lógica matemática para mejorar un buen desempeño en los infantes los padres de familia deben colaborar en reforzar los conceptos de la matemática en la casa para que los pequeños no tengan falencias en el aprendizaje de la lógica matemática para que no haya una decepción escolar. Existe una decepción escolar en los niños y niñas de 2 a 3 años por el insuficiente interés o conocimiento por parte de los papitos porque hay papitos que no han recibido estudios por los bajos recursos económicos o por el desconocimiento del tema no colaboran en reforzar previos conceptos de la matemática en sus hijos obteniendo un retraso en el proceso de aprendizaje, porque las docentes deben planificar para que la clase sea más creativa, dinámica y para que a los niños se les haga más fácil aprender las matemáticas utilizando el método lúdico para un desarrollo adecuado y no existan atrasos en el aprendizaje es importante utilizar una cartilla para variar las actividades que se va a realizar con los pequeños para enseñar y estén motivados y deseosos en aprender la matemática.

3.04. Construcción del Árbol de Objetivos.

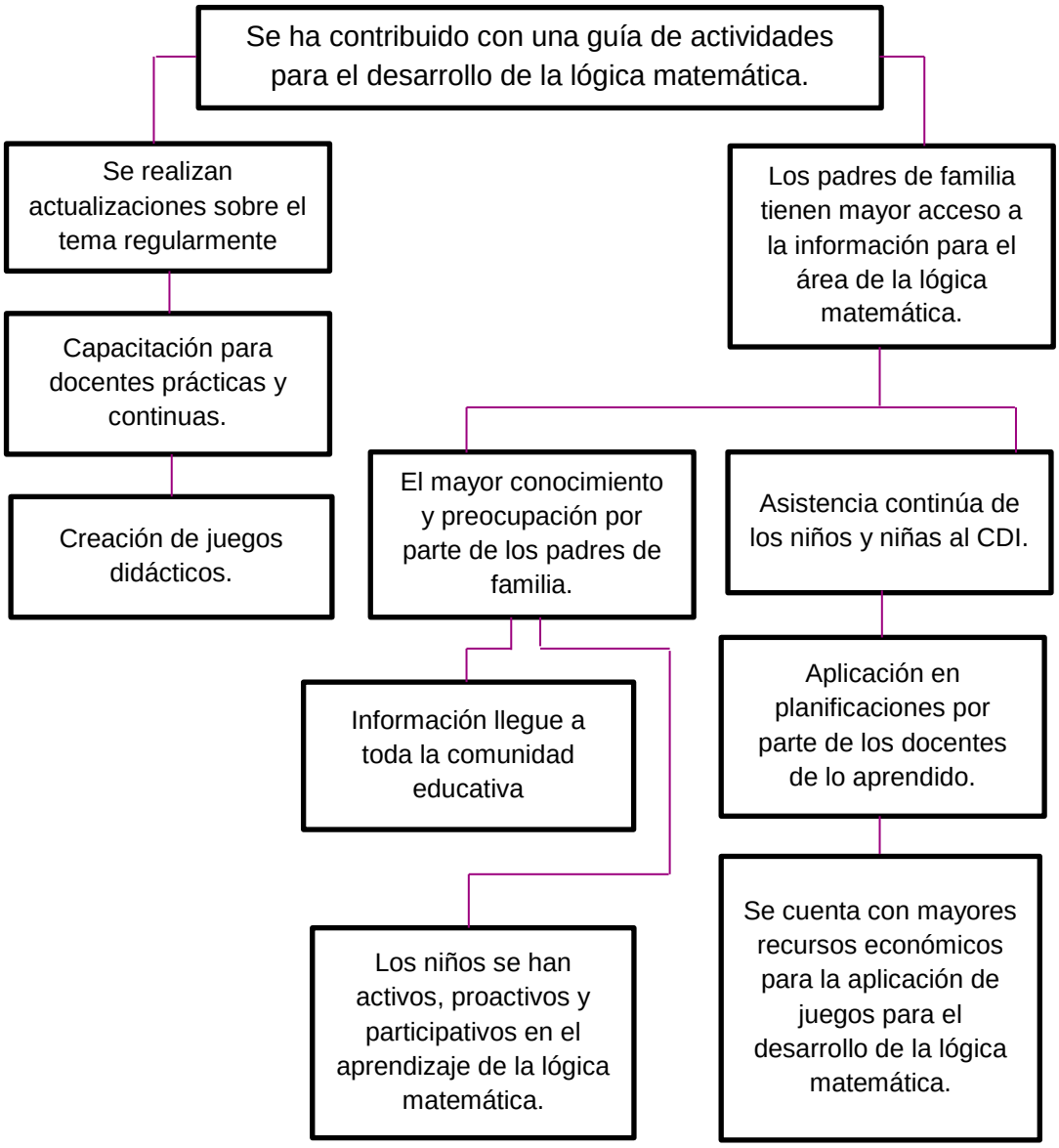


Figura 3. 3. Construcción del Árbol de Objetivos

ELABORADO POR: SHUGULI, Yadira

3.04.01. Análisis del Árbol de Objetivos

Se ha contribuido con una guía de actividades para el desarrollo de la lógica matemática, se realizan actualizaciones sobre el tema regularmente con la capacitación para las docentes prácticas y continuas para un mejor desempeño en enseñar la matemática a los niños y niñas utilizando los juegos didácticos porque los pequeños a través del juego un mejor desarrollo y un aprendizaje significativo.

Algunos docentes no consideran al juego como una importante estrategia lúdica que ayuda al aprendizaje esto conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y no se pueda desarrollar un aprendizaje lógico matemático adecuado, como consecuencia los niños presentan un desarrollo limitado de la inteligencia interpersonal.

Se cree que una de las causas para que se aplique de una forma limitada los juegos educativos se debe a la reducida dotación de materiales y recursos por parte de las autoridades estos da como resultado niños con una creatividad limitada y poco desarrollada.

Las actividades de aula sin previa planificación es otra causa que conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y de esta manera la participación de los niños en el aula se da de un modo pasivo y poco espontáneo.

La capacitación de los docentes juega un rol muy importante pues si el maestro no domina adecuadamente la didáctica lúdica existirá una escasa aplicación de los juegos educativos y esto conlleva a que las clases impartidas sean tipo tradicionales donde los niños sean solo receptores de contenidos y no se llegue a un aprendizaje significativo.

Si no se atiende el problema investigado hoy las consecuencias a futuro serian que existiría un limitado desarrollo del aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas.

Desde mi punto de vista las docentes si realizan las planificaciones correctas pero les falta utilizar el juego didáctico en el aprendizaje de los niños para así obtener un correcto aprendizaje.

Los recursos deben estar relacionados con situaciones reales, en las que se debe incluir el juego como parte de esa realidad acorde a la edad.

Las educadoras deben valorar el esfuerzo después de realizar la actividad con los niños y niñas experimentando sus vivencias.

El aprendizaje de la lógica matemática debe ser agradable y tener un aprendizaje La guía sirve de apoyo para el docente y al niño y niña para así realizar una clase dinámica y activa donde los niños se desenvuelvan solos, dejando a un lado la timidez, al ser una herramienta innovadora y con la utilización de s canciones lograremos que los niños sean más proactivos en las matemáticas.

CAPÍTULO IV

DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS

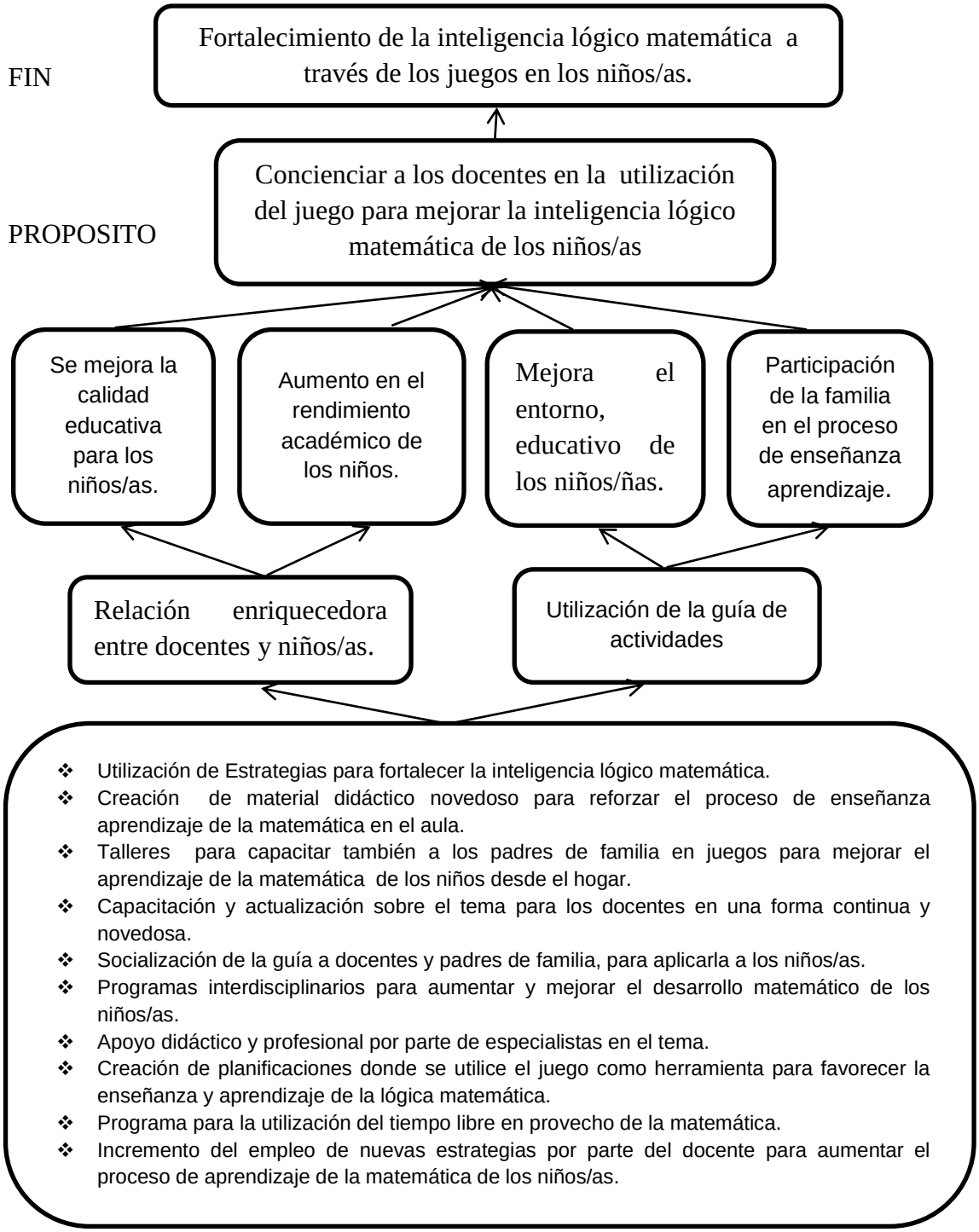


Figura 3. 4. Diagrama de Estrategias

4.01. Matriz Análisis De Alternativas

(Véase Tabla N.1, Apéndice A)

4.02. Impacto de objetivos

(Véase Tabla 2, Apéndice B)

4.03. Matriz de Marco lógico

(Véase Tabla 3, Apéndice C)

4.03.01. Análisis del marco lógico.

A través del análisis del marco lógico debemos tener en cuenta nuestra finalidad a lo que queremos lograr con la adquisición y fortalecimiento de los juegos en el desarrollo de la matemática en los pequeños aumentando el 70% al utilizar el juego en la enseñanza de las matemáticas con la participación y colaboración de los padres de familia al realizar actividades para un buen desarrollo se debe dar a conocer el registro de asistencia que se debe optar por la participación continua de papitos en el proceso de la lógica matemática en los centros infantiles que dan acceso a la utilización del juego para el desarrollo de la lógica en base y disposición de adquirir y reforzar la matemática en los niños y niñas.

Aumenta en un 75% la participación de los beneficiarios directos en la adquisición y fortalecimiento de la matemática al evaluar las actividades de la guía para un mejor desempeño y enseñanza en el aula para que no exista retraso en aplicar y reforzar la matemática en los niños y niñas. Mi propósito es de diseñar e implementar una cartilla de actividades y juegos de la lógica matemática en niños y niñas de 2-3 años utilizando material didáctico, creativo, novedoso e innovador para desarrollar la concentración e imaginación de cada uno de los pequeños de igual manera la clase

debe ser planificada y no improvisada si queremos obtener un mejor resultado en el aprendizaje de los infantes.

Las docentes no debemos ser conformistas debemos ir aplicando nuestra propuesta en varios centros infantes para observar si en los niños y niñas crece su interés aprender y no exista el temor hacia las matemáticas. A través de los componentes demostramos el fortalecimiento de la lógica mejorando el aprendizaje en los infantes con la frecuencia de los docentes en la capacitación y la aplicación de la propuesta en un 75%, disminuyendo la falta de interés por parte de los pequeños por tener un aprendizaje significativo en un 50% permitiendo que la comunidad educativa cumplan con los compromisos adquiridos

Conformación de un equipo interdisciplinario, para ayudar a la aplicación de la propuesta es de un 60% de los participantes que realizan la supervisión de la aplicación de la propuesta en forma continua. No todos los participantes aplican su guía de enseñanza para un mejor aprendizaje en los niños y niñas Los docentes debemos estar capacitados y actualizados en los diferentes temas porque la educación va cambiando donde las docentes debemos aplicar todos los conocimientos a los futuros líderes de la patria. Aprovechamiento de todos los recursos existentes para ir disminuyendo la educación antigua en que el docente explica y enseña y los niños y niñas aprenden se necesita que las clases sean motivadoras e innovadoras en un 60% en la cual las docentes deben llevar su registro de actividades realizadas para que estas no sean repetidas en la cual las docentes deben asumir los compromisos y asistir a todas las capacitaciones que se dé la oportunidad. Beneficiarios con ganas de aprender es de un 50% de la participación

de los beneficiarios en las actividades realizadas en la cual se debe llevar un registro de participación y aprovechamiento en el aula aumentando el interés de los beneficiarios, si la docentes es activa, motivadora con ganas de enseñar los niños y niñas van a dar todo de ellos porque son como una pequeña esponja que absorben todo y colaboran en aprender. A través de las actividades el plan de capacitación de los docentes en juegos para desarrollar el área lógico matemático

Para realizar las actividades se debe contar con un presupuesto, medios de verificación y un supuesto.

Para dar a conocer el plan de capacitación de los docentes en juegos para desarrollar el área de la, lógica matemática.

Plan de talleres para padres de familia sobre la implementación de actividades y juegos para potencializar el desarrollo de la lógica matemática desde casa, para que así los papitos tengan el interés de enseñar a sus hijos con el juego permitiendo un mejor desempeño en aprender la matemática .para realizar la actividad se debe contar con un presupuesto medios de verificación y un supuesto.

Conformación y capacitación metodológico del equipo multidisciplinario es importante que la docente utilice varios métodos para enseñar a los niños y niñas en método activo es el juego porque los infantes se divierten y colaboran para realizar la actividad se necesita de un presupuesto, medio de verificación y un supuesto es que el docente dispuesto a aplicar lo aprendido por desinterés.

Coordinación institucional y que permita desarrollar la aplicación de la propuesta es necesario que la docente aplique su propuesta para ir creciendo y obtener un mejor resultado en el aprendizaje de la matemática se contara con un presupuesto, medios

de verificación y un supuesto es que exista la aplicación de la estrategia.

Contratación de especialistas de los cursos.es importante el conocimiento del especialista para tratar con los niños y niñas porque no cualquier persona debe estar en el cuidado de los infantes se utilizara un presupuesto y medio de verificación y un supuesto de la aceptación, apoyo y comprensión de todos los involucrados.

Realización de intercambiados de experiencias a nivel institucional por parte del equipo multidisciplinario. Las docentes deben conversar e intercambiar ideas que hayan vivido con los pequeños para así obtener un mejor desempeño disciplinario institucional y académico se contara con un presupuesto, medio de verificación y un supuesto.

Evaluaciones continúas del proceso de la aplicación de la propuesta. La docente que aplique su propuesta debe estar pendiente en que la maestra si aplique para que no retroceda el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas con un presupuesto, medios de verificación y un supuesto.

CAPITULO V

PROPUESTA

5.01. Datos informativos

Título: "EL JUEGO DIDÁCTICO, SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA NIÑOS DE 2-3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "FANTASY WORLD" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO"

Beneficiarios:

Niños y maestros

Ubicación:

El CDI "Fantasy World" Está Ubicado En La Av. Manuel Córdova Galarza En La Ciudadela Del Arquitecto Calle "B" Oe 4-235 Y Calle "F".

Tiempo estimado para la ejecución:

Abril – Septiembre del 2013.

Tutor:

Licda. Marilyn Velasco Villegas

Investigadora: Yadira Shuguli Ruiz.

5.02. Antecedentes de la Propuesta

Con esta investigación se pretende facilitar y contribuir al mejor desenvolvimiento del maestro dentro de su trabajo diario, fortalecer la relación maestro – alumno, así también se espera conseguir mejores resultados en la formación intelectual de los niños.

El juego aparece en la historia del ser humano, desde las más remotas épocas de la humanidad.

El juego didáctico es importante en la formación integral de los niños/as, puesto que influye en el desarrollo de la personalidad del niño/a; estimula la imaginación, especulación e indagación así como estimula al desarrollo físico.

Es un mecanismo de emociones y sentimientos, el juego es un factor importante en la socialización, que permite adaptarse al mundo externo, es un factor de equilibrio, desarrolla los aspectos psicológicos, físicos, sociales, intelectuales, facilita el aprendizaje, se incorpora valores, es motivo de alegría, supera tensiones.

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

Es obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez la práctica de juegos recreativos, crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con espacio físico adecuado para poder enseñar de mejor manera las actividades lúdicas para un mejor aprendizaje en lo posterior.

Macro:

- La tesis titulada Guía pedagógica para el desarrollo de nociones matemáticas de los niños y las niñas de 3-4 años., en el centro infantil Chilibulo en la ciudad de Quito fue realizada por María Belén Camacho del Castillo y Denise Rueda Camacho, alumnas de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, - Objetivo formular una guía que coadyuve a la sistematización del

proceso educativo y que le permita el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas de los niños y niñas de 3-4 años de edad.

- Guía Didáctica docente de juegos infantiles para el desarrollo de las áreas lógico matemática, lenguaje, motriz y socio afectivo de los niños de 4-5 años. Del CDI Dulce Travesura, de la parroquia Malchinguí del Cantón Pedro Moncayo. De la Universidad Politécnica Salesiana de Quito.

Meso:

- **UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.**

Actividades Lúdicas Y Su Influencia En El Aprendizaje De La Pre – Matemática En Niñas Y Niños De Cuatro A Seis Años, Del Centro De Desarrollo Infantil "Mario Benedetti", Cotocollao - Quito, Período 2010 - 2011

- **ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO**

Desarrollo De La Inteligencia Espacial, En Los Niños De 5 Años Y Propuesta Alternativa.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES CÓMO ESTIMULARLAS Y DESARROLLARLAS

En el texto de las Inteligencias Múltiples Cómo Estimularlas y Desarrollarlas, del autor, Celso A. Antúnez, Capitulo 1 dice: que la Inteligencia es un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar una dificultad y se completa como una facultad para comprender entre varias opciones, cuál es la mejor.

Micro:

- No se encuentra evidencia sobre el tema a tratar en los distintos centros de desarrollo infantil.

5.03. Justificación

La propuesta se justifica por la necesidad de dar solución al quehacer educativo, caracterizado por las siguientes realidades analizando a lo largo de la investigación.

Proponer los juegos recreativos acorde a las necesidades de la institución, y al mismo avance de la ciencia y tecnología.

A través de encuesta se demuestra de manera real y objetiva que existe una serie de falencias en el desarrollo del juego, el cual limita al desarrollo de la lógico matemática de los niños y niñas.

La permanente crisis que sufre la educación obliga a realizar profundas revisiones del proceso educativo al fin de encontrar solución sobre los juegos recreativos que se viene practicando en los niños/as de 2-3 años.

Según los datos analizados existe un problema escolar sobre los juegos pedagógicos y didácticos.

Capacitación permanente a los maestros sobre nuevas metodologías y formas de enseñanza que la educación intelectual tiene un fin práctico, y que el juego debe favorecer los descubrimientos y entretenimiento espontáneo del niño/a.

5.04. Objetivos

5.04.01. Objetivo general

Diseñar una guía de juegos didácticos para desarrollar el área lógico matemática en los niños/as de 2-3 años.

5.04.02. Objetivos específicos

Brindar conocimientos claros y precisos relacionando a la educación en los juegos recreativos.

Estimular el desarrollo de actividades, habilidades y destreza favorables para la función del docente en aulas, talleres y espacios físicos.

Desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños/as.

5.05. Análisis de factibilidad

5.05.01. Factibilidad económica

La institución educativa nos proporcionará los recursos físicos y personales necesarios para realizar la propuesta.

5.05.02. Factibilidad socio-cultural

El hombre es socialmente activo, y debe conocer la medición para solucionar problemas diarios en su vida y en el medio social en que se realiza específicamente.

5.05.03. Factibilidad legal

Está regido a la disposición de la autoridad para la aplicación obligatoria de técnicas motivacionales, entonces la normatividad legal de la institución se efectuará de forma positiva.

5.05.04. Factibilidad tecnológica

Se cuenta gracias al avance de la ciencia y técnica con el uso de internet que nos indica innovar las diferentes teorías del conocimiento del hombre que cuenta con todo el material tecnológico indispensable para su ejecución.

5.06. Fundamentación

5.06.01. Juegos didácticos

Esta Investigación nace por descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la escuela primaria para la formación física moral y espiritual.

"El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal. Juego

El juego según Vigotsky "es una actividad guiada internamente, a partir de la cual la niña y el niño crean por sí mismos un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar".

Para Federico Froebel el juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en esta edad de la vida. Es por lo general el modelo de la vida del hombre generalmente considerado de la vida natural, interna y misteriosa, es por ello que el juego origina gozo, libertad, satisfacción y paz con el mundo.

El juego se define como cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo reglas. La niña y el niño juegan por el hecho de hacerlo, no por lo que con ello pueda conseguir.

Además el juego es una herramienta metodológica para el trabajo con niños y niñas. Durante su práctica lúdica se incrementa su potencial cognoscitivo, y pueda considerarse un escenario para explotar el potencial real del infante en lo que a conocimiento lógico matemático se refiere.

Su característica principal es que tiene un fin en sí mismo, en oposición a otras actividades que tienen un objetivo exterior. Esto explica la razón por la cuál es la actividad más utilizada en el nivel inicial.

5.06.02. Características del juego

- Es una actividad desinteresada, que tiene un fin en sí misma, frente a otras actividades en las que está presente la preocupación por el resultado.

- Es una actividad que se realiza por el placer que produce llevarla a cabo sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio.
- Es una actividad espontánea y libre, es decir no requiere de motivación, ni preparación, la niña o el niño siempre está preparado para iniciar uno u otro tipo de juego, por supuesto en función de la necesidad e interés de cada momento.
- El juego es placentero, divertido, voluntario y lo más importante no es obligatorio.
- El juego es una fuente de alegría porque permite a la niña o al niño divertirse aunque no sea esto lo que se busque.
- En el juego encontramos un medio de aprendizaje, pudiendo iniciar y
- ejercitar muchas facultades, facilitando el conocimiento del entorno y las relaciones sociales.
- El juego permite la liberación de los conflictos ya que los ignora o los resuelve.
- El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Tiene un carácter de seriedad, es decir para la niña y el niño, el juego es una actividad importante, seria es su trabajo mientras es pequeño.
- El juego está lleno de misterio e inseguridad, que más adelante se transformará en ganancia de seguridad y satisfacción.

5.06.03. Tipos de juego

Existen varias clasificaciones respecto al juego, pero para el presente trabajo vamos a definir únicamente los que nos serán de utilidad para la realización del presente informe.

5.06.03.01. Juegos De Ejercicio

Los juegos de ejercicio son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos.

Por ejemplo: morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas, bicicleta, monopatín, patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos, entre otros.

Utilidad:

Desarrollo de los sentidos.

- Favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos.
- Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio.
- Suelen fomentar la auto-superación, pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

5.06.03.02. Juegos de Ensamblaje o Armado

Consisten en encajar, ensamblar, superponer, apilar y juntar piezas.

Este juego se desarrolla cuando un niño o niña se fija una meta, la de construir y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue.

Por ejemplo: los puzles y rompecabezas, las maquetas para construir y todos aquellos juegos en los que la actividad se centre de una forma u otra en apilar, encajar o unir piezas con vistas a conseguir resultados.

Utilidad:

- Contribuyen a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano.
- La diferenciación de formas y colores.
- Favorece al desarrollo del razonamiento, organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia.
- Suelen favorecer también la autoestima y la auto superación.

5.06.03.03. Juegos Simbólicos

Característico de los dos a seis años. Es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego donde la niña y niño atribuyen toda clase de significados, más o menos evidentes a los objetos. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros, gerentes, periodistas, pintores, etc.

Por ejemplo: los vehículos, las muñecas, los talleres mecánicos, los juegos de médicos, los superhéroes, las naves espaciales, los tocadores, los disfraces y todos aquellos juegos que de una forma u otra reproduzcan el mundo de los adultos.

Utilidad:

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje porque los niños y niñas verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados. Favorecen también la imaginación y la creatividad.

5.06.03.04. Juego de Reglas

Son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

Este tipo de juegos contribuyen al desarrollo de la acción, decisión, interpretación y de la socialización de la niña/o, estos juegos de regla inician en la organización y la disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo, la niña/o aprenderá a ser ella/él y aprenderá a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

Por ejemplo: juegos de mesa o de tablero, pero también hay otros juegos de reglas con los que se juega en otras situaciones, como por ejemplo el golf, los juegos de puntería, los futbolines, canastas.

Utilidad:

- Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.

- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.
- Por otra parte, según la organización Illonois early learning, jugando con las niñas y niños pequeños de una manera efectiva y divertida se logra desarrollar:

Habilidades de lenguaje: cuando juegan juegos de nombres, cantan canciones, y recitan rimas infantiles.

Habilidades de pensamiento: cuando construyen una torre de bloques, siguen las instrucciones de algún juego, o adivinan cómo armar las piezas de un rompecabezas. Habilidades de motricidad fina: cuando ensartan cuentas, hacen figuras de arcilla y cortan con tijeras.

Habilidades de motricidad gruesa: cuando juegan con una pelota, patinan y corren carreras de relevos. Habilidades creativas: cuando se imaginan cuentos, presentan un espectáculo de títeres, y se atavían con ropa de juego.

Habilidades sociales: cuando forman los equipos para juegos de pelota, discuten las reglas de un juego de naipes, y deciden quién realizará cuál papel en un juego dramático.

Juegos tradicionales

Son juegos solemnes transmitidos de generación en generación, pero por su origen se remontan a tiempos muy lejanos.

Estos juegos están muy ligados a la historia, cultura y tradición de un país.

Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Juegos de mesa

Son juegos que requieren de una mesa o de un soporte similar y que es jugado generalmente en grupo, en el cuál es necesario estrategias y razonamiento para poder jugar.

Características del juego

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.

   Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia.
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, el juego arrebata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
9. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

10. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
11. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

DESARROLLO LÓGICO MATEMATICO.

La comunicación mejora a medida que comparten sus sistemas de representación con otros. Al realizar observaciones sobre el desarrollo intelectual de los niños mucho antes de las recientes investigaciones sobre la memoria, el aumento de la capacidad para recordar es fundamental para su descripción de la forma como se desarrollan los procesos del pensamiento durante la primera infancia.

Cuando los niños pueden recordar hechos y objetos, pueden comenzar a formar y utilizar conceptos: representaciones de cosas que no están en el entorno presente.

Operaciones lógicas elementales.

Clasificación: Es la capacidad de agrupar objetos haciendo coincidir sus aspectos cualitativos, combinando grupos pequeños para hacer grupos más grandes y haciendo reversible el proceso separando de nuevo las partes del todo.

Seriación: Es la habilidad lógica que consiste en poner series, o dicho de otra forma se trata de relacionar objetos en base a alguna dimensión, es establecer relaciones entre diferentes objetos en base a un aspecto, puede ser creciente o decreciente y poniéndolos en un orden determinado. Al entender el orden, se dará cuenta que al contar, cada parte de la seriación es uno más que el precedente y uno menos que el siguiente.

Correspondencia: Es la forma más simple y directa de comparar para ver si los conjuntos de objetos son equivalentes. Esta comparación sin conteo es una idea pre-

numérica, ya que la correspondencia uno a uno no depende de una noción de número, pero si es la base para la comparación de tal noción. La acción de clasificación y seriación se fusionan a través de la operación de correspondencia.

Orden: Es la capacidad de establecer entre los objetos un orden de sucesión creciente y decreciente, una vez que la niña/o comprende la noción de orden en su mundo físico, comienza a entender el orden de los números, es decir que se dará cuenta que dentro de una serie numérica un número es mayor que el anterior y menor que el posterior.

Inclusión: Es la capacidad de incluir elementos con alguna semejanza en un mismo grupo determinado.

Nociones matemáticas

La matemática debe trabajarse desde el nivel inicial donde se brindan las bases para futuros y complejos aprendizajes, siendo estas bases las nociones matemáticas, las cuales las encontramos en el eje del desarrollo: conocimiento del entorno inmediato.

Noción: Es la representación mental que concreta las características comunes a objetos y fenómenos de la realidad. Las nociones son instrumentos del conocimiento y se desarrollan en niñas y niños en base a operaciones.

Noción de color: Los colores fundamentales que deben conocer las niñas y niños son: rojo, azul y amarillo, que son colores primarios; posteriormente de forma progresiva se irán introduciendo los colores secundarios.

Noción de Forma: Supone el conocimiento de las figuras geométricas. Iniciando con el círculo, triángulo, cuadrado y el rectángulo, para más adelante realizar la enseñanza de formas más complejas.

El tratamiento de las relaciones espaciales involucra las relaciones:

- Con el objeto (ejemplo: en sus manos, arriba de mí cabeza).
- Entre los objetos: (ubicación y posición en el espacio desde las relaciones entre los objetos.
- En los desplazamientos.
- Noción de número: Es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación. La interiorizar esta noción necesita de un proceso largo, que puede surgir en el juego libre, en las actividades de la vida cotidiana, o en cualquier momento.
- Noción de tiempo: Esta noción es adquirida a través de diversas posibilidades de movimiento, por ello podemos decir que el tiempo y el espacio son inseparables.
- El papel del juego en el aprendizaje de la pre-matemática.

El juego es un recurso de aprendizaje indispensable en la clase de matemática, por lo que en el contexto escolar debería asignarse dentro del programa de la asignatura de una forma seria y rigurosa, planificando las sesiones de juego, lo que quiere decir, seleccionar los juegos que se quieren usar, determinando los objetivos que se pretende alcanzar, solamente así el juego dejará de ser un instrumento metodológico secundario de la tarea escolar, aprender a través del juego es un derecho de las niñas/os puesto que el mundo lúdico es tan real e importante para ellas/os, como para el adulto es el mundo del trabajo.

El reconocimiento del papel que cumple el juego en el logro del funcionamiento cognitivo es un fenómeno reciente, por ello es necesario considerarlo dentro de la planificación de nuestras horas clase.

El juego responde a una curiosidad intelectual que se presenta en la niñez, es interesante notar el comportamiento exploratorio y recreativo de las niñas/os y su relación con la búsqueda de conocimientos.

El juego es voluntario y espontáneo, es elegido por la/él que lo practica, implica participación activa, tranquilidad y alegría emocional de saber que es solo un juego que se vuelve expresivo, comunicativo, productivo, explorador y comparativo.

Rol del docente de pre-escolar en la enseñanza de la matemática.

El docente es un facilitador o mediador del aprendizaje de niñas y niños, el cual debe crear un ambiente adecuado que permita guiar el aprendizaje de los conocimientos matemáticos en niñas y niños. La teoría que influyó en este cambio fue la teoría social-constructivista de Vigotsky, según esta teoría el aprendizaje se caracteriza por la distancia que hay entre la capacidad que tiene una niña o niño en resolver un problema independientemente, y su capacidad de resolver un problema con la ayuda máxima, es decir con la guía de la/el docente, esta área donde ocurre el aprendizaje se denomina zona de desarrollo próximo.

Las/los docentes somos participes en la promoción y enseñanza de aprendizajes, habilidades, competencias o conocimientos y estamos obligados a proveer a las alumnas/os las herramientas facilitadoras para la adquisición de aprendizajes, las cuales les ayudarán a aprender a aprender, para así poder desarrollar las respectivas competencias que favorezcan la construcción de conocimientos relacionados no solo

con el pensamiento matemático, sino también en los otros campos formativos.

Actualmente el centro de enseñanza-aprendizaje trata de lograr un equilibrio en el cual interactúa dinámicamente docente, alumno y saber, donde el educador es el planificador u organizador de qué, cómo, cuándo y para que enseñar a las niñas y niños habilidades de pensamiento matemático. La/el alumna/o es el que construye su propio conocimiento, esto a partir de diferentes situaciones didácticas que la/el docente propicie como juegos, material concreto, etc.

5.07. Metodología

5.07.01. Modalidad Básica de la Investigación

Esta investigación está dentro de un enfoque crítico, por tal motivo se va a segur una modalidad cuanticualitativa, porque requiere sustentar la comprobación a través de la interpretación a través de la interpretación de las diferentes fuentes y factores que intervienen en la recolección de datos e información entre ellos datos estadísticos; porque el objeto de investigación se incluye en la manifestación socio educativo como es el caso de la falta de aplicación de los juegos didácticos.

5.07.02.Tipo de Investigación

5.07.02.01. De Campo

Estudio que lo realizamos en el mismo lugar en donde se produjo los acontecimientos, tiene la ventaja de la realidad, considerando a los niños/as, padres de familia y educadores como actores fundamentales de los hechos.

5.07.02.02. Bibliográfico

Hace referencia en algunos documentos como libros, revistas, textos, internet, para contextualizar el problema y fundamentar científicamente el marco teórico, relevando aspectos que consideremos útiles para nuestro trabajo.

5.07.03. Población y Muestra

En esta investigación la población es mínima, estudiantes 12 niños.

Por tener un universo pequeño no es necesario tomar ningún tipo de muestra.

5.07.04. Plan de Procesamiento de la Información

Con la recopilación de datos a través de la entrevista o encuesta a los niños y maestros se analizará y procesará la información de la siguiente manera:

Revisión Crítica de la información recogida es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria incompleta.

- Selección de la recolección en casos individuales para conseguir faltas de contestación.
- Tabulación de cuadros según variables de cada hipótesis; estudio estadístico para presentación de resultados.
- Presentación gráficos.
- En la presente investigación se utilizará los gráficos en pasteles de acuerdo a porcentajes calculados.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo a la matriz de marco lógico.
- Interpretación de los resultados de acuerdo a las tabulaciones.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

5.08. Análisis e Interpretación de Datos

1. ¿Incorpora el juego en sus actividades diarias?

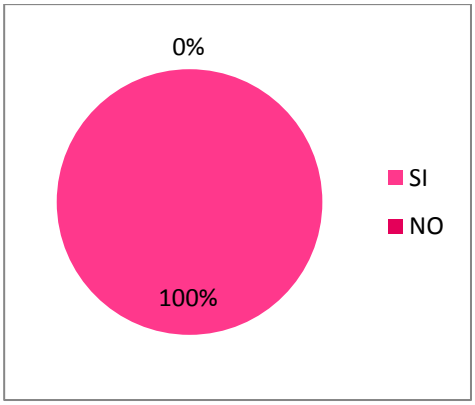


Figura 5. 1. Porcentaje de incorporar el juego

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

El estudio indico, el 100% de las personas encuestadas que es importante incorporar el juego en las actividades que se va a realizar con los niños y niñas ya que es una metodología adecuada para su aprendizaje.

2. ¿Emplea juegos que ayuden a diferenciar texturas?

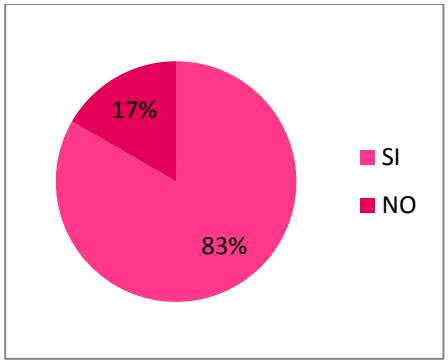


Figura 5. 2. Porcentaje de emplear el juego

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

El 83% de las encuestadas el juego para diferenciar las texturas ya que es una técnica para estimular la motricidad fina favoreciendo un mejor proceso de enseñanza-

aprendizaje en los niños y niñas, mientras que el 17% no aplica por desconocimiento.

3. ¿Utiliza cuentas para reconocer cantidades?

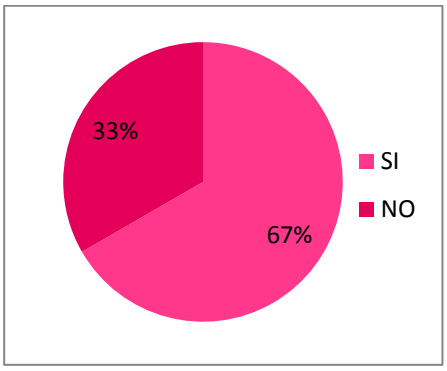


Figura 5. 3. Porcentaje de la utilización de cuentas

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

El 67% de las encuestadas si utiliza la técnica de cuentas ya que es importante para enseñar las cantidades y promover un mejor aprendizaje en los niños y niñas, mientras que el 33% no aplica esta técnica por precautelar la salud de los pequeños

4. ¿Maneja legos para reconocer formas y tamaños?

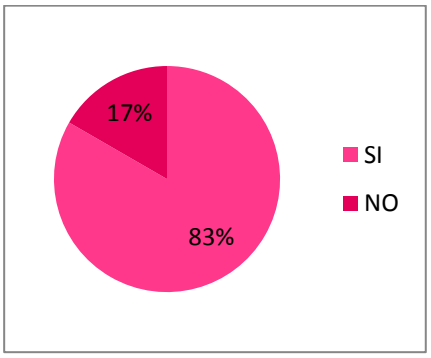


Figura 5. 4. Porcentaje de la utilización de los legos

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

Al momento de encuestar el 83% si utiliza los legos con los niños y niñas ya que es una técnica divertida y sencilla para enseñar formas y tamaños en la cual los

pequeños pueden ver y tocar, y el 17% no utilizan los legos por insuficiente material.

5. ¿Utiliza juegos de encajes para diferenciar colores?

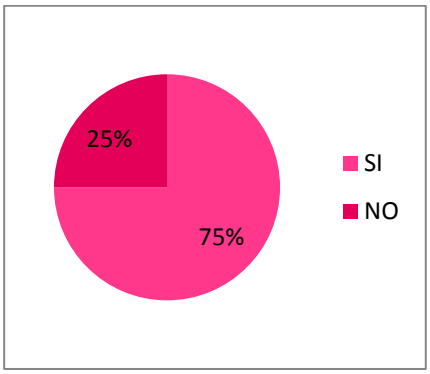


Figura 5. 5. Porcentaje de la utilización de juegos de encajes

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

El 75% de las encuestadas si realizan juegos de encajes ya que favorece estimular la fijación de la atención así como para desarrollar la curiosidad e imaginación de los más pequeños, mientras que 25% no realizan juegos de encajes con los niños y niñas.

6. ¿Usa rompecabezas para desarrollar el pensamiento lógico en los niños?

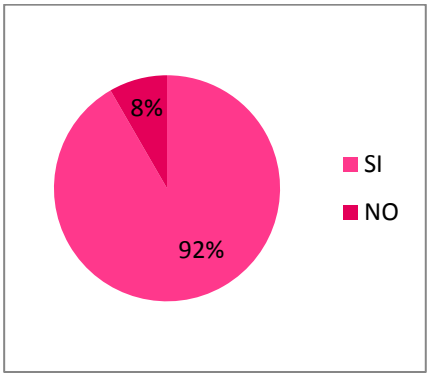


Figura 5. 6. Porcentaje de incrementar el rompecabezas

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

Al realizar la encuesta el 92% si utiliza el rompecabezas ya que es un recurso indispensable para el desarrollo cognitivo ya que se estimula la concentración de los

niños y niñas, mientras tanto el 8% no hace uso de este recurso por falta de interés.

7. ¿Utiliza bingos para reconocer figuras?

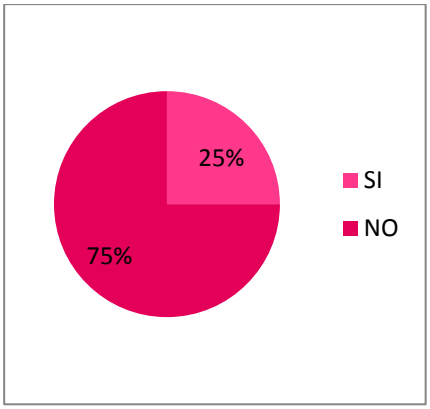


Figura 5. 7. Porcentaje de la utilización de bingos

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

Al realizar la encuesta el 75% de las docentes no hacen uso de este recurso por desconocimiento por insuficiente material didáctico y por poco interés al dar uso del bingo, mientras que el 25% si realizan actividades que diferencian las figuras.

8. ¿Emplea el dominó como un juego educativo para desarrollar nociones de secuencia?

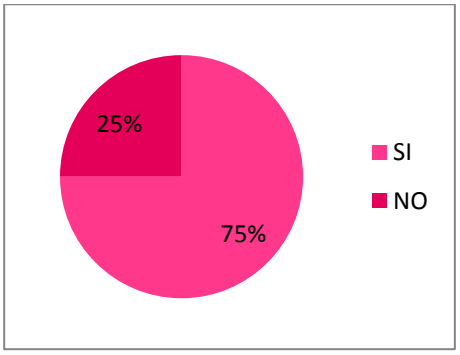


Figura 5. 8. Porcentaje de emplear el domino con el juego

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

Los resultados de la encuesta son de un 75% que si utilizan esta actividad ya que es divertida y que permite ejercitar las nociones de los niños y niñas, mientras que el 25% no realizan actividades didácticas con este recurso y lo desconocen.

9. ¿Utiliza bloques didácticos para desarrollar nociones de forma?

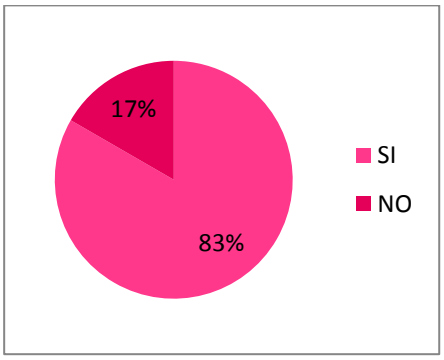


Figura 5. 9. Porcentaje de incorporar la utilización de los bloques didácticos

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

Al momento de encuestar el 83% si está de acuerdo en utilizar los bloques didácticos que permite desarrollar la concentración, imaginación, atención para el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que el 17% no dan importancia a los bloques didácticos.

10. ¿Mediante el juego ayuda al niño a reconocer nociones de ubicación espacial?

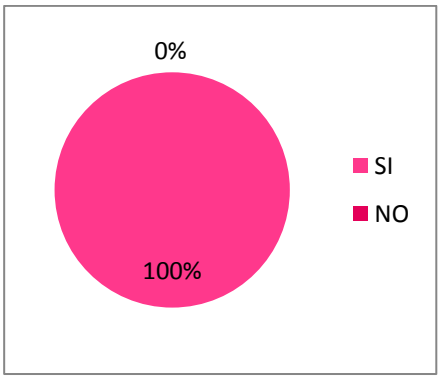


Figura 5. 10. Porcentaje de reconocer nociones de ubicación espacial

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

El estudio indico, el 100% de las personas encuestadas que es importante incorporar el juego en las actividades ubicación espacial en la cual permite fluir su imaginación de cada uno de los niños y niñas par un adecuado aprendizaje.

5.08.01. Tabla De Indicadores Antes De La Aplicación De La Cartilla

1. ¿Cree usted que los niños tendrían interés en aprender la lógica matemática a través del juego?

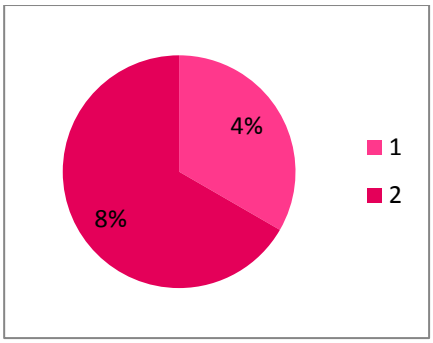


Figura 5. 11. Porcentaje de interés en aprender la lógica matemática

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

A nivel que he ido asistiendo a las prácticas he observado que el 11% tiene desinterés por las matemáticas por miedo o por motivación de parte de la docente mientras que el 1% intenta tener el interés en aprender las matemáticas.

5.08.02. Tabla de Indicadores Después de la Aplicación de la Cartilla

1. ¿Cree usted que los niños tendrían interés en aprender la lógica matemática a través del juego?

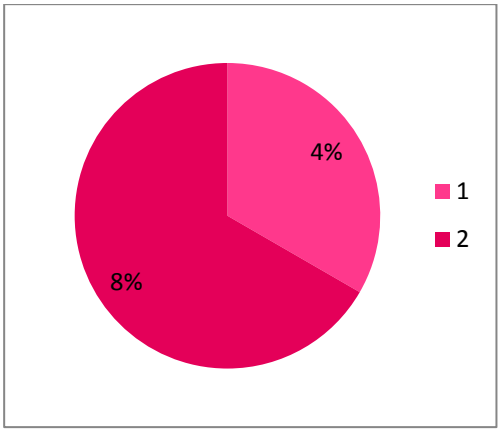


Figura 5. 12. Porcentaje de interés en aprender la lógica matemática mediante la aplicación de la guía

Elaborado por: SHUGULI, Yadira

Con la aplicación de la guía de juegos y la encuesta realizada se puede observar que existe un aumento del 8% en el aprendizaje de la lógica matemática mientras que el 4% tiene dificultad en el aprendizaje de la matemática

5.09. La Propuesta.

La herramienta que vamos a utilizar para dar solución a nuestro problema es la elaboración de una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo dirigida a niños y niñas de dos y tres años del Centro Infantil Fantasy World del Distrito Metropolitano de Quito 2013.

Se realizará a los niños del CDI "Fantasy World". Ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito.

La cartilla está organizada de la siguiente forma.

1. Introducción.
2. Objetivo General.
3. Objetivos específicos.
4. Características de los niños de 2-3 años en la inteligencia lógica matemática.

UNIDAD I

- Que es el juego.
- Características.
- Clasificación del juego.
- Que es desarrollo lógico matemático.
- Procesos Lógicos matemáticos.

Unidad II

Características de los niños de 2-3 años en la inteligencia lógico matemática.

UNIDAD III

Actividades para el desarrollo de la lógica matemática.

UNIDAD IV

Domino

- Objetivo

Descubrir las relaciones espaciales con la utilización del domino

- Material

La utilización de diez fichas a modo de domino con dos animales en cada ficha vistos por delante y por detrás.

- Proceso

La maestra debe explicar el juego.

Pedir a los niños que coloquen las fichas boca abajo, en el centro de la mesa.

Cada jugador saca tres fichas, y las demás fichas forman el mazo.

Lotería

- Objetivo

Fijar en los niños las nociones espaciales aplicando figuras para el reconocimiento de las posiciones de las loterías

- Material

6 tarjetas con dibujos

- Proceso

El juego consiste en colocar un cuadrado de cada ficha a continuación del otro, atendiendo a un propósito definido según su tipo de lotería.

Rompecabezas

- Objetivo

Explorar las relaciones espaciales que existen entre los diferentes objetos de un determinado lugar.

- Material

Rompecabezas de 6 piezas

Rompecabezas de 9 piezas

- Proceso

Les proponemos a los pequeños jugar con diversos tipos de rompecabezas.

Primero, les ofrecemos rompecabezas con cortes simples y lógicos, luego, les ofrecemos modelos más complejos, con más cantidad de piezas y cortes diversos.

Puzlles

- Objetivo

Explorar las diferentes características de las relaciones espaciales cuando se realizan diferentes desplazamientos.

- Material

Foamix

Gráficos

Puzlles

- Proceso

Permite a los niños y niñas indagar en el establecimiento de relaciones para conocer donde hay que colocar la pieza. Son útiles para trabajar las relaciones espaciales, transformaciones geométricas en el movimiento de las piezas

Abaco

- Objetivo

Apreciar materiales por sus propiedades físicas como color y texturas.

- Material

Varillas

Bolas

Tabla

- Proceso

La docente será quien dé la orden de mover la cantidad de las bolitas con el color.

Cuentos

- Objetivo

Identificar imágenes sencillas

- Material

Cuentos

- Proceso

La docente narrara el cuento e ira preguntando a los niños que es lo que paso en el cuento e interactuara.

Después de culminar con el cuento la docente debe dar una moraleja a los niños y niñas para una mejor concentración de los pequeños.

Canciones

- Objetivo

Construir instrumentos musicales sencillos con materiales de la vida cotidiana.

- Material

1 tarro vacío

2 palos

Engrudo

Pintura

Periódico

- Proceso

Lavar bien el tarro que no haya ningún residuo en el tarro dejar que se seque y taparlo y cubrir con engrudo y periódico para darle una forma más resistente dejarle que se seque y darle un color llamativo.

La docente comenzara con los niños a tocar su instrumento que realizaron con los niños en este caso es un tambor.

Torre de Hanói

- Objetivo

Trasladar sólo una vez cada anillo (nunca una mayor sobre otro menor) hasta que todos quedan en el 3er eje (derecha) en misma forma y posición.

- Material

Tabla palos de madera

Argollas de plástico

- Proceso

La docente jugara conjuntamente con los niños y niñas dando una orden de cambiar las argollas al tercer eje o segundo eje los niños y niñas deben estar atentos a la orden de la docente.

Encajables

- Objetivo

Estimular la fijación de la atención así como para desarrollar la curiosidad e imaginación de los más pequeños.

- Materiales

Tabla

Figuras de diferentes tamaños, color, animal etc.

- Proceso

Los niños deberán ir encajando las figuras en su espacio vacío.

Legos

- Objetivo

Explorar libremente materiales estructurados y no estructurados.

- Material

Legos de diferentes colores.

- Proceso

Los niños construirán de acuerdo a su gusto y la docente no debe coartar la imaginación.

Texturas

- Objetivo

Explorar libremente las diferentes texturas con el tacto

- Material

Cobija

Trapos de diferentes texturas

Hilos

Abuja

- Proceso

La docente debe pasar por cada uno de los puestos delos niños y niñas haciendo que topen y diferencien las texturas.

Dramatización

- Objetivo

Interpretar a través del movimiento situaciones vinculadas con sus experiencias, desarrollando las nociones.

- Material

Disfraces

Música

Grabadora

Videos

- Proceso

La docente debe organizar una dramatización en la cual narrara a los niños y niñas en la cual los pequeños deben participar.

UNIDAD V

- Cancionero.

GUÍA DE ACTIVIDADES PARA LA LÓGICA MATEMÁTICA

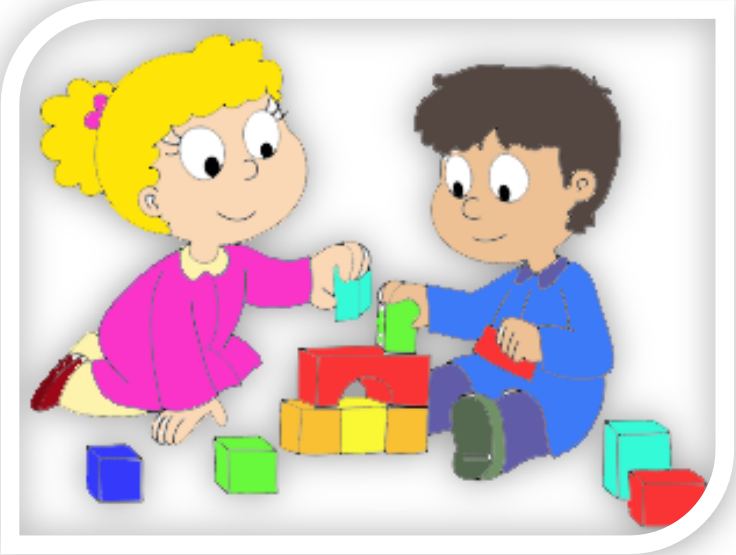
www .educar .com

Dedicatoria:

La presente guía de juegos la dedico a todos los niños y niñas del centro de desarrollo "Fantasy World" ya que ellos serán los beneficiarios directos de esta guía, que cada día he compartido buenos momentos he visto la necesidad y el interés de enseñar las matemáticas a mis padres, esposo y a mi hijo por su apoyo y confianza incondicional que me han brindado durante este tiempo.

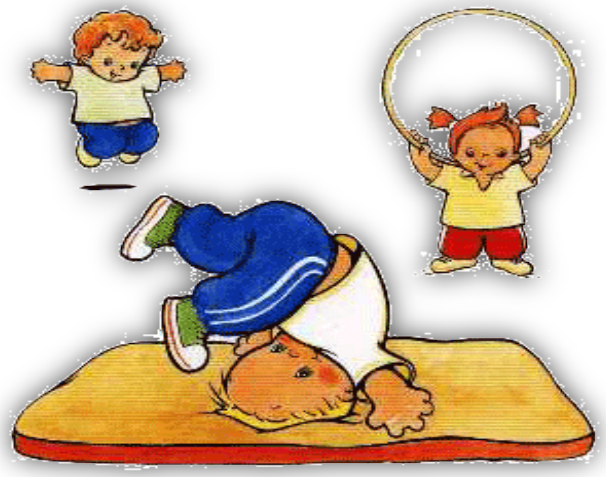
GUÍA ELABORADA POR: Yadira Mireya Shuguli Ruiz.

INTRODUCCIÓN DE LA CARTILLA DE JUEGOS EN LA LÓGICA MATEMÁTICA



EDUCAR CON AMOR SE LOGRA EL EXITO

http://maestramatematica.blogspot.com/



http://www.icaltavilla.gov.it/sito/index.php/scuola-dell-infanzia

INTRODUCCIÓN

http://maestramatematica.blogspot.com/

He observado la importancia de realizar una cartilla que beneficie el aprendizaje de la lógica matemática en los niños y niñas de 2 a 3 años de edad en la cual deben realizar diferentes actividades programadas que sean significativas y útiles para los niños y niñas, con la matemática implica razonar, imaginar, descubrir, intuir, probar, generalizar, utilizar técnicas y aplicar destrezas ya que es de suma importancia que los niños y niñas aprendan mediante el juego ya que son únicos e innatos de sus propias vivencias por eso decimos que la matemática está ligada a la realidad.

Todas las actividades programadas deben ser dirigidas por las docentes para cumplir nuestra meta el de ensenar con amor para que los pequeños aprendan y disfruten de las matemáticas de igual manera una docente debe ser creativa e innovadora para que su clase no sea repetitiva es decir la docente enseña y los niños aprenden para que a los niños y niñas les guste una clase debe ser divertida dejando atrás el miedo de aprender la matemática.

CARACTERÍSTICAS EN EL ÁREA COGNITIVA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS

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

¿Qué capacidades debe lograr un niño de 2 a 3 años en el área lógico-matemático?

El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan:

- ☺ 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.
- ☺ Comprar conjuntos muchos-poco.
- ☺ Reconocer tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño

Actividades sugeridas:

Para que el cumplimiento de los objetivos propuestos, 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. El ambiente debe ser motivador y estimulante, generalmente lúdico, buscando en todo momento la disposición del niño. Se pueden aplicar las siguientes actividades:

- Caminar al compás de la pandereta: adelante-atrás, rápido-lento.
- Utilizar bloques lógicos para que el niño los clasifique libremente.
- Contar hasta diez diferentes objetos y bloques lógicos.
- Colocar una caja en el piso, los niños deben colocarse en fila y tirar una pelota tratando de que caiga dentro de ella, luego se dialoga sobre el lugar que cae la pelota: dentro-fuera, cerca-lejos, etc.
- Clasificar los objetos por su tamaño grande, mediano y pequeño
- Proporcionar diferentes objetos o telas con texturas y reconocer: suave, áspero, liso.
- Reconocer figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo) en el aire con el dedo índice.

Recordar siempre que para el aprendizaje de las matemáticas el niño requiere partir de lo concreto hacia lo abstracto. El hecho que un niño sepa "contar" de 1 al 10, no quiere decir que en realidad sepa contar; ya que para ello solo estaría utilizando su memoria. El niño que sabe contar identifica y diferencia lo que significa "pocos" y "muchos"; y realiza el conteo, primero, partiendo de material concreto, el cual visualiza, toca y percibe. Mal haríamos en empezar por enseñar los "números", (entidades abstractas) pues éstas son expresiones gráficas (1, 2, 3…) lo que debe aprender el niño primero es lo que significa un objeto, dos o tres. Si el niño descubre esto, estará apto para aprender otras nociones matemáticas como la suma o la resta.
Toda experiencia con materiales manipulativos curriculares debe seguir el método del descubrimiento, lo cual exige cumplir los "principios básicos del aprendizaje de la matemática" que son, según Dienes, son los siguientes:

* Principio de constructividad: La construcción, la manipulación, el juego, deberá ser siempre el primer contacto con las realidades matemáticas, pues el niño y niña ven y entienden por las manos.

* Principio dinámico: El aprendizaje va, de la experiencia a la categorización, mediante ciclos que se suceden regularmente. Cada ciclo consta de tres etapas:

- Etapa preliminar. Con los juegos de ejercicios y juegos simbólicos, que inician el proceso de interiorización.

- Etapa constructiva: Con los juegos de reglas, mediante los cuales, buscando regularidades se descubren reglas de comportamiento.

- Etapa de anclaje: En la que se logra la aplicación del concepto y mejor fijación del mismo.

* Principio de variabilidad perceptiva: Para abstraer una estructura matemática debemos encontrarla en situaciones diferentes. Esto exige la utilización de diversidad de materiales manipulativos sobre los mismos contenidos lógicos y matemáticos que trabajemos.

* Principio de variabilidad matemática: Cada concepto envuelve distintas variables esenciales. Para alcanzar la completa generalización del concepto es necesario trabajar con cada una de estas variables de modo independiente, dejando las demás variables constantes.

El proceso para que los principios anteriores logren la formación del pensamiento abstracto-simbólico, exige estas fases:

- Fase manipulativa: Por sencillo que sea un concepto matemático debe pasar inicialmente por su manipulación más acomodada.

- Fase verbal: El niño y la niña deben explicar, a su manera, lo realizado y conseguido. Esta verbalización marca el inicio de la comprensión e interiorización de los conceptos.

- Fase ideográfica: El niño y niña deben traducir de manera plástica cuanto hayan descubierto en su investigación:

* Con plastilina, etc.

* Sobre papel grande de embalar.

* Sobre fichas, según su propio nivel.

- Fase simbólica: Cuando sea el modo oportuno, el niño y la niña deberán expresar sus experiencias con símbolos matemáticos, si su utilización es ciertamente significativa para ellos. Todo esto supone ya un logro más en la abstracción matemática.

El desarrollo óptimo de la experimentación propuesta a los niños y niñas en el "método del descubrimiento", exige el orden y proceso siguientes, para los distintos ejercicios y materiales manipulativos que indicamos:

1. Ejercicios con los propios niños y niñas.

Su objetivo será vivenciar, desde el propio yo del niño y de la niña, el significado de sus acciones.

2. Ejercicios con materiales manipulativos:

- Ambientales.
- Estructurados.

3. Ejercicios realizados:

- Sobre papel grande, de embalar.
- En el suelo.

4. Ejercicios en fichas individuales de trabajo.

Se realizarán a partir del momento que se considere oportuno y posible, para cada niño y niña.

El método del descubrimiento a partir de la experiencia exige establecer gran variedad de ejercicios de aprendizaje o actividades. Mialaret propone para ellas los tipos siguientes:

* Actividades de iniciación:

Se realizarán cuando:

- Se presente un nuevo material o nuevo contenido.
- Se inicien nuevas actuaciones con el material.
- Se incluyan ciertas novedades o particularidades.

* Actividades de aplicación:

Versarán sobre lo introducido en las actividades de iniciación. Se realizarán de modo individual, una vez lograda su comprensión.

* Actividades de fijación o entrenamiento:

Presentarán la duración que cada niño y niña precisen hasta conseguir una suficiente asimilación.

* Actividades de control:

Mediante ellas conoceremos el momento de paso a otras nuevas experiencias. Estas actividades pueden realizarse:

- De modo individual.
- En pequeño grupo.
- En gran grupo.
- Dentro o fuera de la "puesta en común".

NIÑOS DE 2 AÑOS

ÁREA COGNITIVA

- Permite la representación de un objeto ausente y representa de diferentes maneras.
- Pasa de la manipulación a la simbolización.
- Se expresa mediante el lenguaje y el juego simbólico.
- Acepta la realidad y asimila las experiencias vividas.
- Percibe situaciones y conceptos como delante-detrás, dentro-fuera.
- Evoluciona en la capacidad de concentración.
- Reconoce distintas partes del cuerpo humano.

http://definicion.de/juegos-recreativos.com

NIÑOS DE 3 AÑOS

ÁREA COGNITIVA

- Aprende mediante la imitación, el juego, el dibujo y el lenguaje.
- Puede retener tres números.
- Abarca tres elementos
- Ejecuta de dos a tres órdenes.
- Integra más de dos elementos dentro de un conjunto.
- El pensamiento es simbólico
- Existe el egocentrismo

http://soko.com.ar/historia/Historia_matem.htm

OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Con la creación de la cartilla tiene como objetivo de brindar a las docentes de los centros de desarrollo infantil una serie de actividades lógico matemático para un proceso de enseñanza – aprendizaje facilitando la práctica con el propósito de potencializar las capacidades individuales de cada uno de los niños y niñas utilizando actividades lúdicas, atractivas y divertidas en la que los pequeños deberán realizan conjuntamente con la docente.

http://www.planamanecer.com/recursos/docente/preescolar/articulospedagógicos/desarrollo_pensamiento-logicamatematico.pdf.

CAPÍTULO I

QUE ES LA LÓGICA MATEMÁTICA

Es el conocimiento que se construye a partir de la acción concreta del sujeto sobre los objetos y de la reflexión y discusión sobre los resultados de esa acción. Para que esta sea efectiva, deberá surgir como resultado de la búsqueda de la resolución a una situación problemática planteada en la vida cotidiana.

CARACTERÍSTICAS DE LA LÓGICA MATEMÁTICA

- El pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensomotriz y se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos.
- La multitud de experiencias que el niño realiza -consciente de su percepción sensorial- consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, transfieren a su mente unos hechos sobre los que elabora una serie de ideas que le sirven para relacionarse con el exterior.
- Estas ideas se convierten en conocimiento, cuando son contrastadas con otras y nuevas experiencias.
- La interpretación del conocimiento matemático se va consiguiendo a través de experiencias en las que el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones, sobre la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y en el tiempo.
- El proceso del desarrollo del razonamiento lógico matemático está unido al desarrollo del lenguaje infantil.

http://www.definicionabc.com/general/mental.php

CAPITULO II

QUE ES AREA COGNITIVA

Es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

http://definicion.de/juegos-recreativos/

ACTIVIDADES:

1. RECONOCER SU NOMBRE

- **Meta:**

Conseguir que el niño reconozca su nombre.

- **Objetivo:**

Mirar a una persona cuando este dice su nombre.

- **Materiales:**

Ninguno.

- **Procedimiento:**

Periódicamente a lo largo del día, di el nombre del niño en voz alta, con tono uniforme, y si te mira, dale inmediatamente con un abrazo o alguna pequeña recompensa.

Si no respondiera, métete en su campo de visión y repite de nuevo su nombre; comienza cuando estés muy próximo a él y di su nombre cada pocos minutos.

Recompénsalo cada vez que mueva la cabeza hacia ti, incluso si no mantiene contigo contacto ocular.

Cuando comience a responder al llamarlo, incrementa gradualmente la distancia que los separa cuando digas su nombre.

Esta actividad puede ser trabajada a lo largo del día mientras realices otras actividades o estés jugando con él.

http://www.manipapel.es/tienda-l/506/Encajes.html#sthash.hQSNi7H8.dpuf

2. EMPAREJAR FOTOS CON OBJETOS

- **Meta:**

Perfeccionar la habilidad cognitiva de emparejar.

- **Objetivo:**

Emparejar cinco fotos de objetos comunes con el objeto real.

- **Materiales:**

Cinco objetos comunes y sus fotos (también pueden ser dibujos, recortes de libros ilustrados o de libros de colorear).

- **Procedimiento:**

Pon las fotos sobre la mesa delante del niño y escóndete en las rodillas los objetos que vayas a usar para emparejar, con idea de evitar que se distraiga con ellos.

Ve dándoselos de uno en uno y haz que los empareje con su foto correspondiente.

Por ejemplo, sienta al niño a la mesa con una foto de una cuchara delante de ella.

Dale una cuchara y dile cómo se llama.

Haz que la coloque sobre la foto y entonces recompénsalo.

Cuando capte la idea de emparejar fotos con objetos reales, coloca dos fotos delante de él, para que tenga que hacer una elección.

Por ejemplo colócale delante la foto de una cuchara y la de un zapato, y dale una cuchara

Si él pone la cuchara sobre la foto correcta, dile "Sí…cuchara", y recompénsalo inmediatamente.

Si trata de ponerla en la foto equivocada, di de nuevo "cuchara", y moldéale la mano hacia la foto correcta.

Repite el procedimiento, y ve aumentando progresivamente el número de fotos hasta que pueda emparejar cinco por sesión

3. EMPAREJAR FORMAS GEOMÉTRICAS.

- **Meta:**

Enseñar al niño a reconocer formas geométricas y perfeccionar la habilidad de emparejarlas.

- **Objetivo:**

Completar una ficha con cuatro figuras sencillas.

- **Materiales:**

Cartón grueso y rotulador negro.

- **Procedimiento:**

Coge un trozo de cartón rígido y con el rotulador negro, dibuja sobre él unas líneas para dividirlo en cuatro partes iguales, así tendremos el panel con el que trabajar esta actividad; del cartón sobrante, recorta unas parejas de las figuras que queramos utilizar (cuadrado, triángulo, círculo y rectángulo).

Pega una forma geométrica, en cada cuadrado del panel de trabajo y resérvate las parejas para dárselas de una en una.

Una vez preparado todo este material, coloca delante del niño el panel y entrégale una de las formas, repitiéndole el nombre correspondiente para que se acostumbre a oírlo.

Dile "coloca", y si no te entendiese, moldéale la mano hacia la figura correcta del casillero para que empareje la que le hemos dado.

Repite el procedimiento con el resto de figuras.

Trabajaremos esta actividad hasta que el niño pueda completar todo el panel sin ayuda.

Cuando ya busque las parejas de las formas, se puede introducir una variante; coge un grupo con cuatro figuras, y dale otro igual a él.

Con una de tus manos debes sostener una de ellas delante del campo de visión del niño, y entonces le dices "dame el triángulo".

Con tu otra mano, ayúdale si le fuese necesario, a encontrar de entre sus figuras la pareja correspondiente de aquella que le muestres.

4. APILAR BLOQUES.

- **Meta:**

Perfeccionar la habilidad de emparejar, la atención visual y las habilidades de interacción.

- **Objetivo:**

Construir una torre poniendo bloques de varios colores, sobre los que ponga con anterioridad el adulto.

- **Materiales:**

Bloques de diferentes colores.

- **Procedimiento:**

Divide los bloques de construcción en dos grupos iguales, de manera que los dos tengas el mismo número de bloques y de los mismos colores.

Dile "vamos a hacer una torre"; pon un bloque y moldea la mano del niño para que coloque sobre este, otro del mismo color.

Por ejemplo, pon un cubo rojo y dile "ahora tú, coloca un bloque rojo".

Si lo hace, prémialo inmediatamente, pero si trata de colocar un bloque cualquiera de un color diferente, impídeselo señalándole la pieza correcta y dile "coloca un cubo rojo", enfatizando mucho el nombre del color apropiado.

Repite el procedimiento con los otros colores hasta que estén todos apilados

Recuérdale el nombre del color cada vez que se apile un bloque.

Al principio el niño no reaccionará al nombre de estos, pero comenzará a hacerlo después de escucharlos reiteradamente en esta rutina.

http://www.manipapel.es/tienda-l/506/Encajes.html#sthash.hQSNi7H8.dpuf

5. EMPAREJAR OBJETOS.

- **Meta:**

Clasificar objetos dentro del contexto en el que se usan.

- **Objetivo:**

Formar parejas de objetos que se encuentran juntos normalmente.

- **Materiales:**

Una caja mediana, parejas de objetos que se asocian fácilmente, por ejemplo, una cuchara y un tenedor, calcetín y zapato, cepillo de dientes y dentífrico.

- **Procedimiento:**

Siéntete a la mesa con el niño y coloca tres objetos sobre ella, delante de él.

Dos de esos objetos deberían poderse asociar fácilmente formando una pareja, y serles muy familiares al niño (por ejemplo, coloca sobre la mesa un zapato, un calcetín y un peluche de un animal).

Señálaselos y pregúntale "¿cuáles van juntos?".

Haz que te los señale correctamente y te los entregue, moldeando sus manos si es preciso.

Cuando encuentre la pareja, pon los tres objetos dentro de la caja.

Si notas que ha tenido demasiada dificultad para realizar el emparejamiento, pasa a preguntarle sobre el uso que se le da a los objetos, por ejemplo "¿cuál se pone en el pie?

Ve haciendo un registro de los objetos que puede emparejar y en qué categorías tiene problemas.

Continúa con la actividad asegurándote de tener parejas que puede unir con facilidad y otra que sean más dificultosas.

6. CLASIFICAR FOTOS.

- **Meta:**

Desarrollar la habilidad de ordenar por categorías.

- **Objetivo:**

Clasificar fotos de objetos que se usen normalmente en las rutinas de los niños.

- **Materiales:**

Fotos de grupos de objetos que le sean familiares al niño y de los que sepa identificar claramente cuál es su uso.

- **Procedimiento:**

Coloca un grupo de fotos sobre la mesa delante del niño y dile que tipo de fotos quieres que te entregue; por ejemplo, coloca las fotos de una pelota, una manzana, una pastilla de jabón, un camión de juguete, una toalla, una esponja, un tenedor y una bañera, y dile "dame algo para el baño".

Si te diese la bañera, pero no los otros objetos relacionados, llámale la atención sobre esas fotos y pregúntale "¿qué más usamos en el baño?".

Si no encontrase otra foto correcta para entregarte, dale alguna pista verbal como "la toalla se usa en el baño".

Si ni aun así te la diese, dirige su atención hacia la foto específica y dile "toalla, tú usas la toalla después de darte un baño".

Intenta trabajar con categorías extensas pero claramente definidas, podrías usas juguetes, alimentos, animales, niños y niñas.

Asegúrate de que primero comprende el concepto básico de las categorías.

Cuando entienda el procedimiento, introduce fotos de objetos que conozca menos, pero que pertenezcan a la estructura de una categoría conocida para él; así podrá aumentar su vocabulario.

7. CLASIFICAR POR FUNCIONES.

- **Meta:**

Entender las relaciones existentes entre objetos con funciones similares para clasificarlos coherentemente.

- **Objetivo:**

Clasificar-ordenar objetos comunes en grupos, de acuerdo con la función que desempeñan.

- **Materiales:**

Dos o tres cajas medianas, dos o tres grupos de objetos con funciones relacionadas, por ejemplo, (grupo 1º: cuchara, taza y plato) y (grupo 2º: calcetín, pantalón y blusa).

- **Procedimiento:**

Asegúrate de que el niño te está mirando cuando coloques un objeto de cada grupo dentro de una caja, mientras que le vas diciendo, cómo se llaman y describiéndole sencillamente sus funciones.

Dale entonces al niño otro objeto, sólo una cada vez, y haz que lo ponga en la caja correcta; por ejemplo, coge los calcetines y dile "mira...calcetines, para vestirnos", y coloca el calcetín en la caja.

Luego coge una cuchara y repite el procedimiento diciendo, "mira...una cuchara, para poder comer".

Luego dale un plato y dile, "mira...un plato, guárdalo".

Si trata de colocarlo en la caja incorrecta, impídeselo y dile, "plato...para poder comer", y moldéale para que lo introduzca en la caja adecuada.

Si pusiese el plato en la caja correcta sin ayuda, dile, "sí...muy bien...plato, para poder comer", y refuérzale su acción inmediatamente.

Gradualmente ve aumentando el número de objetos, y cuando el niño llegue a pillarle el tranquillo a la actividad, usa otra caja con una tercera categoría.

8. IDENTIFICACIÓN DE COLORES.

- **Meta:**

Perfeccionar la habilidad de reconocer colores y desarrollar el entendimiento receptivo de los nombres de los colores primarios.

- **Objetivo:**

Entregar los bloques correctamente cuando se le pidan por su color específico.

- **Materiales:**

Bloques de colores, abalorios (cuentas de collar), y papel.

- **Procedimiento:**

Cuando el niño pueda emparejar bloques por colores, comienza a trabajarle que reaccione al nombre de los colores.

En la actividad, tú le decías el nombre de los colores, ahora debes asegurarte de que asocia el nombre con el color del bloque.

Selecciona un cubo rojo, uno amarillo y otro azul; dale el azul y dile "bloque azul", repitiéndoselo varias veces, acentuando mucho el nombre del color.

Luego dile, "ahora…dame el bloque azul".

Repite el mismo procedimiento con el bloque amarillo y el rojo.

Después de realizar esto varias veces, coloca los tres bloques sobre la mesa y dile, por ejemplo: "dame el bloque rojo".

Si fuese a coger un cubo equivocado, llévale la mano hacia el correcto, diciéndole, "este es el cubo rojo".

Continúa con la actividad hasta que el niño pueda entregártelos los tres acertadamente.

Para generalizar el conocimiento del nombre de los colores, repite el mismo trabajo usando los abalorios y trocitos de papel de colores.

Gradualmente, ve aumentando el número de colores, siempre de uno en uno, y de la misma manera que introdujiste los tres primeros, es decir trabajándole solo tres colores a la vez.

A medida que vayas aumentando el número de colores, tendrás que ir variando la forma de los objetos que uses sobre la mesa, para reforzarle así un aprendizaje correcto de los colores.

9. ENCONTRAR OBJETOS ESCONDIDOS.

- **Meta:**

Perfeccionar la comprensión de nombres y preposiciones, y desarrollar la habilidad de cumplir órdenes verbales.

- **Objetivo:**

Seguir instrucciones verbales que impliquen el uso de nombres y preposiciones para encontrar objetos que le sean familiares para el niño, por ejemplo: dentro, debajo y detrás.

- **Materiales:**

Objetos caseros comunes.

- **Procedimiento:**

Antes de comenzar el trabajo de esta actividad, debes esconder por la habitación, dos o tres elementos que sepas que el niño conoce.

Al principio dale instrucciones verbales muy simples sobre el lugar donde tiene buscar y de los objetos que debe encontrar, por ejemplo: "coge la taza de debajo de la mesa".

Enfatiza las tres palabras clave que utilices para que busque y localice cada uno de los objetos que ya reconoce, (en este caso, taza-debajo mesa).

Refuérzale su trabajo cada vez que te traiga un elemento, y recuerda que tienes que usar nombres y preposiciones que él ya conoce.

Cuando su destreza buscando aumente, esconde más objetos y en sitios más ocultos, incluso puedes hacer más complicadas las instrucciones que le das para que encuentre la tenga muy asentada; por ejemplo: "coge la pelota que está detrás de la puerta, dentro de una caja".

10. ¿QUÉ ES DIFERENTE? "QUÉ ES LO QUE NO PERTENECE, (A UNA CATEGORÍA)"

- **Meta:**

Mejorar la habilidad de reconocer por categorías.

- **Objetivo:**

Seleccionar de entre varios objetos, aquél que no pertenece a un grupo fácilmente identificable.

- **Materiales:**

Dos cajas medianas, grupos de cuatro objetos pequeños de los cuales tres tengan características o funciones similares, (por ejemplo: manzana, plátano, naranja y un camioncito de juguete).

- **Procedimiento:**

Siéntate a la mesa con el niño y coloca los cuatro objetos delante de él.

Demuéstrale, cuando estés seguro de que te mira, cuál de ellos no concuerda con los otros.

Ve señalando cada objeto individualmente, diciendo: "manzana...para comer", "plátano...para comer", "naranja...para comer", "camión... ¡no se come!".

Si es necesario pantomima el acto de comer con cada fruta, para reforzarle visualmente que el camión es diferente.

Después de esto coloca las frutas en una caja y el camión en otra, diciéndole: "el camión...no se come, ¡es diferente!".

Después de trabajar con él estos elementos, repite el procedimiento con otros diferentes, por ejemplo: chocolatina, galleta, caramelo y un libro.

Entonces pregúntale: "¿cuál es diferente?"; si no te indica de ninguna manera que el libro no pertenece a esta categoría, bien señalándotelo o dándotelo a ti, señálale cada elemento de uno en uno mientras le dices: "galleta...para comer", "chocolatina...para comer", "caramelo...para comer", "libro...¡no se come!", "¿cuál es diferente?", y haz que te dé el objeto y lo coloque en la caja correcta.

Haz que ponga también los alimentos en la otra caja.

Trabájale solo una categoría por sesión, usando varias combinaciones de objetos.

Otras categorías que puedes incluir serían ropas, juguetes y cosas que el niño utilice para pintar.

Hasta que no tenga muy afianzada la técnica de este trabajo, no le introduzcas cosas que no formen parte de sus rutinas cotidianas.

http://maestramatematica.blogspot.com/

11. SECUENCIAS DE IMÁGENES I.

- **Meta:**

Aprender las secuencias de tiempo y perfeccionar el entendimiento de las rutinas diarias.

- **Objetivo:**

Ordenar tres fotos que muestren actividades cotidianas, de las que el niño lleve a cabo normalmente durante el día.

- **Materiales:**

Fotos (recortes o dibujos), de un niño realizando acciones cotidianas, como despertarse, desayunar, ir al colegio...comer, cenar o ir a la cama

- **Procedimiento:**

Muéstrale las fotos al niño en el orden en que las acciones se van sucediendo rutinariamente durante el día.

Dile, "mira...primero...levantarse", y enséñale la foto correspondiente; luego enséñale la foto de alguien tomando el desayuno y dile, "luego...desayunar", y finalmente muéstrale la foto de alguien yéndose al colegio y dile, "luego...ir al colegio".

Asegúrate de que ha mirado las tres fotos, barájalas y déjalas sobre la mesa.

Pregúntale entonces, "mira... ¿qué va primero?", y haz que te la señale o te la de.

Cuando lo haga, dile: "sí... primero... ¡levantarse!", y repite el procedimiento con las otras dos fotos, preguntándole: "¿qué haces después?".

Si te diese la imagen incorrecta, indícale la que sigue en el orden de la secuencia lógica, bien señalándola o dándole pistas verbales.

Comienza solo con tres fotos y ve incrementando su número cuando tenga más habilidad.

Recuerda que deben mostrar claramente rutinas que le sean muy familiares al niño.

12. ENSAMBLAR LAS PARTES DEL CUERPO.

- **Meta:**

Desarrollar el entendimiento del concepto de cuerpo.

- **Objetivo:**

Colocar correctamente las partes del cuerpo humano.

- **Materiales:**

Papel de colores, tijeras y cartulina.

- **Procedimiento:**

Recorta el papel de color con la forma de varias de las partes delcuerpo.

Al principio, usa solo tres piezas que representen la cabeza, el torso y las piernas.

Después cuando su habilidad aumente, recorta también las partes de las facciones, manos, pies... etc.

Capta su atención y muéstrale como se colocan los trozos de papel sobre la cartulina, mientras le dices cómo se llaman cada una de las partes que vas uniendo.

Luego vuelve a separar la figura para que sea el niño el que la forme por segunda vez.

Ayúdale a unir las dos primeras piezas y entonces dale la tercera; dile:

"coloca".

Si no intenta colocarla o no fuese a ponerla en el sitio correcto, llévale la mano hacia el lugar adecuado.

Repite el procedimiento hasta que pueda poner las tres partes sin ayuda.

Cuando complete el puzle solo, ve incorporando más partes del cuerpo, recordando que debes decirle sus nombres cada vez que las coloques.

Tardará un tiempo en aprenderlos, pero conseguirás que los utilice después de oírlos reiteradamente.

13. ADJETIVOS OPUESTOS.

- **Meta:**

Adquirir el entendimiento de los adjetivos, al relacionarlos con estímulos no visuales, y reconocer opuestos.

- **Objetivo:**

Agrupar comidas según estas sean dulces o ácidas.

- **Materiales:**

Varias comidas dulces, (por ejemplo: galletas, golosinas y gaseosas o zumos), y un grupo de comidas ácidas, como limón, lima y tarta de naranja amarga. Papel y rotulador.

- **Procedimiento:**

Haz unas etiquetas donde se lea "dulce" y "amargo", y colócalas sobre la mesa.

Muéstraselas al niño y repite las palabras varias veces, mientras tienes escondidas en una caja o en tu regazo los alimentos, para que no se distraiga con ellos.

Ve dándoselos de uno en uno, diciéndole después de que los pruebe, cual es dulce o ácida.

Dile: "esto es dulce", y coloca un trozo del mismo alimento tras la etiqueta apropiada; señálasela y repite, "esto es dulce".

Trabaja del mismo modo con los otros alimentos, pero haciendo que el niño te ayude a colocarlos tras el cartel correcto.

Cuando los tengas todos clasificados en sus sitios, pregúntale si quiere algo dulce o ácido, y no le permitas que coja nada hasta que no haga cualquier clase de elección, bien gesticulando hacia una de las opciones o haciendo una aproximación verbal.

Gradualmente, ve reduciendo tu ayuda; dale algo de comer y luego muéstrale otro alimento del mismo grupo, haciendo que te indique en que caja debería ponerlo.

14. ENTENDER PREGUNTAS.

- **Meta:**

Responder a una serie de preguntas.

- **Objetivo:**

Señalar la foto correcta, cuando le hagamos una pregunta que contenga: "¿quién?, ¿qué? y ¿dónde?".

- **Materiales:**

Fotos de objetos (pelota, cochecito, silla y cama), animales (perro, caballo, vaca y gato), y personas (madre, padre, niño y bombero).

- **Procedimiento:**

Elige una foto de cada uno de los montoncitos y colócala sobre la mesa delante del niño; capta su atención y asegúrate de que te entiende la pregunta que le haces, enseñándole las fotos de una en una y por este orden: quién, qué y dónde.

Por ejemplo, extiende las fotos de un adulto, una vaca y una pelota; pregúntale "¿quién conduce el coche?", y ayúdale a elegir la opción correcta.

Cuando pueda hacerlo solo, como respuesta a la pregunta de "quién", pasa a preguntarle "¿qué?", usando la foto de un cochecito, un niño y un perro.

Dile "¿qué conduce mamá?".

Cuando elija la opción correcta de entre las tres que le ofreces, comienza a mezclar categorías y a alternar "qué" y "quién", en las preguntas, por ejemplo: muéstrale las fotos de una pelota, un bombero, un perro y una cama.

Pregunta "¿qué se lanza/ qué se bota?", "¿quién conduce el camión de bomberos?" y "¿dónde se duerme?".

Si cogiese la foto equivocada, repite la pregunta enfatizando la palabra clave.

Sólo si fuese absolutamente necesario, dale la repuesta verbal que corresponda.

15. VEO, VEO

- **Objetivo**

Reconocer las diferentes partes del cuerpo; ajustar los movimientos a la imagen reflejada.

- **Material:**

Espejo irrompible, siluetas de sombreros de papel.

- **Procedimiento:**

La maestra se acerca junto a los niños al espejo adosado a la pared y propone un nuevo juego. Solicita a los pequeños el número, el número de niños dependerá el tamaño del espejo, que se pongan de pie frente al espejo y que respondan a diferentes consignas verbales. Pide a los niños que se toquen la cabeza con una mano y luego con la otra mano. Los niños levantan una mano y la colocan en diferentes posiciones. La docente solicita por turno a cada niño que realice otros movimientos, y de esta forma evalúa el reconocimiento de las partes del cuerpo que ha adquirido cada pequeño. Finalmente pide a los niños que se sienten y observen el juego espontaneo.

16. COCINERO GALLETITAS

- **Objetivo:**

Desarrollar diversas habilidades, en el lenguaje, motriz y cognitivas permitiendo que el niño sea independiente.

- **Materiales:**

Masa para galletas

Rodillo

Harina

Moldes para galletas

Papel de hornear

Trocitos de caramelos

Horno

- **Desarrollo :**

Estira la masa sobre una superficie con un poco de harina. Deja que el niño te ayude a estirarla.

Dale al niño los moldes y enséñale a cortar la masa con ellos.

Pon las galletas en una hoja de papel para hornear.

Deja que el niño decore las galletas con unos cuantos trocitos de caramelos.

Hornea las galletas según las instrucciones de la caja de la masa, retíralas del horno y déjalas enfriar.

http://cuidadoinfantil.net/aprendiendo-a-contar-desde-pequeños.html.

CAPITULO III

QUE SON LOS JUEGOS

El juego es una de las actividades más primarias e importantes que desarrolla el ser humano. El juego puede estar presente a lo largo de toda la vida de una persona, aunque se da con mayor frecuencia en la etapa conocida como infancia. El juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

Se hace presente cuando el mismo permite que las personas en él involucradas (no solamente niños si no también muchas veces jóvenes y adultos) puedan desarrollar diferentes estados de ánimo, que puedan poner a prueba su conocimiento y recibir más información que aprender, que puedan aprender la relevancia de jugar en grupos o tolerar la postura de los oponentes, que puedan también conocer a competir sanamente y a tratar de vencer a partir de las propias capacidades. Todos estos elementos hacen que las personas puedan crecer intelectuales, mentales, emocionales, física y socialmente a partir del juego, cumpliendo y siguiendo reglas que hacen que el desarrollo del mismo sea mucho más efectivo.

TIPOS DE JUEGOS

Los juegos populares

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

Juegos tradicionales

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Juegos infantiles

El juego funcional o de ejercicio

Entre los 0-2 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibro estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

El juego simbólico

Entre los 2-7 años. Estadio pre operacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación el entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.

- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

El juego de reglas

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

El juego de construcción

Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son:

- Potenciación de la creatividad.
- Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal durante las acciones.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.

Juegos de mesa

El parchís es la versión occidental de un juego indio.

Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes. Algunos juegos, como el ajedrez son enteramente

deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (parqués en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio en tanto que depende de las preguntas que cada jugador consiga. Los juegos de mesa, son antiguos o tradicionales, pero son considerados de la nueva época o actuales debido a que han ido mejorando su diseño, complementaciones y características.

Juegos de rol

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria.

Tradicionalmente considerada como "la" inteligencia y es medida por el IQ.

Consiste en la habilidad para representar mentalmente los sentidos, formular hipótesis, llegar a conclusiones desconocidas a partir de ciertos datos experimentales. Es la inteligencia del matemático, del programador, del científico en general.

LOGROS

• Conservación, asociación, clasificación, seriación, orden, y causalidad.

• Determinación de relaciones, comparaciones, semejanzas, diferencias.

• Composición y descomposición.

• Formulación de hipótesis.

• Resolución de problemas.

• Investigación y exploración.

• Selección, codificación, procesamiento, recuerdo y probabilidad.

• Interpretación de conclusiones.

• Desarrollo de la imaginación.

• Anticipación de consecuencias

http://www.definicionabc.com/general/mental.php

JUEGOS:

- Las escondidas
- Carreras
- El pan se quema
- San Benito
- Las ollas encantadas
- Un puente se ha caído
- Cogidas
- El baile del tomate y del huevo
- Las avanzadas
- Perinola
- El elástico

http://definicion.de/juegos-recreativos/

El juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades el cual proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute; favorece la imaginación y la creatividad; posibilita interactuar con otros compañeros y permite al adulto tener un conocimiento del niño, de lo que sabe hacer por sí mismo, de las ayudas que requiere, de sus necesidades e intereses a la hora de enseñar lógico-matemática".

1.- ARMAR CUBOS ARMAR CUBOS

Tipo de juego: Juego de comunicación

Destreza: Comunicación directa no-verbal.

Desarrollo de la expresión

Seriación numérica

Participantes: Más de 2

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Cubos

Objetivo: Agrupar objetos de diferente forma y tamaño a través de la discriminación visual permitiendo al niño/a establecer diferencia entre uno y otro objeto.

LÓGICA

1.- Propósito:

Ordenar 3 elementos por grande, mediano y pequeño.

Actividad: La profesora presentará a los niños tres pelotas: una grande, una mediana y una pequeña. Los niños manipularán las pelotas y tendrán que meterlas en baúles. El primer baúl será grande y meterá la pelota grande. El segundo será mediano y el tercero pequeño.

2.- Propósito:

Distinguir si son iguales o diferentes.

Actividad: Los niños se dispersarán por el aula y buscarán objetos que tengan el mismo color, por ejemplo: rojo.

3.- Propósito:

Reconocer las partes del cuerpo.

Se les presentará un mural con un muñeco dibujado. Se les dará las distintas partes del cuerpo, recortadas por la profesora y ellos deberán superponerlas sobre el muñeco del mural.

2.- CÁLCULO

1.- Propósito:

Comparar grupos de elementos (más que y menos que) con cantidades muy diferenciadas.

Actividad: La profesora traerá a clase 2 cajas: en una caja habrá una bola y en la otra habrá 4 bolas. Luego la profesora hará preguntas como:

¿En qué caja hay más bolas?

¿En la que hay una bola hay muchas o pocas?

¿En la que hay 4 bolas hay pocas o muchas?

2.- Propósito:

Agrupar objetos para formar un grupo de 2.

Actividad: La profesora traerá al aula parejas de cosas que sean iguales. Todos los objetos se mezclarán en una caja. Los niños deberán buscar la pareja de cada objeto. Cuando estén todas las parejas hechas la profesora explicará a los niños que cada pareja está formada por dos elementos.

3.- Propósito:

Separar dos objetos que están juntos en 1 en 1.

Actividad: Se les presentarán unas láminas con los dibujos siguientes: en una lámina un plato y una cuchara, que estará dentro del plato. Los niños picarán el contorno marcado por puntos de la cuchara y separarán el plato de la cuchara. Ídem con un cubo y una pala, un plato y una taza...

SECUENCIACIÓN TEMPORAL

1.- Propósito:

Iniciación en la observación del paso del tiempo.

Actividad: Proponer secuenciaciones temporales y así potenciar una estructura ordenada del tiempo. Los niños trabajan cada día los días de la semana, prestando atención al sábado y al domingo, es decir, diferenciando los días que van al cole y los que no van. De este modo observarán el paso del tiempo.

SITUACIÓN ESPACIAL

1.- Propósito:

Aplicar correctamente dentro/fuera respecto de una línea o superficie cerrada.

Actividad: Situar un aro de psicomotricidad en el suelo y colocar un objeto dentro del aro y uno fuera. Mediante el diálogo los niños diferenciarán qué objeto está dentro y cual está fuera. De igual modo se puede realizar la actividad con un saco, una caja...

2.- Propósito:

Establecer relaciones: delante/detrás, sobre/bajo, cerca/lejos de los objetos respecto al propio cuerpo.

Actividad: Mediante la observación, los niños responderán a las preguntas que les plantee la profesora: ¿Dónde está la pelota?, ¿Está cerca o lejos?, ¿Encima o debajo de la mesa?

GEOMETRÍA

1.- Propósito:

Reconocer las 3 figuras geométricas más simples: círculo, cuadrado y triángulo.

Actividad: Dibujar las 3 figuras geométricas en la pizarra. Una vez los niños reconozcan las figuras, la profesora les propondrá busquen y cojan objetos del aula que tengan alguna de estas 3 formas. La profesora habrá preparado previamente la actividad distribuyendo por el aula objetos que tengan esas formas geométricas.

Después los alumnos se dispondrán en 3 grupos, cada uno identificado por una determinada la forma geométrica de los objetos que hayan encontrado.

2.- Propósito:

Iniciar el reconocimiento de líneas abierta y cerrada.

Actividad: Se prepararán fichas. En cada una de ellas habrá una figura geométrica que estará perfilada con puntos. Los niños deberán unir los puntos para formar la figura. De este modo, observarán como se cierra la línea. Por otra parte, en otra ficha se colocarán 2 puntos, uno a cada extremo del folio. Los niños deberán unir los 2 puntos y observarán que los 2 extremos de la línea no están unidos y que, por lo tanto, es una línea abierta.

3.- Propósito:

Constatar, a nivel experimental, que pueden situar puntos (cosas) en una línea, y pueden dibujar líneas en una superficie.

Actividad: Preparar una ficha en la que haya un camino limitado entre 2 líneas. Los niños deben señalar el camino repasándolo con un rotulador. El camino deberá tener un punto de partida y un final.

MEDIDA

1.- Propósito:

En una colección de 4 objetos, reconocer el más grande de todos y el más pequeño.

Actividad: En el aula, la profesora dispondrá 4 cajas de distintos tamaños. Las mezclará, es decir, las colocará de forma aleatoria, sin seguir un orden. Los alumnos deberán reconocer cuál es la caja más grande y cuál es la más pequeña.

2.- Propósito:

Ídem con el más corto y el más largo.

Actividad: De igual modo la profesora dispondrá 4 trozos de tiza o de cuerda de distintos tamaños. La profesora irá preguntando a los alumnos qué trozo es el más largo y cuál el más corto.

3.- Propósito:

Adquirir una primera noción de medida a partir de la comparación de objetos y materiales. Se partirá de una manipulación y experimentación que puede hacerse con distintos materiales.

Actividad: La profesora preparará 2 recipientes, uno más grande que el otro. Los niños llenarán el grande con arroz y después intentarán pasar la misma cantidad al otro y verán que no cabe.

ABEJITAS A LAS FLORES

Objetivo:

1. Clasificar objetos y materiales por su forma, tamaño y color.
2. Desarrollar el conteo.

Materiales:

1. Latas decoradas en forma de abejas, dejando la base sin cubrir.
2. Flores de colores realizadas con foamix en las cuales se coloca un imán en el centro.

Desarrollo del juego:

1. Proporcionar a cada niño una lata.
2. Colocar en la mesa varias flores de colores.
3. Pedirles que toquen con la base de la lata las flores de un color determinado.
4. A medida que junta las flores, pedirles que las coloquen dentro de las latas.
5. Luego de un tiempo determinado parar el juego.
6. Pedirles que cuenten las flores que lograron recolectar.
7. Ganará quién junte la mayor cantidad de flores

CAPITULO IV

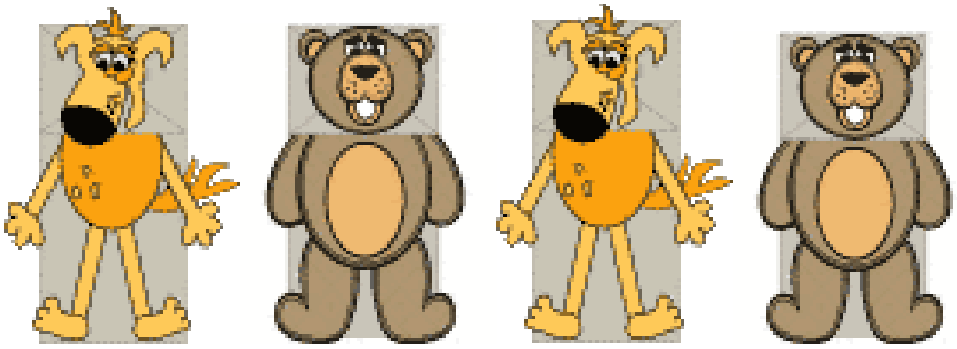
MANUALIDADES

DOMINOS

http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuego/eljuego.html

Nos permite ejercitar las mismas nociones que las loterías, el juego consiste en colocar un cuadrado de cada ficha a continuación del otro, atendiendo a un propósito definido según su tipo de domino.

LOTERIA



http://definicion.de/loteria/#ixzz2cf66bXkH

Son juegos constituidos por una plancha base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes.

ROMPECABEZAS

http://definicion.de/rompecabezas/#ixzz2cf66bXkH

Es un material constituido por fracciones o partes que unidas correctamente forman el un todo que puede ser un objeto o una escena

PUZLLES

http://definicion.de/puzlles/#ixzz2cf66bXkH

Permite a los niños y niñas indagar en el establecimiento de relaciones para conocer donde hay que colocar la pieza. Son útiles para trabajar las relaciones espaciales, transformaciones geométricas en el movimiento de las piezas

ÁBACO

http://www.manipapel.es/tienda-l/506/Encajes.html#sthash.hQSNi7H8.dpuf

Formado por un soporte de madera generalmente y una serie de varillas que representa un orden de unidades. Las bolitas de cada varilla suelen ser diferente color, sirve para realizar agrupaciones.

CUENTOS

http://definicion.de/cuentos/#ixzz2cf66bXkH

Algunos permiten trabajar nociones determinadas y pueden ser un punto de partida para profundizar en ellas como también desarrolla la concentración imaginación.

CANCIONES

http://definicion.de/canciones /#ixzz2cf66bXkH

Son muchas las canciones que podemos emplear con finalidades matemáticas, pues hay muchas que tienen referencias a tamaños, números, situaciones espaciales.

TORRE DE HANOI

http://definicion.de/torredehanoi/#ixzz2cf66bXkH

Es un juego lógico matemático el cual se desarrolla en una plataforma con 3 varillas. Inicialmente se colocan en el 1er eje (izquierda) los discos de mayor a menor y en forma piramidal. El objetivo es trasladar sólo una vez cada anillo (nunca una mayor sobre otro menor) hasta que todos quedan en el 3er eje (derecha) en misma forma y posición

ENCAJABLES

http://definicion.de/encajables/#ixzz2cf66bXkH

Son ideales para estimular la fijación de la atención así como para desarrollar la curiosidad e imaginación de los más pequeños. Están hechos de piezas grandes para que a los niños les sean más fáciles de manipular. Ayudan a desarrollar la psicomotricidad del niño y además aprenden jugando con sus personajes favoritos

LEGOS

http://definicion.de/legos/#ixzz2cf66bXkH

Durante la impartición de cada curso se utilizara material de apoyo, tanto para el estudiante como para el instructor. Dicho material de apoyo contempla ejemplos claros e ilustrativos de prácticas de ensamblaje de las piezas, escenarios de juego y competencia así como prácticas de programación de los robots tanto de forma autónoma como inalámbrica para utilizarlos en clase o en competencias.

BLOQUES

http://definicion.de/bloques/#ixzz2cf66bXkH

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. En años superiores de educación básica se los utiliza para el reconocimiento de volúmenes y sus propiedades.

TEXTURAS

http://definicion.de/bloques/#ixzz2cf66bXkH

Se trata de una propiedad que es captada a través del **sentido del tacto**. La suavidad, la aspereza y la rugosidad son sensaciones que transmite la textura. Por ejemplo: "Amo la textura de esta camisa: es muy suave", "La textura irregular del escritorio perjudicó mis trazos", "Estas cremas contribuyen a suavizar la textura de mi piel", "Los ciegos pueden leer gracias a la textura de las hojas escritas en Braille"

CAPÍTULO V

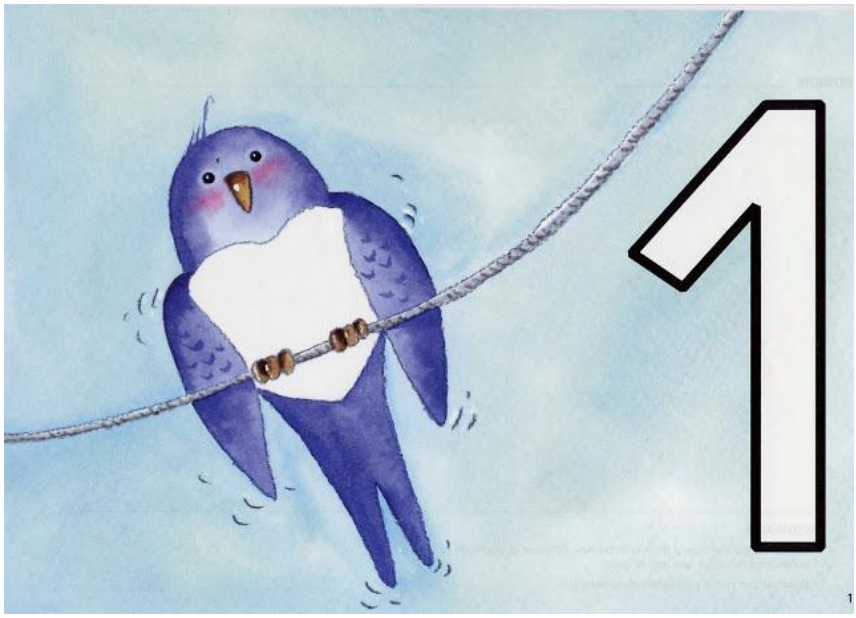
EVALUACIÓN

http://www.pedagogia.es/pensamiento-logico-matematico/

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:David_playing.jpg

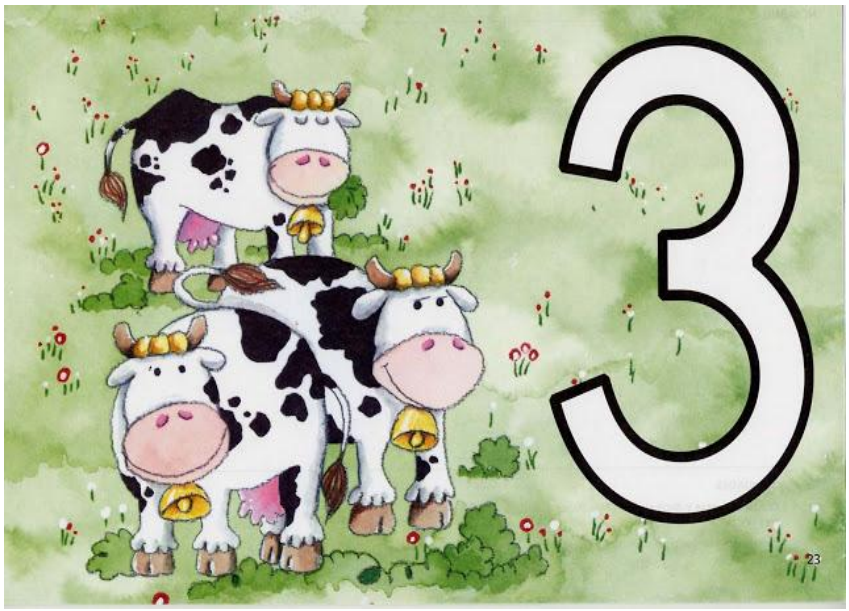
http://commons.wikimedia.org/wiki/File.Gummitwist-1998kinder2.jpg

http://definicion.de/juegos-recreativos/

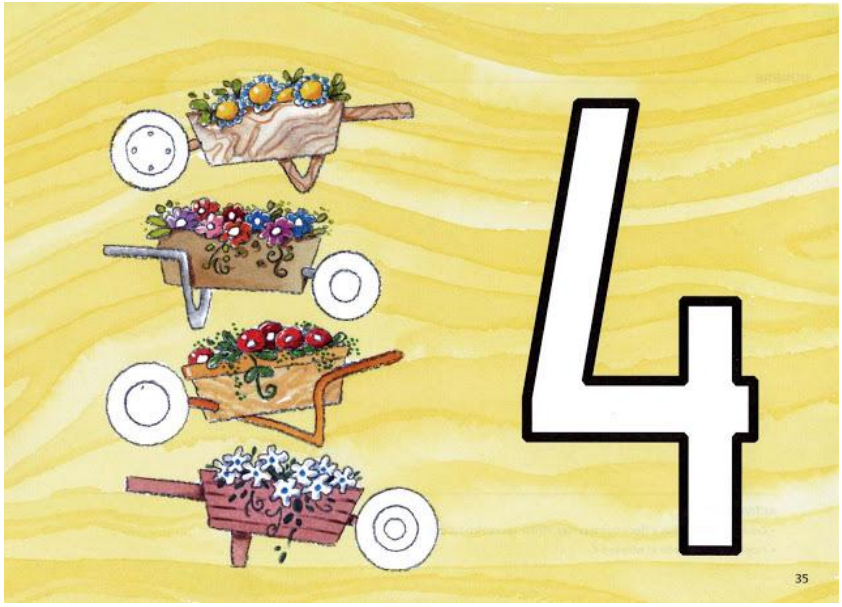


http://cuidadoinfantil.net/aprendiendo-a-contar-desde-pequeños.html

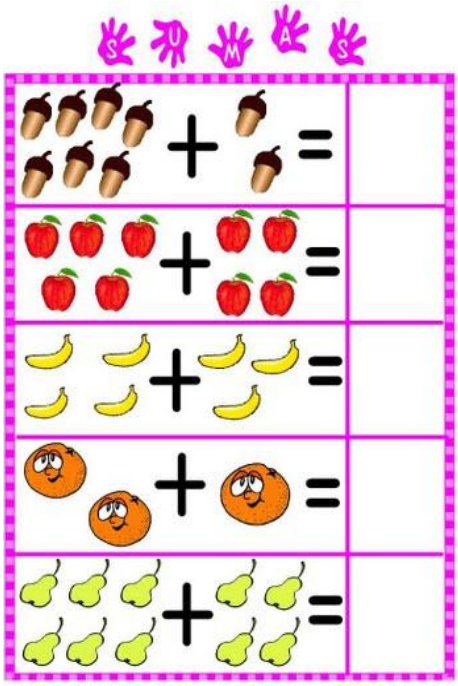
http://cuidadoinfantil.net/aprendiendo-a-contar-desde-pequeños.html



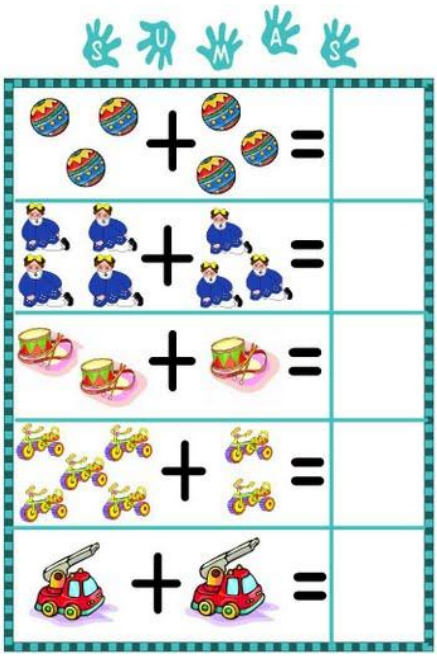
http://cuidadoinfantil.net/aprendiendo-a-contar-desde-pequeños.html



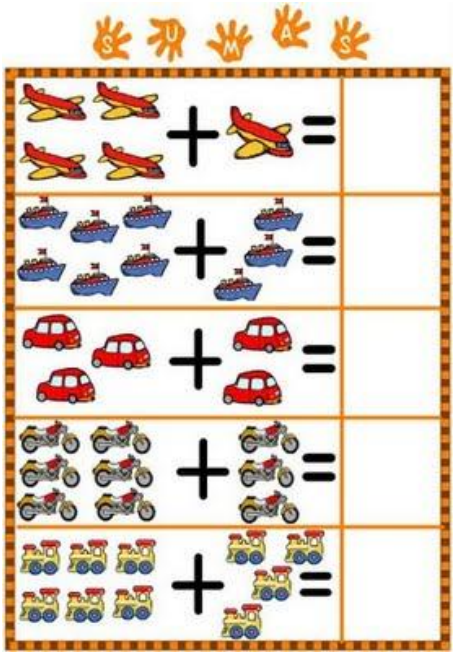
http://cuidadoinfantil.net/aprendiendo-a-contar-desde-pequeños.html



http://definicion.de/juegos-recreativos/



http://definicion.de/juegos-recreativos/



http://definicion.de/juegos-recreativos/

CAPITULO VI

PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

6.01. Presupuesto

Tabla 6. 1.

Implementos del Presupuesto

CANTIDAD	DETALLE	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1Filmadora	Hd 25 Xa 300	$380	$380
1Proyector	Epson Vs 210	$70	$70
4 Resmas	SUMINISTROS Y MATERIALES Papel bond 75 grm	$4.00	$16.00
12 Internet	C.N.T	$20.00	$240.00
2Esteros	Bic de color rojo y azul	$0.30	$0.6 0
Recarga de cartuchos	Tinta continua	$5.00	$40.00
Edición del video	Editar el video de comprobación	$20.00	$20.00
Luz	Luz del computador	$20.00	$20.00
Día positivas	Elaboración de día positivas	$10.00	$10.00
Elaboración de la cartilla	Material didáctico	$25.00	$25.00
Pasajes	Acudir al centro de desarrollo infantil	$0.25	$10.00
Valor de tutorías	Tutorías	$100	$200
	VALOR PARCIA		$ 1.031.60
	10% IMPREVISTOS		$ 103.16
	TOTAL		**$ 1.134.76**

6.02. Cronograma

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01. Conclusiones

- La gran mayoría de maestros aplican de manera limitada los juegos didácticos en sus actividades diarias.
- Los docentes no emplean procesos matemáticos para resolver juegos matemáticos, aunque conocen que para cada juego se requiere un proceso para que lleven a un aprendizaje significativo
- Que durante el proceso de clase no se emplean recursos adecuados que faciliten el desarrollo de la lógica matemática.
- Que las docentes no están capacitadas para resolver juegos matemáticos.
- Los maestros desconocen acerca de los juegos didácticos para la enseñanza de la lógica matemática.
- Al finalizar la propuesta se puede deducir que los juegos didácticos son de gran ayuda para los niños/as del Centro de Desarrollo "Fantasy World" y para quienes lo acojan, ya que es una guía innovadora que ayudará a los niños/as a mejorar su aprendizaje de la lógica matemática.

7.02. Recomendaciones

- Se recomienda la aplicación de los juegos didácticos en el CDI ya que estos ayudan a desarrollar intelectualmente a los niños/as
- Facilitar a las maestras recursos didácticos como apoyo e incentivo para que las clases de matemáticas no se conviertan en una tortura educativa.
- Poner en práctica la guía de juegos matemáticos que facilitan el aprendizaje de las matemáticas de forma sencilla.
- Se debe implementar en las salas el material didáctico apropiado para la aplicación de juegos didácticos los mismos que ayudan a desarrollar el aprendizaje de la lógica matemática en los niños/as.
- Las autoridades de la institución deben brindar el apoyo necesario para organizar cursos de capacitación y seminarios dirigidos a implementar juegos didácticos que ayuden a mejorar el aprendizaje de la matemática en los niños/as.
- Capacitar a los docentes en la utilización de los juegos como herramienta para la enseñanza de la lógica matemática en los niños/as.

ANEXOS

ENCUESTA

Nombre:

Edad:

Profesión:

Fecha:

Lea detenidamente y responda con sinceridad las siguientes preguntas.

1. ¿Incorpora el juego en sus actividades diarias?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

2. ¿Emplea juegos que ayuden a diferenciar texturas?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

3. ¿Utiliza cuentas para reconocer cantidades?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

4. ¿Maneja legos para reconocer formas y tamaños?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

5. ¿Utiliza juegos de encajes para diferenciar colores?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

6. ¿Usa rompecabezas para desarrollar el pensamiento lógico en los niños?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

7. ¿Utiliza bingos para reconocer figuras?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

8. ¿Emplea el dominó como un juego educativo para desarrollar nociones de secuencia?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

9. ¿Utiliza bloques didácticos para desarrollar nociones de forma?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

10. ¿Mediante el juego ayuda al niño a reconocer nociones de ubicación espacial?

Sí ◯ No ◯

¿Porqué?……

……

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ENTREVISTA

Nombre: ……

Edad: ……..

Ocupación: …….

Fecha: ……

Lea detenidamente y conteste con sinceridad las siguientes preguntas gracias.

1. ¿Usted conoce sobre la utilización de los juegos para el aprendizaje de la matemática?

2. ¿Las docentes de la institución utilizan en sus planificaciones para matemáticas juegos para realizar un aprendizaje significativo?

3. ¿Se capacitan frecuentemente por herramientas nuevas para la enseñanza de la matemática en la educación inicial?

4. ¿El desconocimiento de la utilización de juegos para la enseñanza de la matemática, infiere en el aprendizaje de los niños/ñas?

5. ¿El tener una guía de juegos y actividades para la enseñanza de la matemática. Ayudará en este proceso?

Firma:

_____

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

TABLA DE INDICADORES NEGATIVOS

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

CARRERA DESARROLLO INFANTIL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Ficha de observación indicadores de desarrollo de aprendizajes significativos par lógico matemática.

Nombres y Apellidos……..

Fecha de Nacimiento……..Edad (en meses) ……..

Escala de Valoración:

ITEM	DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS	INDICADORES	VALORACION
1	Lógica matemática	Construir una torre de bloques	
2		Armar rompecabezas	
3		Relacionar objetos	
4		Comparar objetos	
5		Incluir elementos con semejanzas	
6		Noción de color	
7		Noción de forma	
8		Identificar conceptos "adelante-atrás"	
9		Identificar "arriba-abajo"	
10		Ubicar objetos: dentro-fuera	
11		Señala lo grande y lo pequeño cuando se le pide	
12		Agrupa por colores, especialmente los primarios	
13		Adquiere el concepto de cantidad de 1 y 2. Responde a la indicación "dame uno solo".	

TABLA DE INDICADORES POSITIVOS DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

CARRERA DESARROLLO INFANTIL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Ficha de observación indicadores de desarrollo de aprendizajes significativos par lógico matemática.

Nombres y Apellidos……..

Fecha de Nacimiento……..Edad (en meses) ……..

Escala de Valoración:

ITEM	DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS	INDICADORES	VALORACION
1	Lógica matemática	Construir una torre de bloques	
2		Armar rompecabezas	
3		Relacionar objetos	
4		Comparar objetos	
5		Incluir elementos con semejanzas	
6		Noción de color	
7		Noción de forma	
8		Identificar conceptos "adelante-atrás"	
9		Identificar "arriba-abajo"	
10		Ubicar objetos: dentro-fuera	
11		Señala lo grande y lo pequeño cuando se le pide	
12		Agrupa por colores, especialmente los primarios	
13		Adquiere el concepto de cantidad de 1 y 2. Responde a la indicación "dame uno solo".	

APENDICE A

Tabla 1.

Matriz Análisis de Alternativas

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLITICA	TOTAL	CATEGORÍA
Padres de familia que acuden a talleres sobre la utilización de juegos para la matemática.	4	4	3	3	3	17	Media alta
Interés de los docentes para implementar los juegos en la matemática.	4	3	4	4	2	17	Alta
Información sobre la utilización de los juegos didácticos llega a toda la comunidad Educativa.	4	4	4	4	3	19	Alta
Conocimiento sobre el porcentaje de docentes que aplican juegos didácticos para mejorar el aprendizaje significativo de la matemática.	4	3	3	4	3	17	Alta
Desarrollo del material didáctico para estimular la utilización del juego en la matemática.	4	4	2	4	3	17	Alta
Capacitación de docentes sobre la utilización de juegos didácticos para la matemática.	4	4	3	4	3	18	Alta
Socialización de la guía de juegos y actividades para la matemática con la comunidad educativa y los padres de familia.	4	4	3	3	3	17	Media
TOTAL	**28**	**26**	**22**	**26**	**20**	**122**	**Alta**

APÉNDICE B

Tabla 2.

Impacto de Objetivos

OBJETIVOS	FACTIBILIDAD DE LOGROS. Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.- 1	IMPACTO DE GÉNERO. Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.- 1	IMPACTO AMBIENTAL. Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.- 1	RELEVANCIA. Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.- 1	SOSTENIBILIDAD. Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.- 1	TOTAL
Capacitación de docentes, continua y novedosa sobre juegos para el desarrollo de la matemática en los niños/as.	Los beneficios son mayores que los costos. (4)	Incrementa la participación de la mujer.(4)	Contribuye a mejorar el entorno social.(4)	Responde a las expectativas de los docentes. (4)	Fortalece el aprendizaje de los docentes y de los beneficiarios. (4)	
Implementación de juegos en el desarrollo de la matemática de los niños/as.	Existe tecnología para ayudar. (4)	Incrementa el Área cognitiva de los niños y niñas. (4)	Mejora el entorno cultura. (4)	Prioridad que sienten los niños/as hacia el aprendizaje. (4)	Fortalece la calidad de la educación. (2)	
Información sobre la utilización de juegos para desarrollar la matemática en los niños, dada a toda la comunidad educativa.	Cuenta con el financiamiento. (4)	Mejora el nivel de educación de los niños/as. (4)	Mejora el entorno social de los niños/as. (2)	Beneficio para niños/as. (2)	Capacidad Institucional para buscar financiamiento. (2)	

Docentes que aplican la guía de actividades para desarrollar el de la matemática de los niños/as.	Utiliza la guía como herramienta para mejorar el aprendizaje de la lógica matemática.(4)	Aumento del nivel de aprendizaje de la lógica matemática en los niños/as. (4)	Mejora el entorno educativo.(4)	Beneficio educativo, cultural, para los niños/as.(4)	Capacitación continúa de los docentes, sobre el tema.(4)	
Elaboración de material didáctico para estimular la inteligencia lógica matemática, en los niños/as.	Buen manejo del material tanto pedagógico y didáctico para los niños/as. (4)	Formación educativa de los niños/as. (2)	Aumento de la comunicación y la información de los niños/as.(4)	Potencia la investigación de los niños/as. (4)	Gestión de las directivas de los CDI, CIBV, para la consecución de material didáctico y espacio para la utilización del mismo. (1)	
Capacitación de padres de familia para que apliquen la guía de actividades para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños/as.	Interés de los padres por participar desde la casa en el desarrollo del área cognitiva de los niños con su participación en	Mejora el nivel afectivo de los niños/as con los padres de familia**.** (2)	Contribuye a mejorar el entorno Educativo y social del CDI. (2)	Responde al interés de los beneficiarios**.**(2)	Fortalece el interés de los niños por aprender a nivel cognitivo a través del juego. (4)	

	talleres de padres de familia para este tema.(4)					
Socialización de la guía de actividades para la lógica matemática de os niños/as, impartida a docentes, padres de familia y todo el interesado en el tema.	Se logra con la guía de actividades. (4)	Incremento del nivel educativo de los niños/as.(4)	Favorece el desarrollo de diferentes temas para el área cognitiva.(4)	Beneficios deseados para los niños y niñas y también para los docentes. (4)	Fortalece el nivel educativo del CDI. (4)	
TOTAL	**24**	**24**	**28**	**22**	**19**	**117 ALTA**

APENDICE C

Tabla 3. Matriz de Marco Lógico

FINALIDAD	INDICADORERS	MEDIOS DE VERIFICACION	SUPUESTOS
FIN **Adquisición y fortalecimiento de los juegos en el desarrollo de la matemática en los niños.**	Frecuencia de participación de los padres de familia en las actividades del CDI para desarrollar la matemática a través del juego en los niños, aumentada en un 70%. Un CDI que da mayor acceso a la utilización de juegos para el desarrollo de la matemática de los niños/as. Aumenta en un 75% la participación de los beneficiarios directos en la adquisición y fortalecimiento de la matemática.	Registros de asistencia. Línea de base de los niños/as al inicio del proyecto. Evaluaciones continúas de las actividades de la guía para el desarrollo de la matemática en el aula	La participación continúa de los padres de familia en el proceso de la lógica matemática del CDI. Disposición de los niños a adquirir y reforzar la matemática en forma continúa. No hay retraso en la aplicación continua de actividades para reforzar la matemática por parte del docente.
PROPOSITO **Diseño e implementación de una propuesta de juegos y actividades, para el desarrollo de la matemática en los niños/as**	Guía de actividades sostenible, desarrollada y validada. Prueba piloto con un 50% de la	De acuerdo al currículo de educación inicial. Programa y materiales didácticos elaborados. Guía de actividades, avalada por el CDI.	Cambios en las estructuras de los organismos gubernamentales de educación. Cambios desfavorables al proyecto a través de las políticas educativas del CDI Motivación y aceptación de la comunidad educativa del CDI, al

	población de niños de un CDI para validad la propuesta.	Documentos de las actividades impartidas. Materiales didácticos elaborados. Guías de campo elaboradas. Listado de participantes.	proyecto y su aplicación en forma continua.
COMPONENTES **Fortalecimiento de la lógica matemática, mejorando el aprendizaje en los niños.**	Frecuencia de los docentes en la capacitación y la aplicación de la propuesta en un 75% Disminución de la falta de interés por parte de los niños/as por tener un aprendizaje significativo en un 50%	Comparación de resultados antes y después de la capacitación. Registro del seguimiento del proyecto.	Que los docentes se comprometan a asistir a las capacitaciones. Que los miembros de la comunidad educativa cumplan con los compromisos adquiridos.
Conformación de un equipo interdisciplinario, para ayudar a la aplicación de la propuesta.	El 60% de los participantes realizan la supervisión de la aplicación de la propuesta en forma continua.	Informes realizados por el equipo de trabajo.	Apoyo de las entidades encargadas de sostener el proyecto.
Docentes capacitados y actualizados en el tema.	Número de cursos realizados por los docentes sobre el tema.	Registro de asistencias.	Docentes apliquen los conocimientos adquiridos.
Aprovechamiento de todos los recursos existentes.	Disminución de las clases dadas en forma antigua sin motivación e innovación en un 60%.	Registro de actividades realizadas.	Docentes asuman los compromisos adquiridos en la capacitación.
Beneficiarios con ganas de aprender.	Incremento de un 50% de la participación de los beneficiarios en las actividades realizadas.	Registro de participación y aprovechamiento en el aula.	El aumento del interés por parte de los beneficiarios

ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	MEDIOS DE VERIFICACION	SUPUESTOS
Plan de capacitación de los docentes en juegos para desarrollar el área lógico matemática.	❖ **Costo de materiales y transporte.** ❖ **Costo de insumos.** ❖ **Asistencia técnica.** ❖ **Publicaciones** ❖ **Equipo** ❖ **Capacitación**	❖ **Comprobantes.** ❖ **Contratos.** ❖ **Informes financieros.** ❖ **Estados de cuenta.**	**Acontecimientos, condiciones y decisiones de importancia (fuera del control del ejecutor del proyecto) que deben ocurrir junto con las Actividades, para producir los Componentes/Productos del proyecto.**
Plan de talleres para los padres de familia sobre la implementación de actividades y juegos para potencializar el desarrollo de la lógica matemática desde casa.	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes. ❖ Contratos. ❖ Informes financieros. ❖ Estados de cuenta	Resistencia al cambio.
Conformación y capacitación metodológica del equipo multidisciplinario.	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes. ❖ Contratos. ❖ Informes financieros. ❖ Estados de cuenta.	Docentes no dispuestos a aplicar lo aprendido.
Coordinación institucional y que permita desarrollar la aplicación de la propuesta.	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes. ❖ Contratos. ❖ Informes financieros. ❖ Estados de cuenta.	Exista la aplicación de la estrategia.
Compra de material bibliográfico y reproducción de materiales para el curso técnico y los cursos	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos.	❖ Comprobantes. ❖ Contratos. ❖ Informes financieros.	Aceptación de la cooperación y apoyo al proyecto en una forma continúa.

especializados.	❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Estados de cuenta.	
Contratación de especialistas de los cursos	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes. ❖ Contratos. ❖ Informes financieros. ❖ Estados de cuenta.	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados.
Realización de Intercambios de experiencias a nivel institucional por parte del equipo multidisciplinario	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes. ❖ Contratos. ❖ Informes financieros. ❖ Estados de cuenta.	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados
Evaluaciones continuas del proceso de la aplicación de la propuesta.	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes. ❖ Contratos. ❖ Informes financieros. ❖ Estados de cuenta.	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados
Sistematización / Valoración del proceso	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes. ❖ Contratos. ❖ Informes financieros. ❖ Estados de cuenta.	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados

Auditoría institucional sobre al proyecto	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes. ❖ Contratos. ❖ Informes financieros. ❖ Estados de cuenta.	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados