



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO INVESTIGACION Y EDUCACIÓN
CONTÍNUA**

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

**INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL
CANTÓN MILAGRO AÑO 2014. DISEÑO DE UNA GUÍA
DE JUEGOS DIDÁCTICOS.**

**TESIS DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO
DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

AUTOR: QUINTO LANDIRES MABEL ZULAY

CONSULTOR ACADÉMICO: MSc CHENCHE RODRIGUEZ FRANKLIN

Guayaquil, Junio del 2014

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO

En calidad de Consultor académico, de la Tesis de Investigación nombrado por la autoridad de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Certifico:

Que he revisado y aprobado la tesis de Investigación, presentado por el **Lcda. Mabel Zulay Quinto Landires**, con cédula de ciudadanía **0917036238**, previo a la obtención del Grado del grado de **Magíster en Educación Parvularia** ha cumplido con todas las condiciones y requisitos, previos para ser defendido por el tribunal examinador respectivo.

TEMA:

“INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL CANTÓN MILAGRO AÑO 2014. DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS”



MSc. Franklin Chenche Rodríguez
Consultor Académico

Guayaquil, junio 27 del 2014

DEDICATORIA

Toda la dedicación, esfuerzo y trabajo que realice durante este tiempo va dedicado en primer lugar a Dios por bendecirme y darme toda la fuerza necesaria para poder salir adelante, también va dedicada a mis padres por su apoyo incondicional y estar siempre conmigo en las buenas y las malas y en alguien especial que ya está en el cielo quien gracias a su impulso me decidí a realizar la maestría para mi tía gracias por todo.

Lcda. Mabel Quinto Landires.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, a mis padres y a mi tía, porque sin ellos no estaría donde estoy, gracias a sus sabios consejos y porque también agradecerle a mi tutor Msc. Franklin Chenche por haberme tenido paciencia y sobre todo por compartir sus conocimientos conmigo que me servirá para mi nueva vida profesional.

Lcda. Mabel Quinto Landires

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA	i
CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE CUADROS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	x
ABSTRAC	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
Ubicación del problema en un contexto	4
Situación conflicto del problema	9
Causas del problema y consecuencias	9
Delimitación del problema	11
Planteamiento del problema o Formulación	11
Evaluación del problema	11
Preguntas de investigación	12

OBJETIVOS	13
Objetivos Generales	13
Objetivos Específicos	13
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	14

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	18
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	19
Fundamentación Filosófica	19
Fundamentación Psicológica	30
Fundamentación Pedagógica	50
FUNDAMENTACIÓN LEGAL	68
DEFINICIONES CONCEPTUALES	71
HIPÓTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	75
Hipótesis de la investigación	75
Variables de la Investigación	75
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	76

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	77
MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	77
TIPOS DE INVESTIGACIÓN	78
POBLACIÓN Y MUESTRA	79
Población	79
Muestra	81
INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.	82
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	83
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	99
CONTESTACION DE PREGUNTAS DIRECTRICES	100

COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	102
CAPÍTULO IV	
LA PROPUESTA	
TITULO DE LA PROPUESTA	103
JUSTIFICACIÓN	103
OBJETIVOS	104
FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN	104
DESCRIPCIÓN	105
IMPLEMENTACIÓN	107
VALIDACIÓN	133
CONCLUSIONES	134
RECOMENDACIONES	136
BIBLIOGRAFÍA	138
ANEXOS	144

ÍNDICE DE CUADROS Y TABLAS

Cuadro N.1: Causas del Problema y consecuencias	10
Cuadro N. 2: Operacionalización de las variables	76
CuadroN.3: Cuadro de población	79
Cuadro N.4: Cuadro de porcentajes de la población	80
Cuadro N. 5: Muestra	81
Cuadro N. 6: Comprobación de la hipótesis	134
Tabla N.1: Pregunta N.1 de encuesta a Docentes	84
Tabla N.2: Pregunta N.2 de encuesta a Docentes	85
Tabla N.3: Pregunta N.3 de encuesta a Docentes	86
Tabla N.4: Pregunta N.4 de encuesta a Docentes	87
Tabla N.5: Pregunta N.5 de encuesta a Docentes	88
Tabla N.6: Pregunta N.6 de encuesta a Docentes	89
Tabla N.7: Pregunta N.7 de encuesta a Docentes	90
Tabla N.8: Pregunta N.8 de encuesta a Docentes	91
Tabla N.9: Pregunta N.9 de encuesta a Docentes	92
Tabla N.10: Pregunta N.10 de encuesta a Docentes	93
Tabla N.11: Pregunta N.1 de encuesta a los representantes	94
Tabla N.12: Pregunta N.2 de encuesta a los representantes	95
Tabla N.13: Pregunta N.3 de encuesta a los representantes	96
Tabla N.14: Pregunta N.4 de encuesta a los representantes	97
Tabla N.15: Pregunta N.5 de encuesta a los representantes	98

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N.1: Pregunta N.1 de encuesta a Docentes	84
Gráfico N.2: Pregunta N.2 de encuesta a Docentes	85
Gráfico N.3: Pregunta N.3 de encuesta a Docentes	86
Gráfico N.4: Pregunta N.4 de encuesta a Docentes	87
Gráfico N.5: Pregunta N.5 de encuesta a Docentes	88
Gráfico N.6: Pregunta N.6 de encuesta a Docentes	89
Gráfico N.7: Pregunta N.7 de encuesta a Docentes	90
Gráfico N.8: Pregunta N.8 de encuesta a Docentes	91
Gráfico N.9: Pregunta N.9 de encuesta a Docentes	92
Gráfico N.10: Pregunta N.10 de encuesta a Docentes	93
Gráfico N.11: Pregunta N.1 de encuesta a los representantes	94
Gráfico N.12: Pregunta N.2 de encuesta a los representantes	95
Gráfico N.13: Pregunta N.3 de encuesta a los representantes	96
Gráfico N.14: Pregunta N.4 de encuesta a los representantes	97
Gráfico N.15: Pregunta N.5 de encuesta a los representantes	98
Gráfico N.15: Ubicación geográfica de la escuela	106



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST- GRADO INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN
CONTINUA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL
CANTÓN MILAGRO AÑO 2014. DISEÑO DE UNA GUÍA
DE JUEGOS DIDÁCTICOS.**

**AUTOR: LCDA. QUINTO LANDIRES MABEL ZULAY
CONSULTOR ACADÉMICO: MSc. CHENCHE RODRIGUEZ FRANKLIN**

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es establecer la importancia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico en los niños del nivel inicial del cantón Milagro. El problema radica en que existen niños que muestran dificultades en el desarrollo de sus habilidades intelectuales. El marco teórico contiene información pertinente, relevante y que hace referencia a las variables de estudio, tomando diversas fundamentaciones filosófica, psicológica y pedagógica. La metodología de la investigación es la modalidad de campo, bibliográfica; razón por la cual que se define el trabajo como factible. El análisis del resultado es el que se obtiene al realizar la tabulación de las encuestas aplicadas a los miembros de la comunidad educativa del nivel Inicial en la provincia del Guayas cantón Milagro. Lo que permitió plantear una serie de conclusiones y recomendaciones así como confirmar la propuesta planteada que radica en la elaboración de una guía de juegos didácticos para el nivel ya antes mencionado. Los beneficiarios de la presente investigación serán los niños del nivel Inicial y las comunidades educativas que conforman el Cantón Milagro.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST- GRADO INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN
CONTINUA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL
CANTÓN MILAGRO AÑO 2014. DISEÑO DE UNA GUÍA
DE JUEGOS DIDÁCTICOS.

AUTOR: LCDA. QUINTO LANDIRES MABEL ZULAY
CONSULTOR ACADÉMICO: MSc. CHENCHE RODRIGUEZ FRANKLIN

ABSTRAC

The objective of this research is to establish the importance of educational games in the development of logical thinking in children's initial level of Canton Milagro. The problem is that there are children who show difficulties in developing their intellectual abilities. The framework contains pertinent and relevant information that refers to the study variables, taking various philosophical, psychological and educational foundations. The research methodology is the mode field, literature, why the job is defined as feasible. The analysis result is obtained by performing the tabulation of surveys of members of the educational community of the Initial level in the Province of Guayas Canton Milagro. This allowed to ask a series of conclusions and recommendations and confirm the referred proposal lies in the development of a guide for educational games and above level. The beneficiaries of this research will be children of the Main level and educational communities that make up the Canton Milagro.

Initial educación Educational games Logical thinking

INTRODUCCIÓN

Las ideas son objetos mentales que nacen de la interacción entre el entorno y el sistema cerebral interno. Gracias a estos estímulos externos percibidos por cualquier sentido, se activa la razón. Esta trata de discernir las propiedades de cada objeto ideal y de discernir las relaciones entre las distintas ideas en base a la necesidad del propio individuo, los datos externos memorizados y los recuerdos naturales. Todo ello da forma e inicio al razonamiento.

El pensamiento normalmente se refiere a un conjunto de actividades y cadena de proceso mental consistentes en conectar unas ideas con otras de acuerdo a ciertas reglas o también puede referirse al estudio de ese proceso.

El presente proyecto tiene por tema juegos didácticos y desarrollo del pensamiento lógico, que permitirán crear nuevas alternativas que serán de ayuda para que los niños desarrollen secuencialmente.

Tener pensamiento Lógico significa pensar con claridad y hacerse preguntas sobre el mundo.; Desde un estadio temprano de la vida, los infantes logran llegar a pensar por sí mismos y aprender cualquier cosa que se les enseñe.

La mente inquisitiva de los niños es un recurso precioso que suele volverse pasiva y deja de cuestionar las cosas ya que las escuelas fracasan en la enseñanza del pensamiento crítico.

El pensamiento lógico ayuda a poner a prueba la memoria y las habilidades de reconocimiento de las personas jóvenes. Al formular las preguntas adecuadas, es posible obtener respuestas basadas en hechos.

Que el niño maneje formas lógicas e intelectuales del pensamiento va más allá de preguntar cuándo, dónde, es necesario que los niños y niñas estén competencia de poder observar, describir, comparar, relacionar, clasificar, cambiar secuenciar, ordenar, transformar analizar y sintetizar. Frente a esto de ahí la importancia de este tema INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL CANTÓN MILAGRO AÑO 2014. DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS.

Este trabajo investigativo se ha elaborado cuatro capítulos detallados a continuación:

Capítulo I: El Problema: aquí se introduce el planteamiento del problema en donde se especifica su respectiva ubicación y los sub problemas (causa-efecto), se establece los objetivos y finalmente la justificación del tema seleccionado.

Capítulo II: Marco Teórico: Se analiza los antecedentes de estudio, en especial las diferentes fundamentaciones que permiten el desarrollo del trabajo tomando en cuenta en todo momento las variables de estudio, para poder elaborar antecedentes históricos y referenciales. Luego se procede a la parte legal, al glosario de palabras desconocidas.

Capítulo III: Se establece y plantea los tipos y diseño de investigación, se describe su población y muestra, luego se da a conocer métodos y técnicas a emplear. Además se realiza el análisis e interpretación de que corresponde al detalle de la encuesta y entrevista realizada con su respectivo de lo expresado por la muestra en cada pregunta.

Capítulo IV: Este capítulo hace referencia a la Propuesta, Justificación, Objetivos de la propuesta, Factibilidad, Descripción Implementación y la Validación de la misma y por último las Conclusiones y recomendaciones que el investigador ha llegado a raíz del desarrollo de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ubicación del problema en un contexto

Los niños son la población más importante de la escolarización. Esta situación no ha cambiado, lo que se modificó es el enfoque que se le da a la enseñanza para este nivel.

En la historia de la educación infantil desde sus inicios en todo el mundo permite recordar que antes esta era considerada como un espacio en que solamente era sustitutoria, asistencial en donde se entretenía a los pequeños, en estos tiempos la realidad es otra, ahora desde el nivel inicial se debe estimular en los niños y niñas el “aprender conocer” y “aprender a aprender”. Y para que se dé esto se debe potenciar el desarrollo del pensamiento lógico por medio del uso del juego didáctico.

El desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas ha sido motivo de múltiples investigaciones en el área de la educación inicial. De manera especial, los aportes ofrecidos por la teoría de Piaget han constituido un importante elemento de referencia para abordar el proceso de enseñanza – aprendizaje en este nivel educativo. Desde este punto de vista, en los países latinoamericanos, los educadores de esta área educativa recomendaron implementar estudios que permitan detectar las

dificultades de los estudiantes en el aprendizaje, con la finalidad de diseñar estrategias para la solución de las mismas.

El desarrollo del pensamiento lógico constituye un dominio específico que se desarrolla a partir de las acciones interiorizadas del niño, derivadas de la construcción reflexiva que realiza a partir del establecimiento de relaciones al interactuar con el medio que le rodea. En este sentido hoy en día Educación Inicial, ha sido redefinida para cubrir la totalidad de las actividades que contribuyan al desarrollo integral del niño y la niña.

Y en donde comienzan a tomar en cuenta que son de mucha influencia los juegos didácticos que han venido empleando los docentes para ayudar en el aprendizaje de los alumnos.

En el cantón Milagro los niños del nivel inicial de las escuelas encuestadas sorprende la facilidad con la que los niños pueden desplazarse pero se encontró un gran número de estudiantes que no logran un desarrollo adecuado en su procesos del pensamiento en su aprendizaje ocasiona preocupación en el personal docente que tiene a cargo a este nivel.

Es necesario recordar que en los niños el proceso de aprendizaje estimula y hace avanzar el proceso de desarrollo, se debe indicar que cuando se habla de desarrollo se trata explícitamente a la formación progresiva de las funciones propiamente humanas como el lenguaje, el

razonamiento, la memoria entre otras las que ponen en marcha sus potencialidades.

Las causas que originan esta situación se debe en gran manera a que las estrategias que se utilizan para enfrentar estas situaciones no son las más apropiadas es decir entran en un estándar repetitivo lo que no permite que el niño se emocione en el trabajo a realizar.

A la hora de emplear juegos didácticos el docente debe de despertar y llamar la atención de los niños y niñas, es por eso que la selección del material que emplee debe de ser el más adecuado que despierte el interés y resulten novedosos para que de esta manera los niños se motiven y descubran por si mismo los nuevos conceptos o conocimientos sin tener que caer en lo tradicional que hasta hoy se ha llevado la educación.

Es importante destacar el hecho de que el pequeño de este grupo de edad es capaz de decidir qué va a jugar, seleccionar los objetos y juguetes de acuerdo al juego o actividad y además que se ponen de acuerdo entre ellos para hacerlo, este es un parámetro que permite hablar de mayor independencia en esta edad, y es lo que la docente debe de tomar en cuenta para poder generar en el niño los conocimientos, partiendo de sus propias vivencias, y pensamientos.

Lo expresado anteriormente permite afirmar que en el nivel inicial lo que le permitirá que el niño se genere el desarrollo del pensamiento lógico va a depender de los juegos didácticos que el docente le provea.

En la actualidad se ha sometido a evaluaciones a la educación ecuatoriana y los resultados no son para nada halagadores. Organizaciones nacionales e internacionales han aplicado diversos instrumentos evaluativos, y le otorgan calificaciones deficientes a todo el sistema educativo local, dejando entrever una realidad que nos podemos ocultar.

Las críticas y cuestionamiento respecto a la calidad de la educación no se hacen esperar y provienen de todos los sectores que conforman la opinión pública: medios de comunicación, sector empresarial, padres, y hasta de los mismos estudiantes siendo el centro de atención el docente a quien se le cuestiona y hasta reprocha la validez de la enseñanza que imparte, y éstos a su vez arremeten contra el Estado por la poca atención que le han brindado a la educación fiscal los gobiernos de turno.

Una de las principales críticas en las que se centran cada uno de los sectores antes mencionados es en la poca capacidad de razonamiento que muestran los estudiantes tanto de escuela como de colegio, lo cual se extiende también a la universidad, la que ha sido cuestionada recientemente por la reprobación del 90% de los aspirantes al ingresar al magisterio en los exámenes de razonamiento lógico.

Muchos docentes manejan los contenidos del currículo de una manera muy memorística, todo producto de un sistema en el que se trata que el alumno devuelva la información que le damos y le pedimos que reproduzca, no que compare, clasifique, interprete, analice, explore, que describa las características esenciales de los objetos.

Muchas veces no se les da a los alumnos la libertad de poder generar preguntas. Permitted con ello aprender a aprender.

¿Cómo hacer para cambiar este enfoque? ¿Cómo cambiar a otro proceso de enseñanza- aprendizaje en el que el estudiante construya sus significados, en el que el maestro propicie que el alumno construya por sí mismo sus aprendizajes?

Hoy por hoy la educación exige que los estudiantes aprendan a pensar, pero es necesario que esto se dé inicio desde edades tempranas en el niño, pero ¿cómo lograr que el niño alcance esto? ¿Cómo hacerlo? Si el docente no cuenta con los recursos necesarios para hacerlo.

En la actualidad en la educación aun no se han superado ciertas falencias en el proceso de enseñanza aprendizaje y por eso que no se ha logrado el desarrollo del pensamiento lógico.

Aún la actividad mental de los estudiantes se la considera limitada, en cuanto se refiere a ser críticos creativos y constructivista de su conocimiento.

Sin lugar a dudas, en la actualidad se producen un sinnúmero de conocimientos y la sociedad se encuentra presente para demandarlos; estos acontecimientos obligan a los docentes a actualizarse a ser ingeniosos y creativos para enfrentarse con paso seguro a estas nuevas exigencias.

Situación conflicto del problema

La situación problema se da al observar las actividades diarias que realizan los niños en el nivel inicial de la ciudad de Milagro provincia del Guayas en donde los docentes al momento de efectuar sus clases se encuentran niños desmotivados, y que son limitados por palabras como no te ensucies, no cojas y que siguen un proceso rutinario desde que ingresan al salón hasta que salen de él en donde emplean la misma canción de saludo y despedida todos los días y hasta la misma estructura de orden en sus clases. No se realizan técnicas para la utilización de juegos didácticos con materiales del medio para lograr captar y llamar el interés de los niños y niñas ya que la falta de estos juegos es el mayor problema para el desarrollo del pensamiento lógico.

Los fracasos observados en el aprendizaje mayormente corresponden a dificultades en la resolución errónea de problemas, acarreando conflictos y grandes desniveles de la actual exigencia en el rendimiento educativo.

Los factores que ocasionan estos problemas son la carencia o deficiencias de estructuras cognoscitivas básicas para desarrollar aprendizajes significativos en los niños, no se les presentan dificultades para que analicen desde edades muy tempranas variables, los alumnos realizan actividades que sin duda han sido organizadas y estructuradas por el docente pero no se les permite argumentar sobre esas actividades.

Como se puede ver, las deficiencias en el proceso de desarrollo del pensamiento lógico generan dificultades que interfieren sobre el desarrollo

de sus habilidades intelectuales y la aplicación de estas en la solución de problemas de la vida diaria y académica.

No se generan nuevos conocimientos y procesos, por tanto no existe creatividad y peor pensamiento crítico.

Causas del problema y consecuencias
Cuadro N.1

CAUSAS	CONSECUENCIAS
No se da capacitación docente en estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico	Desconocimiento de los maestros para aplicar técnicas que permitan mejorar.
Problemas de desarrollo estructurales del pensamiento lógico.	Lento proceso estructural del pensamiento lógico.
Falta de aplicación de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico.	Desconocimiento en los maestros para aplicar nuevas estrategias didácticas.
Escasa motivación de los maestros en gestión de aula para que ayuden a los niños a resolver sus problemas	Bajo interés de los niños en las actividades a realizar
Falta de estimulación en las actividades que se realizan en el salón de clases.	Dificultad al realizar procesos cognitivos para ejecutar acciones y expresar ideas
Poco desarrollo del proceso cognitivo en los niños	No discrimina correctamente semejanzas y diferencias de los objetos
Poca gestión de aula que desarrolle el pensamiento lógico en el niño	Bajo razonamiento lógico del niño en el aula.
Presencia de un esquema pobre y rígido	Desmotivación en los niños para realizar las actividades

Fuente: Datos de la Investigación cantón Milagro.

Elaborado: Lcda. Quinto Mabel.

Delimitación del problema

- **Campo.-** Educación Inicial
- **Área.-** Didáctica
- **Aspecto.-** Desarrollo Cognitivo
- **Tema.-** Incidencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de Educación Inicial cantón Milagro año 2014. Diseño de una guía de juegos didácticos.

Planteamiento del problema o Formulación

¿Qué importancia tiene el uso de los Juegos Didácticos en el desarrollo del pensamiento Lógico de los niños y niñas de 4 a 5 años del nivel Inicial de las Escuelas del Cantón Milagro año 2014?

Evaluación del problema

- **Delimitación.-** Esta investigación es limitada porque se fija en donde se forma la problemática que se da en las Escuelas del nivel inicial del cantón Milagro.
- **Evidente.-** El problema es evidente porque se puede expresar de forma concreta y sencilla, además de que se puede pronunciar las causas y consecuencias que dan inicio a la situación problemática.
- **Claro.-** Es claro porque se estima la necesidad de renovar los juegos didácticos en el salón de clases para establecer un mejor desarrollo del pensamiento lógico en los niños/as.

- **Concreto.-** Es concreto porque se puede redactar de manera corta, precisa y directa.
- **Relevante.-** Esta investigación se considera relevante porque es de importancia para toda la comunidad educativa que conforma el cantón Milagro y que requiere un cambio urgente.
- **Original.-** Porque las estrategias a utilizar tienen un nuevo enfoque que se presenta en las exigencias actuales del país.
- **Contextual.-** Es contextual porque está relacionado al desenvolvimiento cognitivo de los niños en el ámbito educativo.
- **Factible.-** La propuesta es factible y de fácil realización, porque se cuenta con el apoyo del recurso administrativo, económico y legal requerido para su elaboración lo que permitirá un exitoso trabajo.
- **Variables.-** Las variables están claramente identificadas en el problema expuesto.
Variable Independiente: juegos didácticos.
Variable Dependiente: Desarrollo del pensamiento lógico.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Qué relación existe entre juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento lógico en los niños?

¿De qué forma influyen los juegos didácticos en el desarrollo del proceso cognitivos de los niños?

¿Qué tanto influye el material que se proporciona a los niños como generadores de aprendizaje?

¿Cómo influye la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas?

¿De qué manera se podría estimular para mejorar los procesos del pensamiento?

¿De qué manera inciden la participación del docente con situaciones estructuradas de aprendizaje en el desenvolvimiento de los niños en el nivel inicial?

¿Qué alternativas se utilizarían para aplicar estrategias metodológicas innovadoras que permitan un mejor desarrollo en el niño?

¿De qué manera ayudaría el trabajar con juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños del nivel inicial.

OBJETIVOS

Objetivos Generales

- Establecer la importancia de los Juegos didácticos en el desarrollo del Pensamiento Lógico en niños y niñas de Educación Inicial, mediante una Investigación de campo tomando una muestra del Universo de estudio para el diseño de una guía de Juegos didácticos.

Objetivos Específicos

- Verificar los conocimientos que poseen los docentes sobre el desarrollo del pensamiento lógico a través de una entrevista a directivos.

- Determinar las oportunidades que brindan los juegos didácticos para mejorar las estructuras del pensamiento mediante una encuesta a docentes y representantes legales.
- Valorar los aspectos importantes para el diseño de una guía de juegos didácticos a partir de los resultados obtenidos en la Investigación y comparación con otras guías de juegos didácticos

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto parte de la importancia de aprender a conocer y aprender a aprender en estas edades tempranas y por ello se entiende, el valor que tiene la contribución que a dicho propósito el uso adecuado de juegos didácticos para el bienestar y mejoramiento en el rendimiento de los niños y niñas.

El inadecuado uso de juegos didácticos disminuye el interés en el proceso de formación-aprendizaje en los niños y niñas por lo que las clases se pueden convertir en monótonas y cansadas ya que no van a alcanzar el aprendizaje significativo y duradero. Muchas de las veces no comprendemos cuán importante son los juegos didácticos en la vinculación de la teoría con el aprendizaje en, los estudiantes para el fortalecimiento de conocimientos, ya que al manipular objetos se despierta el interés por aprender; y de esta manera las clases en esta maravillosa área ya dejaran de ser rutinarias y cansadas.

Definitivamente el maestro debe transformar su práctica, haciendo del aula un lugar más dinámico, más pensante, más divergente, más respetuoso del pensar de los alumnos, entonces se va transformando su estilo de dar clases, comienza a ver de otra manera el mismo aprendizaje. Según los criterios del proyecto internacional universitario Tuning de la Unión Europea “la enseñanza debe lograr que los alumnos aprendan a pensar y se enriquezcan en su interioridad con estructuras, esquemas y operaciones mentales internas que les permitan pensar, resolver y decidir con éxito situaciones académicas y vivenciales”.

El término razonamiento se define de diferente manera según el contexto, normalmente se refiere a un conjunto de actividades mentales consistentes en conectar unas ideas con otras de acuerdo a ciertas reglas o también puede referirse al estudio de ese proceso. En sentido amplio, se entiende por razonamiento la facultad humana que permite resolver problemas.

Descartes “llama también razonamiento al resultado de la actividad mental humana de razonar, es decir, un conjunto de proposiciones enlazadas entre sí que dan apoyo o justifican una idea. El razonamiento se corresponde con la actividad verbal de argumentar. En otras palabras, un argumento es la expresión verbal de un razonamiento”.

El presente trabajo se va a realizar con la finalidad de obtener más conocimiento sobre la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico y los beneficios que se tiene entre ellos facilitar el medio individual de aprendizaje, a los procesos de análisis y de síntesis, permite la consulta permanente de los contenidos de aprendizaje, estimular

el nivel de concentración en los niños y niñas, propiciar la participación activa del aprendizaje, estimular áreas cognitivas-sensoriales, físicas, sociales, induce al cambio de actitudes y valores, estimula la imaginación, se adquiere un alto nivel de motivación entre otros.

Los entendidos en la materia han encontrado que el bajo desempeño intelectual tiene su origen en carencias o deficiencias de estructuras cognoscitivas básicas en el desarrollo del pensamiento.

En este trabajo se dará a conocer todo lo relacionado con el mejoramiento de calidad de la educación, que se ha convertido en un reto que se debe asumir como un deber y un compromiso, con los niños.

Estableciendo como base materiales didáctico innovadores y más significativos que constituye su importancia, para la estimulación del pensamiento lógico. Esto se convierte en un gran reto que indiscutiblemente deberá asumir todo maestro/a comprometiéndose de una forma más particular y directa consigo mismo.

Así poder llevar a la práctica el gran de mejorar la calidad de nuestra enseñanza, desarrollando en propósito el estudiante competencia necesaria para seleccionar implementar sus propios criterios como ser humano crítico capaces de expresar, interpretar y analizar sus propias expectativas.

Es necesario contar con un ambiente acogedor y seguro y estar en contacto con los materiales adecuados para ellos. Para lo cual es necesario adecuar un espacio que desarrollen habilidades en el pensamiento lógico, creativo y analítico que permita poner en práctica su ejecución.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Luego de haber realizado una investigación bibliográfica y electrónica con la finalidad de buscar información sobre el pensamiento lógico en la biblioteca se encontró varios temas de tesis de proyectos educativos que tratan sobre el pensamiento lógico de los cuales se mencionan los siguientes títulos:

- **Desarrollo del pensamiento lógico matemático y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica. Autora: Lcda. Mayra Gonzales Guayll “2012”**
- **El juego como estrategia de aprendizaje y desarrollo integral de niños y niñas de los centros de educación inicial de la UTE 6. Autora: Lcda. Blanca Tomalá Gonzabay “2012”**
- **Juegos funcionales para potenciar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de educación inicial. Autora: Lcda. María Valverde Muyón “2012”**

Cada uno de los temas hace referencia del grado de incidencia que tiene el trabajo del docente en desarrollar el pensamiento lógico y el alcance que esta tiene en el proceso de aprendizaje, empleando de la misma manera como estrategia de aprendizaje al juego para un desarrollo integral. En uno de los proyectos hace relevancia a los recursos didácticos y a la gestión docente en el uso de materiales reciclados.

Cada una de estas Investigaciones son un aporte muy valioso para el tema que se investiga “INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE

EDUCACIÓN INICIAL CANTÓN MILAGRO AÑO 2014". Cuyo objetivo es establecer la importancia de los juegos didácticos mediante el uso en el proceso de aprendizaje en el aula que permita el desarrollo del pensamiento lógico.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Este trabajo se sustenta en la ideas de María Montessori quien sostenía:

Ferrándiz C, (2005)

El material didáctico está orientado a cultivar y perfeccionar la actividad de los diferentes sentidos. La peculiaridad más importante del material es que es auto corrector, de manera que el niño puede aprender por sí mismo y de sus errores. Pero no es solo el material el que educa lo hace también el ambiente de ahí que las escuelas Montessori se creen como espacios de aprendizaje en donde el niño vive e interactúa con los otros, de modo que el ambiente actúa como modelador de las conductas y un medio excelente para el desarrollo intelectual (pág. 111)

El niño posee una capacidad maravillosa de conocimientos, lo aprende todo inconscientemente, es como una esponja que adsorbe ilimitadamente su mente es infinita, y es en la primera etapa de su vida cuando el niño necesita más ayuda como ser humano puesto que es en donde va adquiriendo grandes energías creativas donde el niño es frágil con su entorno. Él niño tiene un periodo sensible donde puede adquirir una habilidad con mucha facilidad que permite al niño una facilidad con el mundo externo. Se refiere a un ambiente que se ha organizado curiosamente para fomentar en aprendizaje y el crecimiento del niño donde se desarrollan los siguientes aspectos como social, emocional e intelectual

responde a las necesidades de orden y seguridad. El ambiente adecuado permite que el niño desarrolle sin la asistencia y supervisión de una persona adulta.

El salón debe estar acorde al niño organizado en el área de trabajo equipada a la edad del niño donde haiga belleza y orden tiene que ser un espacio luminoso y cálido. Los materiales tienen que permanecer de acuerdo a cada área que desarrolle el niño.

La plasticidad de los niños muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente. Se debe guiar al niño y darle a conocer el ambiente en forma respetuosa y cariñosa. Ser un observador consciente y estar en continuo aprendizaje y desarrollo personal.

El verdadero educador está al servicio del educando y, por lo tanto, debe cultivar la humildad, para caminar junto al niño, aprender de él y juntos formar comunidad. La inteligencia se consiente fundamentalmente durante los primeros años de vida. A los 5 años, el cerebro alcanza el 80% de su tamaño adulto. La plasticidad de los niños muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente. Importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás.

ESTÍMULOS Y LIBERTAD

El niño necesita estímulos y libertad para aprender el maestro tiene que dejar que el alumno exprese sus gustos, sus preferencias y algo más importante hay que dejar que el infante se equivoque y que vuelva a intentarlo, esto quiere decir que el rol del maestro dominante hay que cambiarlo y dejar que el alumno tenga un papel más activo y dinámico en el proceso de aprendizaje.

López C, (2006) Afirma que:

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego. (pág. 18)

Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños por el contrario, mediante la información de conocimientos percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.

Como futuros maestros debemos motivar al infante que aprenda con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás, permitir que el niño encuentre la solución del problema, que sean ellos que construyan en base a sus experiencias.

Los niños deben ayudarse mutuamente, y escoger su material de trabajo de acuerdo a su interés y formular sus propios conceptos del material.

Cabezas (2009) Según Hume

Las ideas, no son otra cosa que copias de nuestras impresiones, o, en otras palabras, al ser humano les es imposible pensar en algo que no hayamos sentido o percibido con anterioridad, mediante nuestros sentidos externos o internos. (pág. 30)

Hume consideraba que todo el conocimiento humano proviene de los sentidos. Nuestras percepciones, como él las llamaba, pueden dividirse en dos categorías: ideas e impresiones.

El término impresión hace referencia a nuestras más vívidas percepciones, cuando oímos, o vemos, o sentimos, o amamos, u odiamos, o deseamos.

Las impresiones se distinguen de las ideas, que son impresiones menos vívidas de las que somos conscientes cuando reflexionamos sobre alguna de las sensaciones anteriormente mencionadas.

Claparede (2009)

Que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc. Piaget: Observa con relación a esta idea, que no es incorrecta pero no termina en definir aspectos notorios que surgen en el juego, como función de simbolización". (pág. 34)

Entonces se puede decir que las ideas innatas no existen los niños y niñas solo pueden conocer mediante la experiencia, y el contacto de forma directa.

Todos los materiales del pensar se derivan de nuestras sensaciones externas o internas. Sólo la mezcla y la composición de éstas pertenecen al espíritu y a la voluntad. O, expresado de otra manera "todas nuestras ideas, o percepciones más débiles, son copia de nuestras impresiones o percepciones más vivaces"

Sensación

Al hablar de sensación se puede decir que la información que todo estímulo que recibe el ser humano producto de una acción.

La información que el niño tiene de su entorno procede de las aportaciones provenientes de los órganos sensoriales, que son los encargados de recoger la estimulación que nos manda el medio, y de transmitirla al cerebro para que la registre.

La sensación es por tanto el efecto producido en las áreas cerebrales por la excitación que se originó en el órgano sensorial a partir de un estímulo procedente del medio externo o interno.

Los estímulos actúan sobre los receptores de los órganos sensoriales, produciéndose una excitación, y originándose una activación nerviosa, que es transmitida a través de los canales como son los nervios

(ópticos, auditivos, olfativos, táctiles y terminales gustativas) hasta el cerebro, órgano que regula la vida consciente.

Fases de la sensación

Desde que un estímulo excita a un órgano sensorial hasta que el cerebro elabora la sensación, se suceden una serie de fases:

- **Momento de estimulación y excitación:** el estímulo llega al receptor sensorial y excita a las distintas células nerviosas.
- **Momento de transmisión:** La excitación es conducida por las vías sensitivas hasta las zonas correspondientes de la corteza cerebral.
- **Momento de proyección y elaboración.** La excitación llega a las zonas primarias y secundarias de los distintos lóbulos cerebrales y allí es donde realmente se transforma en sensación y percepción.

Percepción

De acuerdo al criterio de González, E. (2008)

Para tener eficacia de las percepciones es importante la constancia perceptiva que no es más que la constancia perceptiva que les permite reconocer objetos los mismos que se encuentran fuera del lugar donde los conocieron o los observaron por primera vez, por sus cualidades como forma, color, tamaño, etc. (pág. 237)

La percepción está incluida dentro del procesamiento de la información y que le permite al ser humano organizar, interpretar y codificar los datos sensoriales a fin de conocer el objeto.

En esta actividad de percibir el hombre debe tomar conciencia de que ese objeto existe, de que tiene consistencia, cualidades, entre otras.

Por la sensación conocemos las cualidades y características del objeto. Tanto los animales como los hombres se interesan y prestan atención a los rasgos del entorno que pueden tener consecuencias para ellos.

Para esto sirve la percepción, para poner el organismo en relación con el entorno más cercano y seleccionar aquellos estímulos que sean más importantes.

Cada sistema sensorial dispone de receptores para recoger la información del medio y transmitirla al cerebro por medio de las vías nerviosas, a fin de descifrarla y darle significado.

Los sistemas sensoriales que más influyen en el desarrollo cognitivo-motor son:

- El sistema visual
- El sistema auditivo
- Y el somato-sensorial o táctil-quinestésico.

Desarrollo Sensorial

Son los procesos por los cuales el niño va a desarrollarse en todos sus aspectos, creando la base para posteriores desarrollos.

El desarrollo sensorial va a constituir los canales por donde el niño recibe la información de su entorno (los colores, las formas, olores, sabores, sonidos, etc...), y de su propio cuerpo (sensaciones de hambre, frío, posiciones del cuerpo en el espacio....)

A partir de estas informaciones el niño podrá dar respuestas adaptadas a las condiciones del medio, es decir, realizará acciones inteligentes.

Las capacidades sensoriales son las primeras funciones que se desarrollan en el niño, ya que son la base del desarrollo perceptivo y cognitivo (intelectual)

Fierrez, E (2007)

La vida de relación con el mundo que rodea al niño se inicia a través de los sentidos y por las sensaciones comienza su mente a construir sus propias ideas; por eso, desde el principio, es necesaria la guía en la interpretación de las impresiones sensitivas, en la aclaración de las percepciones sensibles. La actividad mental se inicia con las sensaciones, y a partir de ellas se van generando las ideas y el lenguaje conforme a un mecanismo de combinaciones sensoriales que se va complicando a medida que aumentan las representaciones. (pág. 45)

La experiencia sensorial y la organización de los juegos didácticos

Todo docente a la hora de organizar el trabajo es necesario que tome en cuenta que las experiencias sensoriales hay que vivirlas o tenerlas de forma individual, si no se da así sería transmisión, descripción.

Toda actividad que realice uno como docente debe permitir a los niños y niñas que lleguen a conclusiones sensitivas no se puede llevar a la práctica si se hace que formen parte en ella un numeroso grupo de niños y niñas, es necesario proveer al niño el material suficiente como para permitir ejercicios colectivos que permitan un aprendizaje individual, una experiencia autentica y estar realmente activos durante el ejercicio.

Es evidente que las ayudas sensoriales cautivan el interés del niño. Muchas de estas ayudas dan al niño la oportunidad de manipular y participar en forma directa; otras, permiten que concentre su atención y comprendan con facilidad. Estos juegos educativos, utilizados inteligentemente por la docente, despiertan y desarrollan el interés del niño y de esta manera motivan el aprendizaje en forma efectiva.

Los sentidos y el aprendizaje

En la mayoría de los niños el proceso de aprendizaje es tan automático y espontáneo que se consideran muy poco todos los factores que involucra, especialmente la importancia de los sistemas sensoriales.

La transformación de pequeñas fracciones de estímulos sensoriales en percepciones significativas y luego en conceptos estables genera el conocimiento funcional para el pensar y para la comunicación de las ideas abstractas. Este seleccionar, codificar y organizar las percepciones y los

conceptos para que tengan sentido para el aprendizaje y para la conducta constituye una tarea mental compleja aun si todos los sistemas sensoriales y el cerebro están intactos operando al máximo de su eficiencia. Cada niño aprende de forma única y diferente.

Algunos teóricos sostienen que el estilo de aprendizaje del niño está bien establecido alrededor de los tres años y es menos factible de alteraciones después de esa edad aunque se pueden producir cambios hasta la edad adulta modificando los tipos de enseñanza. Los efectos de los intentos de modificar las formas de aprendizaje no han sido aún bien determinados. Por el momento, es suficiente decir que o que el niño recibe a través de sus sentidos, interpreta en el cerebro, internaliza en el sistema nervioso central y actúa sobre el sistema motriz se convierte en el modelo de ese niño en relación a su mundo.

Fierrez, E (2007)

Las acciones específicas de los órganos de nuestros sentidos, que no son más que las modalidades de nuestro sentir y percibir la realidad en la que nuestra vida se desarrolla, pueden servirnos de común denominador para un sin fin de actividades didácticas utilizables en la etapa preescolar, pudiendo prolongarse incluso en años sucesivos, pues van a contribuir sin duda de manera decidida al desarrollo y formación del espíritu de observación, exploración, experimentación, análisis e investigación. Hay que enseñar al niño desde muy temprano a observar, a escudriñar, a descubrir, a sentir curiosidad y a apropiarse intelectualmente de todo lo que los sentidos le pueden ir suministrando. (pág. 42)

Relación de los juegos didácticos con el desarrollo de los sentidos

Se debe tener presente que los juegos didácticos no tiene valor en sí mismo, son solo motivaciones importantes que se ponen en mano de las docentes, dependiendo de su competencia y acercamiento de empleo, la eficacia de el mismo; la correcta y oportuna utilización de estos recursos didácticos relleva su importancia por las ventajas que ofrece.

El material educativo, en el nuevo enfoque pedagógico, es un elemento básico para la motivación del proceso enseñanza - aprendizaje, ya que establece una relación entre las palabras y la realidad.

Podemos resumir que la importancia de los materiales educativos hacen posible la ejercitación del razonamiento lógico y la abstracción para generalizar, favoreciendo la educación de la inteligencia, para la adquisición de conocimientos.

También hace que el aprendizaje se lleve a cabo sin requerir un esfuerzo excesivo y agotador por parte de los niños que tantas veces lo desmoraliza, permitiéndoles una enseñanza real y no ficticia.

Tipos de juegos didácticos

- **Manipulativos:** Estos recursos se caracterizan por ofrecer un modo de representación del conocimiento de naturaleza activa. Es decir la modalidad de experiencia de aprendizaje. Para ser pedagógicamente útil la misma debe desarrollarse intencionalmente bajo un contexto de enseñanza.

- **Auditivos** son los recursos que emplean el sonido como la modalidad de codificación predominante, la música, la palabra oral, los sonidos reales, etc.
- **Visuales** En estos recursos la imagen es la principal modalidad simbólica a través de la cual presentan el conocimiento.

Marco psicológico

Puesto que la psicología Educativa permite una mayor comprensión de que y como aprenden los seres humanos, para la elaboración de este proyecto se toma en cuenta las aportaciones de:

Piaget piensa que el educador debe tener en cuenta, en el momento de planificar actividades cuatro niveles de actuación sobre los objetos:

1. actuación libre,
2. Actuación sobre los objetos para producir un determinado efecto
3. Reflexionar sobre cómo se ha logrado el efecto
4. Explicar las causas.

Gárriz & Casals, (2010) Sostienen:

El juego debe concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante puede aprender a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades inmediatas, prepararse para sus actividades posteriores, ampliar su dimensión comunicativa y cognoscitiva. (pág.10)

El conocimiento y el comportamiento son el resultado del proceso de construcción subjetiva en el intercambio con el medio circundante. • El sujeto construye sus esquemas de pensamiento y acción sobre los esquemas anteriormente elaborados y como consecuencia de sus interrelaciones con el mundo exterior.

De manera global se puede decir que la asimilación es el hecho de que el organismo adopte las sustancias tomadas del medio ambiente a sus propias estructuras. Incorporando los datos de la experiencia en las estructuras innatas del sujeto.

Suazo S, (2006) Manifiesta.

Gardner concibe a la inteligencia lógica como la capacidad de resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos.

Esta inteligencia se basa en una gran cantidad de destrezas y razonamiento. Cuando los aprendices construyen conocimiento, utilizan esta inteligencia para crear el sentido en su mundo. A través de este mecanismo, la mente, al analizar información, busca el orden que le dé significado y pueda concretarla en aplicaciones prácticas. (pág. 20)

La inteligencia como capacidad le asigna una categoría a la inteligencia lógica, La inteligencia lógica, también conocida como capacidad de razonamiento lógico y, más sencillamente, inteligencia a secas, para cuya medida se emplea generalmente el cociente intelectual o C.I. (lamentablemente también denominado "coeficiente intelectual" por quienes desconocen su origen), ha sido considerada siempre como una variable de gran relevancia para lograr una adaptación óptima al medio

académico, laboral, familiar o social. Es decir, que el éxito en la vida está estrechamente relacionado con la capacidad intelectual de cada individuo.

Obviamente, una exageración otorgada al valor que posee esta capacidad exclusivamente humana, ha brindado la oportunidad para que en los últimos 30 años, se haya depreciado su valor, sobre todo en las escuelas y se hayan reducido los criterios de rigor científico y profesional a la hora de elegir los instrumentos más eficaces para su medida que está relacionada con la capacidad de:

- razonar de forma deductiva e inductiva
- relacionar conceptos
- operar con conceptos abstractos

Marti,S (2009) Manifiesta:

La mayor parte del esfuerzo de Piaget consiste en explicar cómo y por qué se llega inexorablemente al conocimiento.

Piaget siempre ha definido esta posición constructivista de su epistemología frente a las posturas reduccionista.

Su postura implica concebir el acto de conocimiento y de su evolución como una perpetua construcción, poniendo así el acento en el lado activo y transformador del acto mental más de descubrimientos o de aprendizajes simples (pág. 113)

Piaget sostiene que era necesario proveer al niño de experiencias de aprendizaje en las cuales se generan operaciones cognitivas; y que estas experiencias de aprendizaje se producirán si el material es atractivo, planificado por el educador, si interactúa con el mismo, que los niños pequeños conocen los objetos al actuar sobre ellos y al conocer sus reacciones, esta información sensorial se convierte en conocimiento únicamente en el contexto de la acción del niño sobre los objetos.

El pensamiento de los niños es de características muy diferentes en comparación que el de los adultos. Con la maduración se producen una serie de cambios sustanciales en las modalidades de pensar.

Para explorar los procesos de pensamiento (especialmente la atención y la inteligencia) de los niños, Piaget recurrió al método fenomenológico. Este método es por naturaleza subjetiva y demanda de una interpretación por parte del investigador. La exploración del desarrollo cognitivo era para Piaget el camino más provechoso para efectuar aportaciones a la epistemología. Este desarrollo es el crecimiento que tiene el intelecto en el curso del tiempo, la maduración de los procesos superiores de pensamiento desde la infancia hasta la edad adulta.

Los principios de la lógica comienzan a desarrollar antes que el lenguaje y se generan a través de las acciones sensoriales y motrices del bebé en interacción e interrelación con el medio, especialmente con el medio sociocultural.

La teoría de PIAGET descubre los estadios de desarrollo cognitivo. En la infancia todo los niños atraviesan un dominio del intelecto en lo Psicológico se despliegan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se Internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan luego la vida adulta.

Se centra en la inteligencia lógica, el opina que cada etapa tiene su forma cognitiva Piaget divide el área cognitiva en cuatro etapas.

Estadio de los mecanismos reflejos congénitos.

Estadio de las reacciones Circulares secundarias

Estadio de la coordinación de los Esquemas de conducta previos

Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación.

El juego permite en la edad infantil.

- El juego es un actividad importante en la infancia, su vida es jugar, sus ideologías o inclinaciones en todo momento es el juego.
- El juego les permite a los niños ir madurando, de forma natural y dentro de su proceso de desarrollo, nadie tiene que enseñarle a madurar a los niños esto es una actividad innata en ellos.
- El juego es una actividad que estimula el área cognitivas, en los niños permite que pongan de manifiesto el ingenio y la fantasía que poseen propio de su edad, originalidad, capacidad intelectual e imaginación.
- El juego es una actividad que les permite estimular todas formas de lenguaje.
- El juego es una actividad que estimula el área afectiva en los niños y niñas puesto que permite adquirir conocimientos más realistas del

mundo, y ayuda en situaciones vitales del diario vivir, pues permiten vincular la infancia con situaciones de la vida diaria.

- Mediante el juego el niño descubre el valor de ser seres sociales, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia para un óptimo desarrollo de su personalidad.

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO

Es aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos.

Cofre, A (2003)

El desarrollo del pensamiento lógico, característica fundamental del enfoque moderno de la matemática, apoya y consolida una enseñanza que se caracteriza por su integración con otras disciplinas y su aplicación a situaciones de la vida real y del medio ambiente. Un tema matemático enseñado en abstracto es fácil olvidar, en cambio si el mismo se enseña insistiendo adecuadamente en sus aplicaciones será mejor valorizado y comprendido. (pág. 20)

Es importante tener en cuenta que las diferencias y semejanzas entre los objetos sólo existen en la mente de aquel que puede crearlas. Por eso el conocimiento lógico no puede enseñarse de forma directa. En cambio, se desarrolla mientras el sujeto interactúa con el medio ambiente.

Cabe destacar que la lógica es la ciencia que expone las leyes, los modos y las formas del conocimiento científico.

Es una ciencia formal que no tiene contenido, ya que se dedica al estudio de las formas válidas de inferencia. Por lo tanto, la lógica se encarga del estudio de los métodos y los principios utilizados para distinguir el razonamiento correcto del incorrecto.

En este sentido, el pensamiento lógico sirve para analizar, argumentar, razonar, justificar o probar razonamientos. Se caracteriza por ser preciso y exacto, basándose en datos probables o en hechos. El pensamiento lógico es analítico (divide los razonamientos en partes) y racional, sigue reglas y es secuencial (lineal, va paso a paso).

La educación infantil o inicial ha tenido diferentes concepciones y ha recibido distinto tratamiento a través de la historia. Actualmente ha tomado mayor auge motivado entre otras cosas, a la incorporación de la madre al medio laboral, hecho que hizo que durante su ausencia del hogar, diversas instituciones privadas o públicas asumieran la custodia de los niños. En un primer momento era concebido como entretener y cuidar a niños, poco a poco fue tomando fuerza en la educación hasta introducirse un concepto de intencionalidad y de ayuda al niño en su desarrollo biopsicosocial.

Esta labor educativa en la temprana edad ha alcanzado alta valoración en la sociedad convirtiéndose en el subsistema de educación preescolar. Es tanta la importancia que la educación infantil tiene

actualmente que el diseño curricular de educación preescolar está actualmente en estudio y discusión para su ajuste a la nueva realidad social. Los reformadores están conscientes de que dicha tarea es crucial en conducir y orientar la actividad pedagógica desde edades tempranas porque esta tiene repercusiones a lo largo de la vida del individuo.

Por ello la formación temprana del componente matemático es tan importante en una sociedad que exige alto desempeño en los procesos de razonamiento superior. Puesto que el éxito en los estudios subsiguientes y el desempeño en muchas carreras y profesiones depende del desarrollo adecuado de las estructuras cognitivas del individuo.

La consolidación de las bases del razonamiento matemático exige además, una educación en consonancia con las características psicológicas del niño para el desarrollo de sus capacidades, lo que permitirá un acceso más fluido a la primera y segunda etapa de Educación Básica y posteriormente a estudios superiores. Por tanto, los pilares de la Educación infantil que deben ser internalizados por los docentes son:

- Que el desarrollo es un proceso continuo.
- Que cada niño lleva su ritmo de desarrollo.

En ese sentido, los docentes involucrados en la educación preescolar deben indagar el cuanto se conoce del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en las edades tempranas.

Por ello, en cuanto a este desarrollo cognoscitivo la obra de Jean Piaget puede considerarse como la columna vertebral de dichos estudio. Su teoría proporciona abundante información que ayuda a comprender cómo evoluciona y se comporta la mente del niño, del joven y del adulto cuando piensa lógicamente.

Capacidades básicas que se logran en los niños al desarrollar el pensamiento lógico.

- Es preciso, exacto: Hay que utilizar los términos en su estricto sentido (no es lo mismo decir todos, que la mayoría o algunos).
- Se basa en datos probables o en hechos: Busca la veracidad y el rigor, por eso debe partir de información válida.
- Es analítico: Divide los razonamientos en partes, desmenuza los elementos de la información para encontrar relaciones. Por supuesto que también realiza síntesis (decir que todos los hombres son mortales es una síntesis) pero pone más énfasis en los análisis.
- Sigue reglas: El razonamiento lógico está dirigido por las reglas de la lógica. Si no cumple esas reglas, el razonamiento será falso.
- Es racional, sensato: No hay lugar para las fantasías, se ciñe, como decíamos, a hechos o datos probables.
- Es secuencial: Es un pensamiento lineal, va paso a paso. Los razonamientos se van enlazando como eslabones de una cadena, unos detrás de otros y manteniendo un orden riguroso. No se admiten saltos, las conclusiones tienen que estar apoyadas en los planteamientos anteriores.

Procesos del desarrollo del pensamiento, habilidades lógicas e intelectuales que es necesario estimular en los niños y niñas.

Las habilidades que todo docente debe de propiciar estimular en los niños y niñas del nivel inicial deben ser llevando un orden lógico en cuanto a la organización del pensamiento.

Observación: Es la operación del pensamiento que permite la percepción e identificación mediante los sentidos de características presentes en los objetos.

Describir: Este proceso consiste en que los niños y niñas obtengan características de lo observado.

Comparar: Es el proceso que consiste en identificar las características semejantes y las diferencias de objetos , experiencias, procesos acciones.

Relacionar: Este nivel permite establecer nexos entre características.

Clasificación: Aquí el niño estará en capacidad de separar elementos en conjuntos o sub conjuntos, teniendo presente que cada conjunto y subconjunto corresponden a una variable.

Cambios y secuencias: Aquí los niños podrán observar la alternación o sucesión de estados relacionado con objetos, situaciones y acciones.

Ordenamiento: este proceso permite que el niño pueda una vez que a identificado las características de los objetos pueda construir una secuencia progresiva.

Transformación: En este se le da la oportunidad a los niños y niñas de producir un cambio en la variable, contexto, estado.

Análisis: Es la separación o descomposición de las partes o propiedades de un objetos, situaciones.

Síntesis: Es el proceso en el cual se componen o integran las partes o propiedades de un objetos, situaciones.

Opinión de Piaget acerca del pensamiento lógico

El pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones especiales como son las de clasificación, simulación, explicación y relación. Sin embargo, estas funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial, hasta llegar al punto de lograr capacidades de orden superior como la abstracción. Es en esa secuencia, que el pensamiento del niño abarca contenidos del campo de las matemáticas, y que su estructura cognoscitiva puede llegar a la comprensión de la naturaleza deductiva (de lo general a lo particular) del pensamiento lógico. Piaget concibe la inteligencia como la capacidad de adaptación al medio que nos rodea. Esta adaptación consiste en un equilibrio entre dos mecanismos: la acomodación y la asimilación.

(Piaget, 1985)

Según Piaget, los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo el juego es esencialmente de asimilación de la realidad por el yo.

El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras.

Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos o estadios de desarrollo, el sensorio-motriz, el preoperacional, el

concreto y el formal, cada uno de estos periodos está constituido por estructuras originales, las cuales se irán construyendo a partir del paso de un estado a otro.

El proceso de desarrollo intelectual del individuo en qué consiste cada estadio:

- **Estadio Sensorio-motriz:** Abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad aproximadamente y se caracteriza por ser un estadio prelingüístico. El niño aprende a través de experiencias sensoriales inmediatas y de actividades motoras corporales.
- **Estadio de las operaciones concretas:** Se subdividen en subestadio del pensamiento preoperacional y subestadio del pensamiento operacional concreto.

1. Subestadio del pensamiento preoperacional: El símbolo viene a jugar un papel importante además del lenguaje, esto ocurre entre los 2-4 años aproximadamente. En el segundo nivel que abarca entre los 4-6 años aproximadamente el niño desarrolla la capacidad de simbolizar la realidad, construyendo pensamientos e imágenes más complejas a través del lenguaje y otros significantes. Sin embargo, se presentan ciertas limitaciones en el pensamiento del niño como: egocentrismo, centración, realismo, animismo, artificialismo, precausalidad, irreversibilidad, razonamiento transductivo.

2. Subestadio del pensamiento operacional concreto: A partir de los 7-11 años aproximadamente. En este nivel el niño logra la reversibilidad del pensamiento, además que puede resolver problemas si el objeto está presente. Se desarrolla la capacidad

de seriar, clasificar, ordenar mentalmente conjuntos. Se van produciendo avances en el proceso de socialización ya que las relaciones se hacen más complejas. Gaspary, H Sostiene “El calificativo “concreta” señala que el niño necesita aún de la presencia concreta de los objetos para poder razonar.” (pág. 207)

3. Estadio de las operaciones formales: Abarca de los 11 a los 15 años. En este periodo el adolescente ya se desenvuelve con operaciones de segundo grado, o sea sobre resultados de operaciones. En este nivel el desarrollo cualitativo alcanza su punto más alto, ya que se desarrollan sentimientos idealistas.

Gaspary, H (2001) considera

A partir de dicha época el niño será capaz de desprenderse de los datos inmediatos. De razonar no solo sobre lo real sino también sobre lo posible, es decir, de razonar sobre hipótesis. Estará en posesión de una forma lógica capaz de aplicar a cualquier contenido. (pág. 207)

El niño o adolescente maneja además las dos reversibilidades en forma integrada simultánea y sincrónica.

En definitiva los niños pasan por las diferentes etapas en el mismo orden, sin importar su cultura y las experiencias a las que estén sometidos ya que cada uno de estos periodos posee un carácter de integración.

Rol del niño

- Debe ser capaz de resolver problemas acerca del medio ambiente, sucesos, experiencias a través de la manipulación, exploración e investigación.

- Debe razonar sobre la base de la estimulación del razonamiento y pensar sobre las posibles soluciones.
- Debe comunicarse a través de los distintos canales lingüísticos y no lingüísticos.

Espacios que se consideran en la edad preescolar

Para desarrollar el pensamiento lógico en los niños es preciso considerar los siguientes espacios:

- a) Espacios para armar, desarmar y construir: este espacio permite hacer construcciones, armar y separar objetos, rodarlos, ponerlos unos encima de otros, mantener el equilibrio, clasificarlos, jugar con el tamaño y ubicarlos en el espacio.
- b) Espacios para realizar juegos simbólicos, representaciones e imitaciones: este espacio debe ser un lugar para estimular el juego simbólico y cooperativo, además de ser un lugar que le permita al niño representar experiencias familiares y de su entorno.
- c) Espacios para comunicar, expresar y crear: en edad preescolar conviene apoyar las conversaciones, intercambios, expresiones de emociones, sentimientos e ideas. Por lo tanto, el aula debe estar equipada de materiales interesantes, con el propósito de desarrollar todos los medios de expresión (dibujo, pintura y actividades manuales).
- d) Espacios para jugar al aire libre: este se refiere al ambiente exterior destinado para el juego al aire libre, al disfrute y esparcimiento. Este espacio permite construir las nociones: adentro, afuera, arriba, abajo, cerca, lejos estableciendo relación con objetos, personas y su propio cuerpo.

e) Espacios para descubrir el medio físico y natural: el niño en edad preescolar le gusta explorar y hacer preguntas acerca de los eventos u objetos que le rodean. Por tal motivo, hace uso de sus sentidos para conocer el medio exterior y comienza a establecer diferencias y semejanzas entre los objetos y por ende los agrupa y ordena.

Lavanchy, S (1994) Sostiene

Los límites de los rincones deben estar bien definidos y ser identificables por los niños. Esto se puede hacer con los estantes donde se guarda el material, otros muebles e incluso con marcas en el suelo. (pág. 49)

Estas nociones son la base para desarrollar el concepto de número, es por ello, que se deben proporcionar materiales y objetos apropiados que les permitan a los niños agrupar, ordenar, seriar, jugar con los números, contar, hacer comparaciones, experimentar y estimar.

La identificación de rasgos constantes a pesar de los cambios es una actividad mental indispensable para entender el mundo y moverse con seguridad en él. Esas constancias perceptivas representan un tipo de invariantes. Algunas de ellas, como la constancia del tamaño (reconocer el tamaño de un objeto como permanente aunque se vea más pequeño por estar lejos y más grande por estar cerca) y la constancia de la forma (reconocer la forma de un objeto aunque se vea desde sus distintos lados) se adquieren durante el primer año de vida, y son la base para la noción de permanencia del objeto, que el niño deberá ir adquiriendo desde el nacimiento hasta finales del Formación de capacidades relacionadas con

el desarrollo lógico-matemático. Recursos didácticos y actividades adecuadas a la etapa de educación infantil.

Segundo año, Con esta permanencia del objeto el niño deberá entender que los objetos existen aunque desaparezcan de su vista

Por su parte, las identidades consisten en el aislamiento o diferenciación cognitiva que hace el niño de una propiedad permanente de un objeto frente a cualidades alterables como la forma, el tamaño o el aspecto general.

Reflejo de este logro intelectual es la diferencia entre las ideas de los niños de 3 y 6 años con respecto a los cambios de apariencia. Así, los más pequeños piensan que si un niño se pone ropa femenina pasa a ser una niña. Por el contrario, para los niños mayores de nuestra etapa, una persona sigue siendo la misma aunque cambie en forma, tamaño o apariencia.

Lo mismo ocurre con los objetos físicos, como comprobó Piaget con uno de sus más conocidos experimentos: la conservación de los líquidos.

En esta experiencia se presentan al niño dos vasos que contienen la misma cantidad de agua y se trasvasa la de uno de ellos a otro vaso más alto y estrecho. Al preguntarle al niño si continúa habiendo la misma cantidad de agua, los niños de la etapa preoperacional dicen que la

cantidad ha variado: hay más o hay menos en uno que en otro, pero a la vez consideran que el agua sigue siendo la misma.

Directamente relacionada con la conservación de la cantidad, nos encontramos la conservación del número. La podemos considerar una nueva invariante que superarán la mayoría de los niños alrededor de los 6 años, coincidiendo con el final del estadio preoperacional. Conservar el número significa pensar que la cantidad permanece igual cuando se ha variado la colocación espacial de los objetos. Esto demuestra que el niño no ha construido un concepto lógico-matemático del número.

Su noción tiene un carácter más bien físico, depende de las apariencias de los objetos, de su configuración espacial.

Hasta ahora, hemos analizado las adquisiciones cognitivas básicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Veremos ahora el desarrollo de cuatro capacidades básicas para favorecer dicho pensamiento. Estas capacidades son: la Observación, la imaginación, la intuición y el razonamiento lógico

En cuanto a la observación se debe potenciar sin imponer a la atención del niño lo que el adulto quiere que vea. La observación se canalizará libremente mediante juegos cuidadosamente dirigidos a la percepción de propiedades y a la relación entre ellas.

Por otro lado, la imaginación, se potencia con actividades que permiten una pluralidad de alternativas a la acción del sujeto. En ocasiones, se suele confundir con la fantasía. Cuando, bajo un punto de vista matemático hablamos de imaginación, no queremos decir que se le permita al alumno todo lo que se le ocurra; más bien, que consigamos que se le ocurra todo aquello que se puede permitir según los principios, técnicas y modelos de la matemática.

Por su parte, las actividades dirigidas al desarrollo de la intuición no deben provocar técnicas adivinatorias; el decir por decir, no desarrolla pensamiento alguno.

El sujeto intuye cuando llega a la verdad sin necesidad de razonamiento.

Finalmente, el razonamiento lógico es la forma del pensamiento mediante la cual, partiendo de uno o varios juicios verdaderos, denominados premisas, llegamos a una conclusión conforme a ciertas reglas.

Antes de pasar al siguiente punto quisiera hacer mención de otras capacidades que si bien tienen un marcado carácter general, no por ello dejan de ser básicas y favorecedoras del pensamiento lógico-matemático. Destacamos, así, la atención, la memoria, la creatividad y la reflexión.

La atención se trata de un proceso mediante el cual seleccionamos la información, para procesar sólo la parte que nos interesa de la multitud de datos que nos llegan.

En segundo lugar, se considera la memoria como la capacidad o habilidad mental que posibilita el recuerdo de experiencias o acontecimientos previamente vividos.

La creatividad se trata del proceso mental que produce una idea original, una respuesta no convencional ante la aparición de un problema o situación.

Por último, y en cuanto a la reflexión, hemos de señalar que los niños reflexivos dedican más tiempo a analizar la información recibida, lo que permite captar mejor la propuesta y dar una respuesta con más posibilidades de éxito.

Marco pedagógico.

Parte del constructivismo en el principio en el cual los niños participan de manera activa y personal en la construcción de conocimientos, de acuerdo a sus propias experiencias, percepciones y evaluación en donde el niño es responsable de su propio proceso de aprendizaje basada en los conocimientos o experiencias previas, a semejanza de una construcción edificada a partir de sus cimientos.

Tripero A. (2008) Publicada en la revista BUCM Vigotsky en su teoría constructivista del juego (1896 – 1934) expone que:

Zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. (pág. 5)

Los niños en el juego construyen su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

Para desarrollar la construcción cognitiva es necesaria la interacción sociocultural del individuo

Bruner: Se le ayuda al individuo a desarrollar la habilidad de aprender a aprender y esta va a ser posible por la interacción que hay entre docente (mediador) alumno.

Ausubel: Las estructuras mentales logran ser más complejas en cuanto a conocimientos previos desarrollando un aprendizaje significativo.

Esta propuesta se fundamenta principalmente en Dewey quien se basaba en un aprendizaje por experimentación e imaginación.

Los conceptos pedagógicos de sus pensamientos eran una enseñanza creativa, intuitiva, centrada en el interés del niño y en un ambiente de libertad. En su propuesta consideraba la experiencia actual y real del niño, lograr que el niño identifique problemas, que busque soluciones, que formule y compruebe hipótesis.

Sánchez A, 2008.

Posibilitar el desarrollo de un pensamiento significativo basado en el control de la actividad dirigida a un fin. La máxima Deweyana Learning by doing resume este planteamiento educativo, y encierra otro aspecto notable: desde el punto de vista de Dewey, “oponer conceptualmente la actividad intelectual a la manual es ilógico, ya que ambas cumplen la función de resolver problemas y por tanto son liberadoras para el individuo.

Desde la concepción de la escuela como un laboratorio de experiencias, Dewey da ruptura a la tradición del establecimiento de diferencias de rangos entre la actividad intelectual –significada e identificada como una función liberadora- y la actividad manual –concebida como una actividad alienadora. Desde esta perspectiva la educación traslapa a ser un proceso de integración significativa de los individuos en sociedad, basado en la noción de aprendizaje como un evolutivo desarrollo del individuo en la capacidad de realizar tareas con sentido para la vida real. Pág. (45)

Desde esta perspectiva, la educación consiste en un continuo proceso de experimentación para la resolución de problemas reales en lugar de ser un contexto en el que se aceptan y repiten las experiencias de otros.

En donde el alumno construye su propio conocimiento a través de las experiencias y aprende de una manera natural por medio de problemas

que son traídos de su vida cotidiana y lo llevamos al ámbito educativo. Tratando de que los educandos reflexionen, analicen y busquen posibles soluciones o realicen hipótesis a cerca de cualquier situación.

El alumno es un sujeto activo, y es tarea del docente generar entornos estimulantes para desarrollar y orientar esta capacidad de actuar. De este modo, es el maestro quien debe conectar los contenidos del currículum con los intereses de los alumnos. También entendía que el conocimiento no puede ser impuesto desde afuera o transmitido en forma repetitiva, dado que en esa imposición ciega el alumno pierde la posibilidad de comprender los procesos que permitieron la construcción de ese conocimiento.

El diálogo no agota la experiencia cuando esta se hace común, ni aquel cesa entonces, sino que la comunicación es dialéctica y reconstruye la experiencia, es decir, la inquieta, la motiva a renovarse. Por ello, el maestro debe obrar de tal manera que aumente el significado de la experiencia presente.

Es necesario dentro del proceso de enseñanza aprendizaje vincular la teoría con la practica descubrir y más que eso seleccionar que metodología, recurso didáctico emplear, método llevara a aprender a aprender a sus alumnos y desarrollar las capacidades y satisfacer sus necesidades individuales de aprendizaje.

LA SELECCIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

Para que un Juego didáctico resulte eficaz en el logro del aprendizaje, no basta con que se trate de un "buen material", ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología. Cuando seleccionamos recursos para utilizar en nuestra labor docente, además de su calidad objetiva hemos de considerar en qué medida sus características específicas (contenidos, actividades, tutorización...) están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo:

- Los objetivos educativos que pretendemos lograr. Hemos de considerar en qué medida el material nos puede ayudar a ello.
- Los contenidos que se van a tratar utilizando el material, que deben estar en sintonía con los contenidos de la asignatura que estamos trabajando con nuestros alumnos.
- Las características de los estudiantes que los utilizarán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales... Todo material didáctico requiere que sus usuarios tengan unos determinados prerrequisitos.
- Las características del contexto físico, curricular en el que desarrollamos nuestra docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando. Tal vez un contexto muy desfavorable puede aconsejar no utilizar un material, por bueno que éste sea; por ejemplo si se trata de un programa multimedia y

hay pocos ordenadores o el mantenimiento del aula informática es deficiente.

- Las estrategias didácticas que podemos diseñar considerando la utilización del material. Estas estrategias contemplan: la secuenciación de los contenidos, el conjunto de actividades que se pueden proponer a los estudiantes, la metodología asociada a cada una, los recursos educativos que se pueden emplear.

Así, la selección de los materiales a utilizar con los estudiantes siempre se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta, considerando todos estos aspectos y teniendo en cuenta los elementos curriculares particulares que inciden. La cuidadosa revisión de las posibles formas de utilización del material permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren la eficacia en el logro de los aprendizajes previstos.

Los juegos didácticos deben de ser tomados por los docentes como instrumentos que ayuden a los formadores en su tarea de enseñar y el vínculo en el logro de los objetivos de aprendizaje

Por otra parte, interesará que el esfuerzo realizado por el profesor al preparar, desarrollar y evaluar las actividades que realicen los estudiantes utilizando el material didáctico no sea desproporcionado a los resultados que se pueden obtener; por ello analizaremos las ventajas, y también el coste y los inconvenientes que comporta la utilización de este recurso frente a otros materiales didácticos alternativos.

Tampoco es conveniente que el uso de un determinado recurso educativo condicione los contenidos a tratar o la estrategia didáctica que se va a emplear. Son los medios los que deben estar subordinados a los demás elementos curriculares y no al revés; los medios deben contribuir a facilitar los aprendizajes que se pretenden y problemas aprendizaje específicos fracaso escolar, poca motivación, problemas de comprensión entre otros que puedan tener algunos alumnos.

Apoyos claves para una buena utilización de juegos didácticos.

La utilización de juegos didácticos con los estudiantes siempre supone riesgos: que finalmente no estén todos disponibles, que el material no sea el suficiente, que no sea tan buenos como nos parecían, que los estudiantes se entusiasman con el medio pero lo utilizan solamente de manera lúdica que no se haya escogido el adecuado para lograr el objetivo que requería alcanzar en el currículo etc.

Por ello, y para reducir estos riesgos, al planificar una intervención educativa y antes de iniciar una sesión de clase en la que pensamos utilizar un recurso educativo conviene que nos aseguremos de:

- Nos aseguraremos de que todo el material a emplear está a punto y funciona.
- El apoyo didáctico. Antes de la sesión, haremos una revisión del material y prepararemos actividades adecuadas a nuestros alumnos y al currículo.

- El apoyo organizativo. Nos aseguraremos de la disponibilidad de los espacios adecuados y pensaremos la manera en la que distribuiremos a los alumnos, el tiempo que durará la sesión, la metodología que emplearemos (directiva, semidirectiva, uso libre del material)

Zúñiga M, (2007) “El material del preescolar debe permitir además, según Rosa Agazzi, que los niños aprendan marcas, dibujos, trazos, reconocer, nombrar”. (pág. 26) Las hermanas Agazzi consideraban el uso inteligente que hay que darle a los objetos y material que se utiliza en el salón de clases, ellas consideraban que era importante rescatar o darle un provecho educativo a los recursos del entorno.

Decroly también le dio gran importancia a los recursos didácticos sostenía que “Este conjunto de materiales naturales diversos es de hecho el material didáctico, sirve para observar, clasificar, sistematizar y ordenar”.

El observar, clasificar, sistematizar y ordenar son las primeras estructuras del desarrollo del pensamiento si el ser humano no sabe observar no distinguirá las características esenciales de su alrededor.

El niño aprende lo que le llama su interés, pero para esto, estas deben partir a su vez de sus necesidades.

La educación no debe de limitarse o regirse a un contenido como una camisa de fuerza, es mejor una previsión de actividades que sirven de

estímulo a la experiencia de todos sus potenciales de aprendizaje. Que despierte en ellos el formular hipótesis que se motiven a verificarlos

JUEGOS DIDÁCTICOS

Son medios y recursos que favorecen la enseñanza y el aprendizaje. Se los emplean dentro del entorno educativo para facilitar la captación de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Es importante tener en cuenta que el material didáctico deben contar con elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. Usados para apoyar el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, los materiales didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea

Camacho, M (2004) considera

El material educativo estimula los sentidos, la exploración, el descubrimiento, el aprendizaje, la creación, la observación, la asociación, la imaginación, la creatividad, la expresión de sentimientos, el descubrimiento de nuevos mundos y rompe con el esquema memorístico. (pág. 10)

El juego como línea metodológica

El emplear juegos es esencial para todas las edades de desarrollo y aprendizaje del niño. Su ausencia genera problemas ligados al crecimiento de individuos creativos y saludables.

Cuando los pequeños juegan, se encuentran en actividad, y se ven ligados a emociones positivas en donde se forman las neuronas responsables

generar un nuevo conocimiento y hacen conexiones permanentes en el cerebro dándose a su lugar a aprendizajes significativos.

El juego como línea metodológica puede contribuir para el desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños, donde el docente deberá utilizarlo con la finalidad de motivar al estudiante y crear un ambiente de aprendizaje y trabajo.

Los juegos didácticos en la educación favorecen en el desarrollo psicomotor tomando en cuenta las características y posibilidades de cada infante. Estimula la capacidad de valorar, crear, conocer, descubrir y trascender, y crea situaciones necesarias para el desarrollo, para la expresión de los sentimientos y afectos y de su capacidad estética; promueve el desarrollo del juicio moral, estimulando la capacidad de diferenciar el bien del mal.

Juego generado por el currículo

En el currículo intermedio de educación inicial fue creado con el fin de contribuir en el desarrollo físico, intelectual, social, afectivo y moral y se considerado dentro de este como un derecho, tomando siempre en las planificaciones la necesidad e interés de los infantes recordando que una de las líneas metodológicas en el currículo es el juego.

En el currículo de educación inicial el fin dispuesto presenta los siguientes aspectos más relevantes:

- La profesora planifica actividades de juego que cumplan con los objetivos del currículo y las necesidades de los niños.

- En los centros de aprendizaje se deben incluir objetos que incentiven a los niños a jugar e interactuar de cierta manera y a lograr objetivos de aprendizaje.
- Los centros pueden estar divididos por temas de interés o por áreas académicas.

JUEGOS DIDÁCTICOS Y ACTIVIDADES ADECUADAS A LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Considerando que todo lo que influye en el proceso de aprendizaje puede convertirse en un recurso didáctico, haremos referencia a:

Decisiones organizativas: Algunas de las decisiones a tomar se referirán a:

- **Organización del espacio:** El objetivo que se pretende es crear un clima que posibilite la comunicación más rica y variada en clase; que facilite el encuentro con diversos materiales y recursos, que estimule la curiosidad y la experimentación, el trabajo cooperativo.

Zabalza, M (2008) Considera

La observación y evaluación del espacio del aula ha de servir, además para mejorarlo de modo que responda mejor a nuestras intenciones educativas y llegado el caso, para replantearnos las propias intenciones educativas. (pág. 275)

Como características generales de la organización espacial se puede destacar:

- Ambiente individualizado en el que cada persona tenga un espacio propio.
- Un lugar con el que poder identificarse y unos objetos personales.
- Ambiente socializado, que sea compatible con la individualización, para lo que será necesario espacios y materiales socializados.
- Atmósfera de comodidad y seguridad.
- Que atienda a la diversidad, considerando a los niños con necesidades educativas especiales como personas integradas.
- Espacios variados, en las que puedan realizar actividades propias de la edad. Nos parece aconsejable, especialmente en el segundo ciclo, la organización de espacio por rincones. Destacamos, a continuación, aquellos que más directamente pueden ayudarnos al desarrollo lógico:
- **Rincón lógico:** En este rincón podemos disponer de material como bloques, construcciones, rompecabezas, juegos de asociación, parchís, oca, etc. Servirán todos aquellos objetos y juegos que sean susceptibles de clasificación, seriación, encaje, cuenta, estructuración,... y también aquellos que propicien el planteamiento de problemas de origen simple.

Los “tesoros” de los alumnos (piedras, botes, chapas,...) pueden ayudarnos a contar, sumar, clasificar entre otros

Este rincón está dividido con frecuencia en dos: rincón de construcciones y rincón de juegos de mesa.

La tienda nos puede servir, por ejemplo, para pesar los kilos o el número de patatas; para clasificar los objetos (frutas, conservas,...); para contar, sumar, etc.

La cocinita, en la que podemos colocar unos botes junto a sus semejantes o mezclar cantidades concretas de líquidos.

Rincones de espacios externos, entre los que se mencionan el correspondiente al agua y el arenero, que permitirán experimentar con materiales continuos.

- **Organización del tiempo:** Deberá ser lo más natural posible, respetando así los principios del desarrollo cognitivo y socio-afectivo, sin forzar el ritmo de la actividad y manteniendo determinadas constantes temporales. Las rutinas juegan un papel fundamental, proporcionando un referente organizativo al niño.

Requena, M (2009)

Tal vez en ninguna otra edad tenga tanta importancia la organización del tiempo e las actividades educativas como en la etapa infantil: conseguir un clima sosegado, sin prisa, que permita vivir con intensidad cada momento y disfrutar de él, es un objetivo irrenunciable. (pág. 220)

- **Organización de los recursos materiales:** Como sabemos, el material resulta un instrumento muy importante para la actividad y juego en esta etapa. Para ello deberá ser variado, polivalente y estimulante, de manera que no relegue a un segundo plano la actividad de los niños y les permita la manipulación, observación y

construcción. Ribes, M (2006) Considera “La experiencia directa con los objetos es el mejor modo de aprendizaje.” (pág. 36)

La diversidad de materiales con la que cuenta la E.I. debe ser adaptada por el equipo educativo a las intenciones que se persigan.

Algunos criterios a tener en cuenta con respecto al material para el desarrollo

- El ya expresado anteriormente, esto es, que sea variado, polivalente y estimulante. Formación de capacidades relacionadas con el desarrollo lógico-matemático.
- Que no sean peligrosos.
- Es interesante que el criterio de variedad no sólo aluda a materiales distintos, sino también semejantes pero de diferentes tamaños, formas, colores, etc.
- Si tenemos en cuenta que el desarrollo, lógico-matemático debe facilitar el conocimiento de la realidad, el material más adecuado será aquel que se encuentre en la vida cotidiana del alumnado. En este sentido son muy recomendables **materiales continuos** como el agua, arena y barro; materiales reciclables, como rollos de papel higiénico, botones, etc.; **materiales del entorno natural**, como piedras, frutas, etc.

- Que se pueda manipular con facilidad y permita al niño actuar con él a distintos niveles. En este sentido es recomendable material que se pueda tocar, amasar, transformar, apilar, agrupar,...Es importante que el niño no sólo realice esas acciones sino que las verbalice, lo que ayudará, por un lado, a que interiorice sus experiencias y, por otro, al desarrollo de su vocabulario (tanto a nivel general como desde el punto de vista de expresiones matemáticas).

Importancia de la innovación del material didáctico

Los materiales didácticos han ido cobrando importancia en los últimos tiempos ya que puede incidir desde muy temprana edad, son muy importante porque estos los niños pueden manipular directamente la cual es un instrumento que funciona como un mediador, incluso sin la presencia de un adulto que supervise su aprendizaje.

Onofre, R (1998)

Dichos materiales curriculares aparecen como un recurso necesario y facilitador del proceso de revisión y modificación de los esquemas anteriores, allanando el camino del aprendizaje de los diversos contenidos a través de la creación de situaciones didácticas constructivas. (pág. 128)

El material va directamente a las manos del niño por eso es importante como se lo dijo anteriormente es un mediador instrumental en la cual se lo emplea para potencializar al alumno desde muy pequeño y obtenga un aprendizaje significativo para su vida tanto personal, educativa y profesional, este tiene que no ser tóxico puede presentar riesgo de material resistente, legible, con formar, no puntiagudos, de colores visibles

como los colores primarios, los niños son muy visuales por eso tienen que producir objetivos específicos para el desarrollo del área del lenguaje, cognitivo, socio-familiar, y personal.

La pizarra no tiene mayor atracción de aprendizaje porque ellos no manipulan es por eso que la docente de párvulos tiene que estar en frecuente innovación de materiales didácticos con creatividad es realmente un desafío para lograr una enseñanza-aprendizaje eficaz.

Ya que los materiales didácticos son instrumentos se hacen indispensable en la formación por lo tanto forman una base concreta en el pensamiento conceptual y lógico proporcionando experiencias, estimulan y enriquecen habilidades fortaleciendo el desarrollo de los sentidos (olfato, vista, tacto, oído, gusto) contribuyendo al desarrollo con su entorno, lo primordial es que la guía o maestra de párvulos le enseñe a educando que existen construcciones grupales e individuales para optimizar el aprendizaje.

La educación y el juego didáctico.

En la pedagogía tradicional a partir de que surge el kindergarten Froebeliano fundamentado en sus ideas, aunado también a las concepciones de Montessori, Decroly, para ellos el juego era el centro principal de desarrollo de los infantes, mientras que el docente era quien mostraban a los niños el correcto manejo, pero siempre respetando sus intereses y necesidades.

(GAROFANO, CONDE, & CONDE, 2002) Afirma que:

La educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil el sentido e libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño.

En la pedagogía moderna el juego desempeña una función importante y peculiar. El lema de aprender jugando se ha convertido en un lugar común. El juego sería la actividad principal durante la etapa de desarrollo más importante del ser humano la infancia.

Es decir la educación por medio del movimiento hace uso del juego, ya que proporciona en los niños y niñas beneficios como entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo e intelectual.

Contribución del docente en los juegos

Es importante que el docente planifique dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de manera consciente los juegos a emplear, de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de objetivos.

Durante el momento de planificar todo docente debe tomar en cuenta los diferentes tipos de juegos que favorezcan el desarrollo de capacidades y destrezas.

Los juegos didácticos permiten que los niños y niñas aprendan a enfrentar reglas e interactuar con ellas

Las reflexiones acerca de la importancia del emplear juegos didácticos deben de llevar a entender las metodologías que giran en cuanto al uso de ellos.

Es muy curioso escuchar que se piense que al emplear juegos didácticos no se está aprovechando el tiempo y no se podría alcanzar los logros del programa académico de manera más sólida. Muchos docentes prefieren

proponer en el trabajo actividades más formales. Sin embargo, al reconocer que el juego potencia y estimula el aprendizaje. a través de su uso adecuado

Se deben tomar en cuenta las siguientes condiciones:

- Debe potenciar la creatividad.
- Debe permitir en primera instancia, el desarrollo integral del niño.
- No se debe poner mucho énfasis en la competitividad, se debe fomentar el trabajo colaborativo.
- Debe ser gratificante, por lo tanto motivador y despertar el interés del niño.
- Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad ludo motriz y el descanso.

Beneficios u objetivos de la innovación del material didáctico

Se ha logrado realizar una distinción de materiales educativos con materiales didácticos, ya que muchas personas lo usan ese término como un sinónimo pero eso no es lo correcto; el material educativo está destinado a la persona que trabaja con niños, pero el material didáctico está destinado directamente al niño para su manipulación y aprendizaje cuyo objetivo es facilitar la enseñanza y estimular el desarrollo del niño, niña en las diferentes áreas especialmente en el cognitivo lógico y el material educativo ayuda a fijar la intencionalidad pedagógica, es decir deja en claro lo que va a enseñar o quiere que el niño para que aprenda.

Los beneficios que se buscan con la innovación de materiales didácticos es caer entornos pedagógicos creativos, motivadora, experimentales que permitan al niño, niña en desenvolverse con facilidad en grandes problemas de manera analítica así lograr una adquisición de un aprendizaje significativo en el alumno desempeñando habilidades, capacidades,

destrezas y conocimiento que le sean útiles puedan aplicarlas en su vida personal, educativa y profesional de manera independiente.

Además de estos criterios, válidos tanto para la E.I. como para el resto de las etapas, consideramos de interés los siguientes:

- Tener siempre en cuenta el principio de globalización.
- Conviene respetar la alternancia de actividades individuales con las del grupo, las que exigen una actitud de escucha o atención con otras que se basen en la manipulación o el movimiento, etc.
- Organizar las actividades de forma lúdica.
- Tomar como punto de partida actividades relacionadas con la vida cotidiana, en las que el niño participe activamente.

Veamos ahora algunas actividades tipo.

Actividades de exploración, manipulación y percepción de cualidades

- Centrándonos en un objeto concreto podemos pedir al niño que vaya expresando sus características, en función de diferentes atributos (por ejemplo, es rojo, redondo, grande,...).
- Jugamos a detectives, buscando piezas en nuestra clase y en el patio con unas características determinadas.
- Juego del veo-veo, con distintas variantes (colores, formas, etc.)

Actividades de clasificación

- En el panel de corcho, situamos a un lado los carnets o símbolos de los niños que han venido hoy a clase y los que no.
- Jugamos con los bloques lógicos a buscar piezas que se parecen en algo y las juntamos.

- Jugamos a juntarnos de muchas maneras. Situando un papel continuo en el suelo, hacemos cuatro habitaciones (círculos, cuadrados,...) en las esquinas y nos juntamos cada vez de una forma distinta: el maestro/a va dando las indicaciones, por ejemplo, aquí nos ponemos los que tenemos el jersey rojo, aquí los del jersey verde.
- Jugamos con nuestros tesoros en bolsas de plástico transparentes.

Actividades de seriación

- Buscamos todos los cuadrados (u otra figura) y hacemos con ellos un tren, colocando unos detrás de otros. Posteriormente los colocamos empezando por los más pequeñitos y al final los más grandes.
- Vamos al recreo y jugamos a hacer un tren, colocándonos primero los más bajos, para que el maquinista, que va detrás, pueda ver.

Actividades de medida

- Vamos a hacer una fiesta y queremos adornar la puerta de nuestra clase. La medimos con distintos objetos para poder adornarla bien.
- Jugamos a pesar en una tienda.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La propuesta se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador en donde se establece.

Artículo 107

El ministerio de educación es el órgano competente del ejecutivo nacional para todo cuanto se refiere al sistema educativo. Salvo las excepciones establecidas en esta ley o en leyes especiales. En tal virtud, le corresponde planificar, orientar y dirigir, ejecutar coordinar, supervisar y evaluar el Sistema Educativo.

Así mismo planificar, crear y autorizar los servicios educativos de acuerdo con las necesidades nacionales, fomentar y realizar investigaciones en el campo de la educación, crear, autorizar, reglamentar instituto de experimentación docente en todos los niveles y las demás funciones que para el cumplimiento de los fines y objetivos del sistema educacional le confiere la ley y los reglamentos.

El Ministerio de Educación vinculará y coordinará sus actividades con los organismos e institutos nacionales de carácter científico, cultural, científico, cultural, deportivos, recreacional, de protección a la niñez y la juventud, mantendrá, relaciones por medio de los organismos internacionales en el campo de la educación y la cultura.

REGLAMENTO GENERAL DE LA LEY DE EDUCACIÓN

Capítulo II

Art 2.- La educación se rige por los siguientes principios:

a) La educación es deber primordial del Estado, que lo cumple a través del Ministerio de Educación, de la Universidades y Escuelas Politécnicas del país.

b) Todos los ecuatorianos tienen derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional.

Capítulo III

De los fines de la educación

f) Atender preferentemente la educación preescolar, escolar, la alfabetización y la promoción social, cívica, económica y cultural de los sectores marginados.

DE LOS OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN REGULAR

Capítulo I

Art 19 Son objetivos de la educación regular:

A Nivel Pre Primario

Favorecer el desarrollo de los esquemas psicomotores, intelectuales y afectivos del párvulo que permitan un equilibrio permanente con su medio físico social y cultural.

b) Desarrollar y fortalecer el proceso de formación de hábitos, destrezas y habilidades elementales para el aprendizaje

Este apartado se sustenta en la constitución política del la república del Ecuador, en la Ley de educación y en plan decenal de educación.

Sección quinta

Educación

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

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano , garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidad es para crear , trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Código de la Niñez y adolescencia

Art 37

Derecho a la educación: Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad .Este derecho demanda del sistema educativo que:

1.- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para su aprendizaje.

A través de estos artículos queda establecido de manera clara el derecho de los niños y niñas a una educación que brinde oportunidades de desarrollo.

DEFINICIONES CONCEPTUALES

ACTIVIDAD : Estado del que se mueve , ejerce una acción, rapidez, calidad de activo, trabajo, dolor o conjunto de cosa que hay que hacer, concepto utilizado en química para el cálculo de constantes equilibrio de determinadas reacciones.

CONOCIMIENTO: Es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje.

APRENDIZAJE: Esta determinado por el medio en el cual se desenvuelve y su zona de desarrollo próximo o potencial. Tiempo en que se tarda en aprender o hacer una cosa, proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores, actitudes, posibilitando mediante el estudio enseñanza, experiencia. El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación de la repetición de un proceso observado que implica tiempo, espacio.

COGNITIVO.- El concepto de cognición (del latín: cognoscere, "conocer") hace referencia a la facultad de los animales (incluidos los humanos) de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información.

CURRÍCULO.- Es todo lo que implica organización de la práctica docente, o sea la sistematización de lo que el maestro debe saber y hacer para cumplir con la intencionalidad de los objetivos de la educación.

DESARROLLO.- Proceso de maduración física, psicológica y social que encierra todos los cambios cuantitativos y cualitativos de las propiedades congénitas y adquiridas del ser humano.

DIFICULTAD: Inconveniente, obstáculo que impide entorpecer la realización o consecución de una cosa, problema. Conjunto de circunstancias que se puede hacer entender una cosa sin emplear mucha habilidad, inteligencia, o esfuerzo. Inconveniente, contrariedad, reparo, duda que se opone a una opinión, cualidad de difícil de algo que no se logra sin mucho trabajo.

DOCENTE: Que enseña. Se aplica a la persona que se dedica a la enseñanza o comunicación de conocimientos, habilidades, ideas o experiencias a las personas que tienen la intención de que aprenda. El docente o profesor es la persona que enseña una determinada ciencia o arte. Sin embargo el maestro es aquel que se le reconoce una habilidad extraordinaria en la materia que instruye.

ESTRATEGIAS.- Arte de planear y dirigir técnicas destinadas a conseguir un objetivo. Actividades planificadas que se aplican para conseguir una meta.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.- Son los principios psicopedagógicos que a modo de ideas reflejan las cuestiones que se plantea el profesorado en el proceso educativo.

JUEGO: actividad que constituye la expresión y la condición del desarrollo del niño y la niña, que se caracteriza por que a cada etapa del desarrollo está indisolublemente vinculado un cierto tipo de juego, con una secuencia establecida, en función de la variación de los estados evolutivos y la superación de las etapas, y que significa un verdadero revelador de la evolución mental del niño y la niña.

HABILIDAD: Capacidad e una persona para hacer una cosa bien. Cada una de las cosas ejecutadas con destreza. Proviene del término latino habilitar y hace referencia a la capacidad y disposición para algo. La habilidad es que cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza. Grado de competencia de una persona frente a un objetivo determinado

INVESTIGACIÓN: La palabra investigar proviene del vocablo latín “investigare” se refiere al acto de llevar acabo estrategias para descubrir algo, es el conjunto de actividades de índole intelectual y experimental. Aplicar un método científico a la resolución de problemas, la investigación educativa debe regirse por criterios científicos de objetividad, explicación

METODOLOGÍAS.- Parte de la lógica que estudia los métodos del conocimiento, conjunto de métodos utilizados en la investigación científica o en la educación.

LÓGICO.- Que es esperable, por ser una consecuencia natural y justificada por sus antecedentes, o por responder a la razón o al sentido común.

PENSAMIENTO.- Facultad o capacidad de pensar, conjunto de ideas propias de una persona o colectividad. Ideas que se presentan en nuestra mente y pueden ser expresadas a otros a través del lenguaje.

PERCEPCIÓN.- Función psíquica que permite al organismo, a través de los analizadores sensoriales, recibir y elaborar las informaciones provenientes del exterior y convertirlas en totalidades organizadas y dotadas de significado para el sujeto.

PROCESOS.- Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial. Etapas que se deben cumplir para lograr objetivos establecidos.

HIPÓTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.

HIPÓTESIS

- Los Juegos didácticos favorecen en el desarrollo del Pensamiento Lógico en niños y niñas de Educación Inicial.

IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Juegos didácticos.

VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo del pensamiento lógico

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tamayo y Tamayo (2000), afirma que una variable “se utiliza para designar cualquier característica de la realidad que pueda ser determinada por observación y que pueda mostrar diferentes valores de una unidad de observación a otras.” (p. 163).

En el presente trabajo las variables de estudio están determinadas de la siguiente manera.

Operacionalización de variables:

Cuadro N° 2

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA
Independiente JUEGOS DIDÁCTICOS	Juegos didácticos y actividades adecuadas a la etapa de educación infantil.	Organización del espacio. Organización del tiempo Organización de los juegos materiales Organización de las familias	Encuesta observación
Dependiente DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO	Pensamiento lógico	Estadios de las operaciones concretas y Formales.	Entrevista

Fuente: Datos de la Investigación cantón Milagro

Elaborado: Lcda. Quinto Landires Mabel

CAPÍTULO III RESULTADO Y DISCUSIÓN

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

Para el siguiente trabajo he considerado varias modalidades

El presente trabajo corresponde a una **investigación bibliográfica**, por el material bibliográfico utilizado para la consulta, porque se empleará fuentes primarias y secundarias, se profundizará y analizará el contenido de las diferentes fuentes investigativas tales como: libros, revistas, diccionarios, páginas web, etc. que ayude a ampliar conocimientos para la realización de este trabajo.

De campo, por las encuestas que se realizaran a los docentes del Nivel Inicial del Cantón Milagro, lugar donde se encontró la situación problema siendo de vital importancia para el desarrollo de la investigación, ya que aportan con los datos necesarios para la recopilación de información y conclusiones.

Se define como un trabajo **factible** por cuanto conlleva el análisis, investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta viable para solucionar el problema expuesto y de los objetivos que se esperan lograr como es el desarrollo del pensamiento lógico mediante el empleo de un manual de juegos didácticos orientados al desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas del nivel Inicial.

Tipos de investigación

De acuerdo a los diferentes criterios de los tipos de investigación y según el proyecto planteado se determinó que la investigación cumple con los siguientes características.

Exploratoria: Porque permite conocer los aspectos esenciales que predominan en la falta de desarrollo del pensamiento lógico; cuál es su comportamiento, accionar, actitudes frente a situaciones de aprendizaje entre otros detalles primordiales para poder ejecutar el proyecto.

Explicativa: se refleja en los criterios de la investigadora al analizar causas y consecuencias, en el manejo del contenido científico, al plantear las respectivas conclusiones, recomendaciones y demás, del pensamiento de la autora.

Evaluativo: Porque se pretende generar cambios en beneficio del desarrollo de los estudiantes y la aceptación de esta propuesta por parte del personal docente.

Descriptiva: Porque permite realizar la interpretación y análisis de cada una de las preguntas realizadas a través de las técnica de la encuesta, para determinar soluciones al problema.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

El Universo que ha sido considerado para la aplicación del trabajo investigativo es en el nivel de inicial, del cantón Milagro, provincia del Guayas.

Ponce, V. (2006)

Población es el conjunto de sujetos u objetos para y en los que se va a producir la investigación. Son todos los sujetos que están en un curso, en una ciudad, en una escuela, en una institución o en varios cursos que van a constituir el objeto a quien se pretende solucionar el problema para el diseño de proyecto educativo. (pág. 139)

La población corresponde de la presente investigación corresponde a 17 directores, 28 docentes, 703 estudiantes.

Población

Cuadro N° 3

No.	ESCUELAS	AULAS	ESTUDIANTES
1	17 de Septiembre	1	25
2	Simón Bolívar	3	75
3	Héctor Lara Zambrano	2	50
4	Pérez Guerrero	1	25

5	Paulino Milán	1	25
6	Carlos Moreno Arias	3	75
7	Eugenio Espejo	5	127
8	Humberto Centenario	1	25
9	Rotario Viteri Gamboa	1	25
10	Alfonso Venegas	1	25
11	León de Febres Cordero	2	50
12	Teniente Hugo Ortiz	1	25
13	Abdón Calderón	1	25
14	Francisco de las Llagas	1	25
15	Oswaldo Hurtado	1	25
16	Miguel Valverde	1	25
17	Modesto Chaves	2	51
TOTAL		28	703

Fuente: Datos de la Investigación cantón Milagro.

Elaborado: Lcda. Quinto Mabel

Población:

Cuadro N° 4

ITEMS	INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	%
1	Directores	17	1%
2	Docentes	28	2%
3	Representantes	703	48,5%
4	Niños y niñas	703	48,5%
Total		1,451	100%

Fuente: Datos de la Investigación cantón Milagro.

Elaborado: Lcda. Quinto Mabel

Simbología:

n = (Tamaño de la muestra)

N = (tamaño de la población)

e = (error admisible de 0,09)

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

MUESTRA

La muestra con la que se llevara el desarrollo de esta investigación es necesario delimitarla tomando la población y delimitándola mediante la aplicación de una formula.

Ponce, V. (2006) “Es la unidad de análisis, o subconjuntos representativo y suficiente de la población que será objeto de las

observaciones, entrevistas, aplicaciones de encuestas, experimentación, etc.” (pág. 139

Muestra:
Cuadro N° 5

ITEMS	INVOLUCRADOS	MUESTRA	%
1	Directores	6	2%
2	Docentes	10	4%
3	Representantes	245	94%
Total		261	100%

Fuente: Datos de la Investigación cantón Milagro.

Elaborado: Lcda. Quinto Mabel.

INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Los instrumentos que se emplearan para este proyecto tenemos:

Cuestionario de preguntas que se aplicara con la técnica de la encuesta que está elaborada con una serie de preguntas claras, sencillas y con alternativas para seleccionar; dirigidas a docentes. Y otras para los representantes legales, las cuales arrojarán datos, permitiéndonos analizar los resultados obtenidos y de esta forma plantear una solución al problema.

Guía de preguntas la misma que se presenta en una entrevista dirigida a director de la institución.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Aquí se expone todo el análisis e interpretación de los resultados obtenidos empleando una encuesta dirigida a docentes la misma que contiene 10 preguntas en una encuesta, también se plantean 5 preguntas cerradas efectuadas a representantes del nivel de inicial de la ciudad de Milagro.

Además se apoya el trabajo con un cuestionario dirigido al director de la institución el mismo que consta de 5 preguntas en total correspondencia con las variables de investigación.

Para la recolección de la información fue necesario solicitar la autorización de los directivos de los establecimientos que conforman el cantón Milagro.

Toda la información obtenida de las personas encuestadas ha sido clasificada, tabulada, analizada y expuesta con sus respectivos resultados mediante tablas y gráficos, datos que más tarde facilitara manifestar las conclusiones y recomendaciones de este trabajo.

Toda la información obtenida sirvió para establecer la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas del nivel inicial de la ciudad de Milagro. Información valida y útil para elaborar la propuesta.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA EFECTUADA A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL

Pregunta 1

¿Considera necesario el uso de juegos didácticos como medio para el desarrollo del pensamiento lógico en los niños?

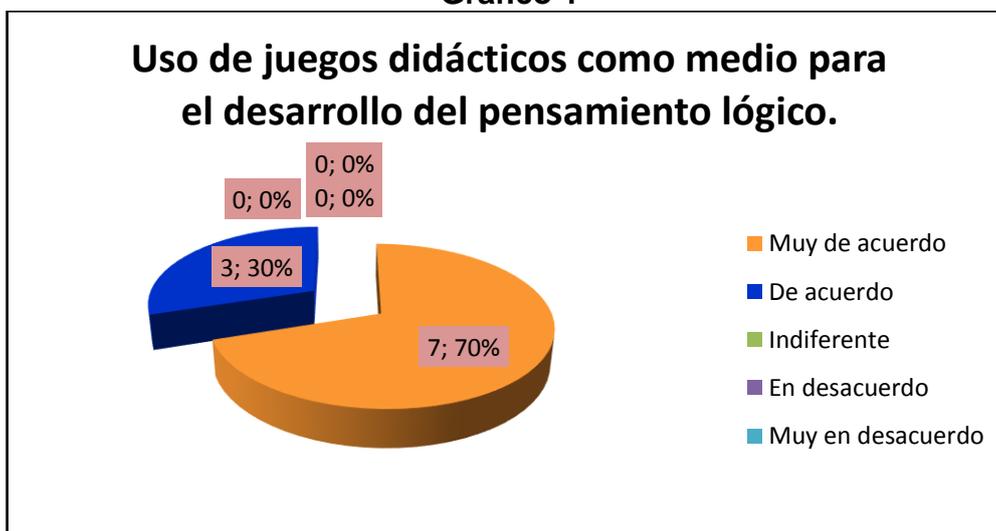
Tabla 1

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	7	70 %
De acuerdo	3	30 %
Indiferente	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Muy en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 1



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: El 70% de los encuestados consideran estar muy de acuerdo y el 30% de acuerdo en que es necesario el uso de juegos didácticos como medio para el desarrollo del pensamiento lógico.

Interpretación: Se evidencia la necesidad de que los docentes empleen en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial juegos didácticos como estrategia para estimular el desarrollo del pensamiento lógico.

Pregunta 2

¿Cree usted que el uso de juegos didácticos le servirá al niño de adelanto de todas las facetas educacionales?

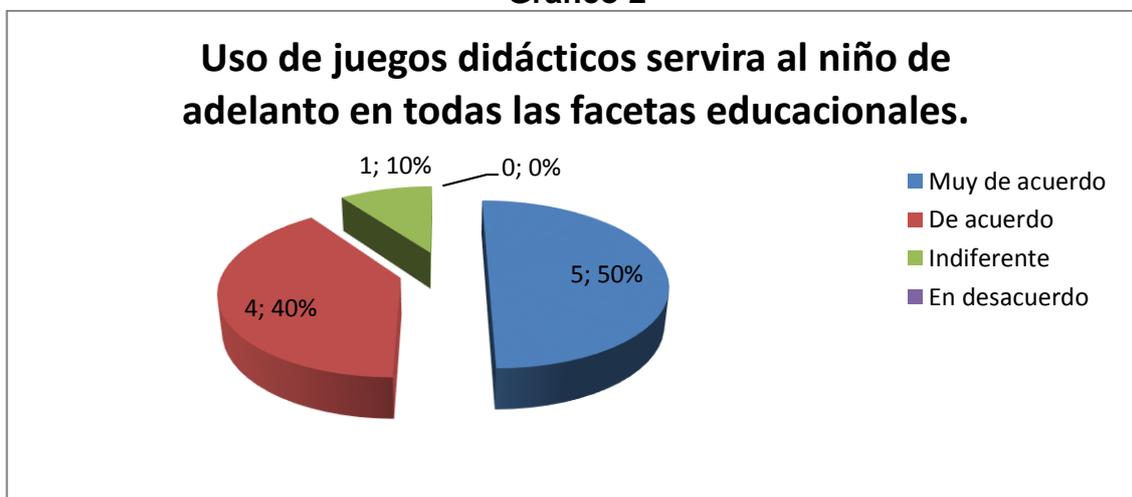
Tabla 2

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	5	50 %
De acuerdo	4	40 %
Indiferente	1	10 %
En desacuerdo	0	%
Muy en desacuerdo	0	%
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 2



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: Del total de encuestados el 50% consideran que el uso de juegos didácticos le servirá al niño de adelanto de todas las facetas educacionales, el 40% están expresan estar de acuerdo, y el 10% simplemente son indiferentes a esta pregunta.

Interpretación: Mediante estos resultados se puede interpretar que el uso de juegos por parte de los docentes es fundamental por la elevada importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas y destrezas en niños y niñas la misma que le brindaran mayores oportunidades en los demás años de escolaridad.

Pregunta 3

¿Cree usted que es importante que los niños analicen, argumenten, comparen, razonen y prueben otras formas de razonamiento?

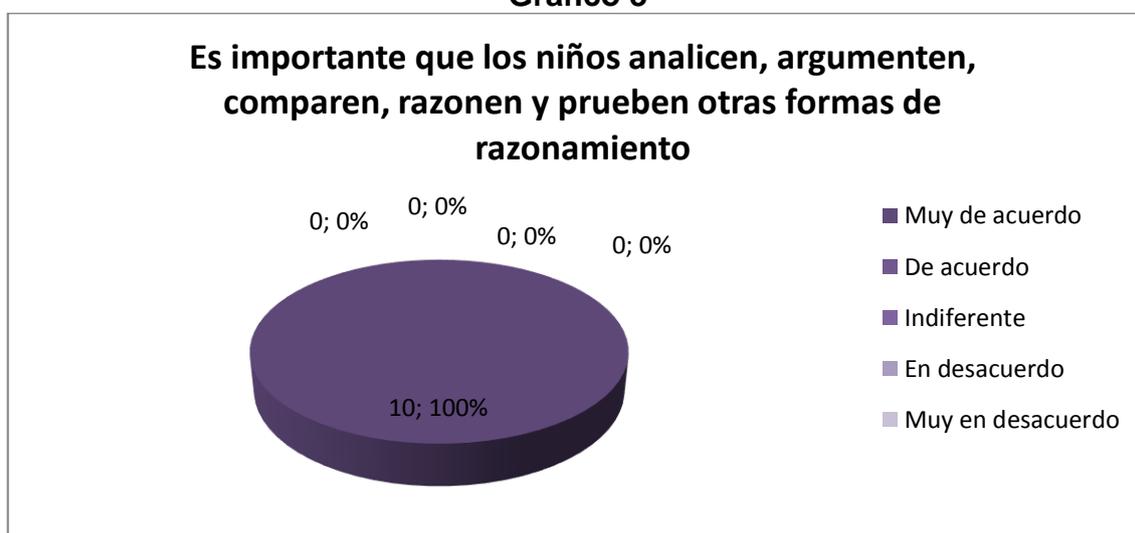
Tabla 3

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	10	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 3



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: se puede observar en los gráficos que los docentes el 100% opinan estar muy de acuerdo en la importancia de que los niños y niñas analicen, argumenten, comparen, razonen y prueben otras formas de razonamiento.

Interpretación: Se evidencia que es necesario dejar a un lado estrategias de enseñanza aprendizajes tradicionales y poner al alcance de los niños y niñas actividades en la que se estimule nuevas formas de razonamiento.

Pregunta 4

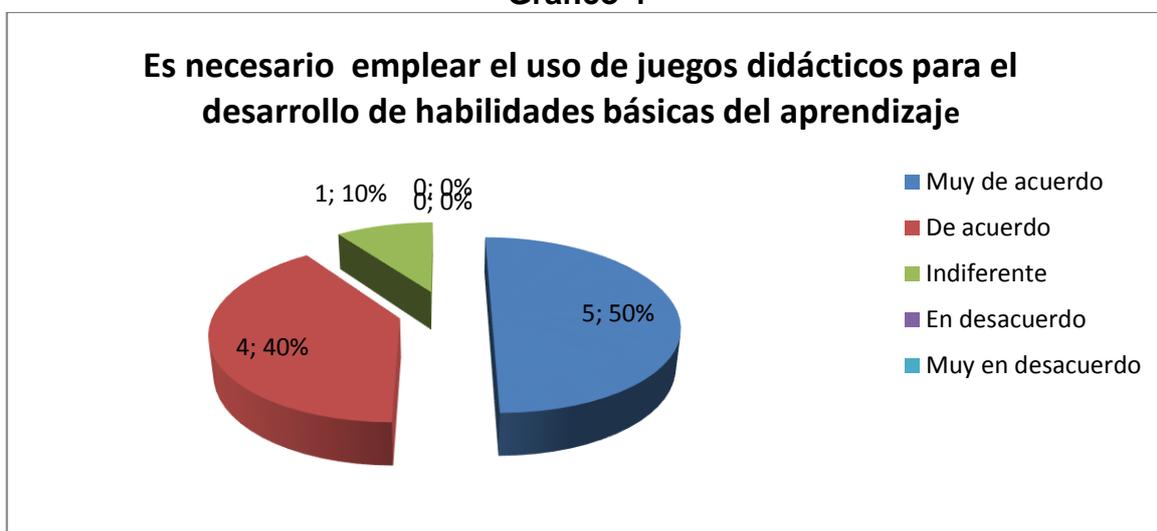
¿Cree usted que es necesario emplear el uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades básicas del aprendizaje?

Tabla 4

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	5	50 %
De acuerdo	4	40 %
Indiferente	1	10 %
En desacuerdo	0	0 %
Muy en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 4



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: Se refleja en esta pregunta que el 50% de los encuestados están muy de acuerdo que es necesario emplear el uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades básicas del aprendizaje, el 40% están de acuerdo y el 10% estiman es indiferente ante el uso de los juegos didácticos.

Interpretación: Se puede manifestar que al emplear juegos didácticos se logra en los niños y niñas un desarrollo integral de calidad y que en un futuro adquieran habilidades que permita que los infantes se desenvuelvan adecuadamente en cualquier ámbito de su vida

Pregunta 5

¿Considera necesario implementar el uso de juegos didácticos innovadores con los niños a su cargo?

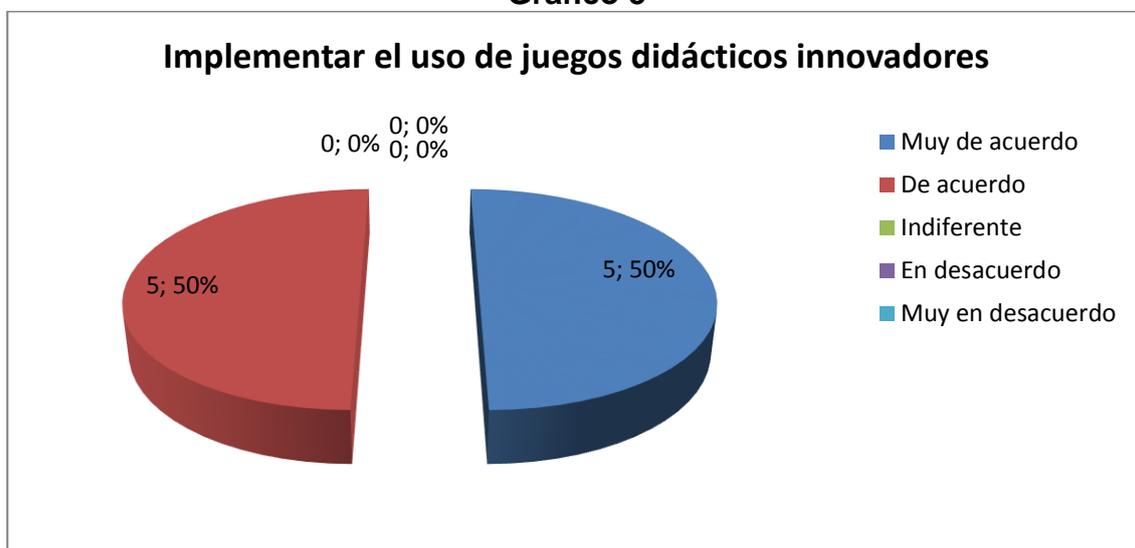
Tabla 5

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	5	50%
De acuerdo	5	50%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 5



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: De los docentes encuestados el 50% estiman estar muy de acuerdo y el 50% de acuerdo en que es necesario implementar el uso de juegos didácticos innovadores.

Interpretación: Se demuestra la disposición por promover juegos didácticos e innovarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 6

¿Estima que al emplear juegos didácticos promueve el desarrollo personal, físico, intelectual, y social de los niños?

Tabla 6

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	10	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 6



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: En esta pregunta los docentes el 100% están muy de acuerdo que el emplear juegos didácticos promueve el desarrollo personal, físico, intelectual, y social de los niños.

Interpretación: Infiriendo en estos datos se puede decir que los juegos didácticos poseen un elevado valor en el nivel de inicial puesto que ayudan en toda área de desarrollo.

Pregunta 7

¿Considera necesario que los niños y niñas necesitan explorar, manipular y organizar materiales?

Tabla 7

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	10	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico7



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: En esta pregunta el 100% de docentes expresan estar muy de acuerdo que los niños y niñas necesitan explorar, manipular y organizar materiales.

Interpretación: Como podemos apreciar en esta interpretación la importancia de que los niños y niñas interactúan con su entorno.

Pregunta 8

Considera usted que al trabajar jugando con los niños y niñas se estimulan formas del pensamiento?

Tabla 8

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	7	70%
De acuerdo	3	30%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 8



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: En el análisis de esta pregunta se observa que el 70% están muy de acuerdo y el 30% de acuerdo que al trabajar jugando con los niños y niñas se estimulan formas del pensamiento.

Interpretación: Es eminente la contribución del juego ya que adquiere experiencia significativas que estimulan formas del pensamiento.

Pregunta 9

¿Cree usted que los juegos didácticos brindan a los niños y niñas el desarrollo de estructuras lógicas del pensamiento?

Tabla 9

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	10	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 9



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: Se refleja en esta pregunta que el 100% de los encuestados consideran que los juegos didácticos brindan a los niños y niñas el desarrollo de estructuras lógicas del pensamiento.

Interpretación: Se puede apreciar la importancia de incluir diariamente en la acción educativa actividades en base al juego que permitan el desarrollo lógico del pensamiento.

Pregunta 10

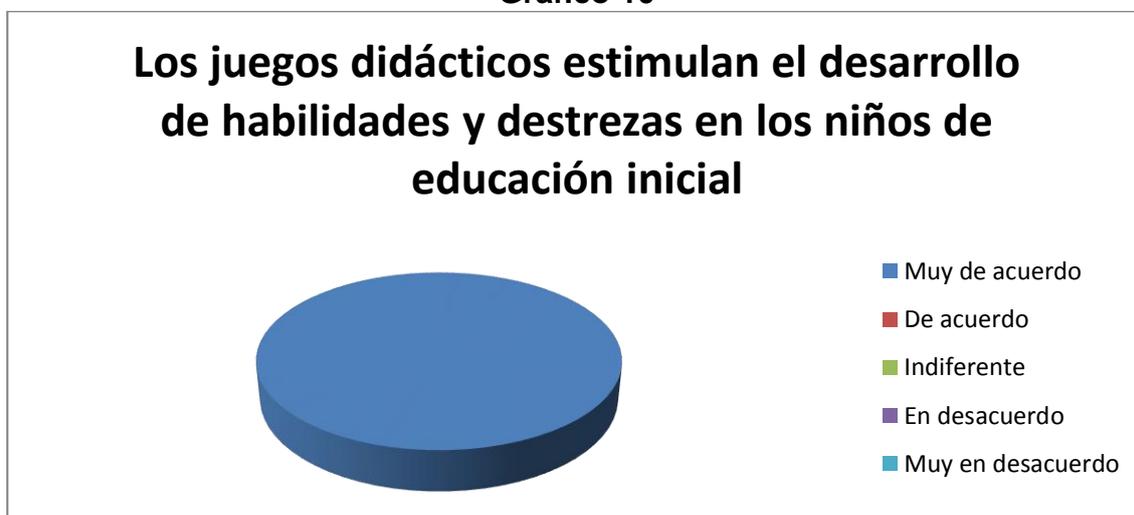
¿Cree usted que los juegos didácticos estimulan el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de educación inicial?

Tabla 10

Alternativas	F	%
Muy de acuerdo	10	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 10



Fuente: Docentes de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: En el análisis de esta pregunta se puede observar que el 100% de la población están muy de acuerdo en que los juegos didácticos estimulan el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de educación inicial.

Interpretación: Como podemos apreciar el total de los encuestados considera que los juegos didácticos ayudaran a los niños y niñas a adquirir mayor percepción, abstracción, seguridad y efectividad en la elaboración de cualquier actividad.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA EFECTUADA A LOS REPRESENTANTES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Pregunta 1

¿Qué suele hacer su hijo en casa para recrearse?

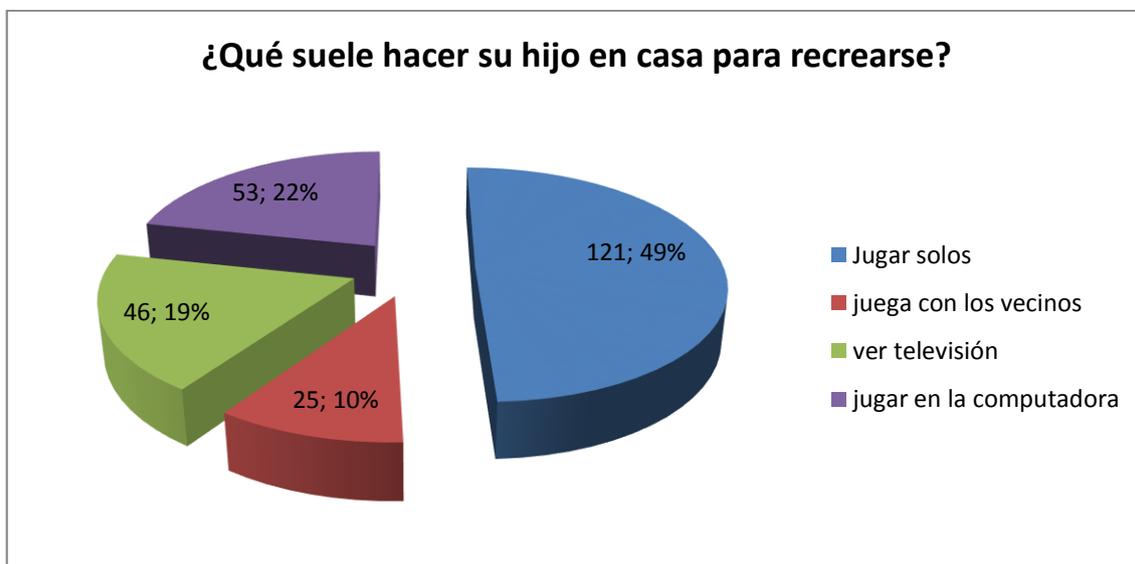
Tabla 11

Alternativas	F	%
Jugar solo	121	49%
Juega con los vecinos	25	10%
Ver televisión	46	19%
Jugar en la computadora	53	22%
TOTAL	245	100%

Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 11



Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: Luego de recopilar la información se puede establecer un 53% acostumbran a jugar en la computadora, un 46% de los niños ven televisión, 10% juegan con los vecinos, 49% juegan solos

Interpretación: Mediante esta pregunta los padres manifiestan que sus hijos invierten bastante tiempo a jugar.

Pregunta 2

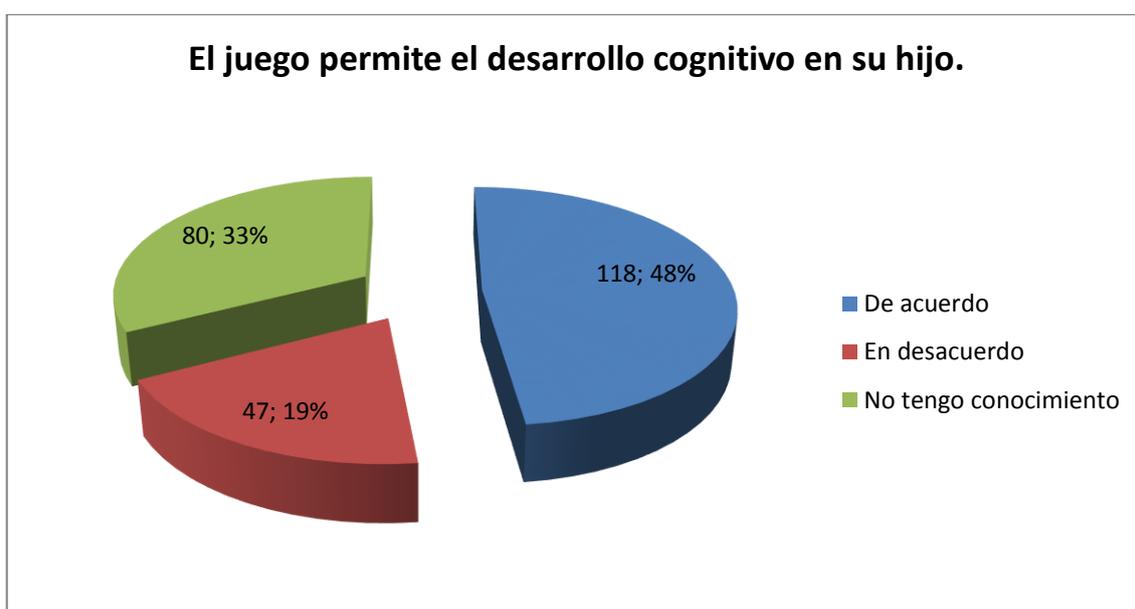
¿Cree usted que el juego permite el desarrollo cognitivo en su hijo?

Tabla 12

Alternativas	F	%
De acuerdo	118	48%
En desacuerdo	47	19%
No tengo conocimiento	80	33%
TOTAL	245	100%

Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 12



Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: El 48% de los padres encuestados expresan estar muy de acuerdo que el juego puede ayudar en el desarrollo cognitivo de sus hijos, mientras que el 19% están muy de acuerdo y el 33% no tienen conocimiento alguno sobre el tema.

Interpretación: En esta pregunta se demuestra la importancia del juego en el desarrollo cognitivo en los niños.

Pregunta 3

¿Con que frecuencia suele usted jugar con su hijo?

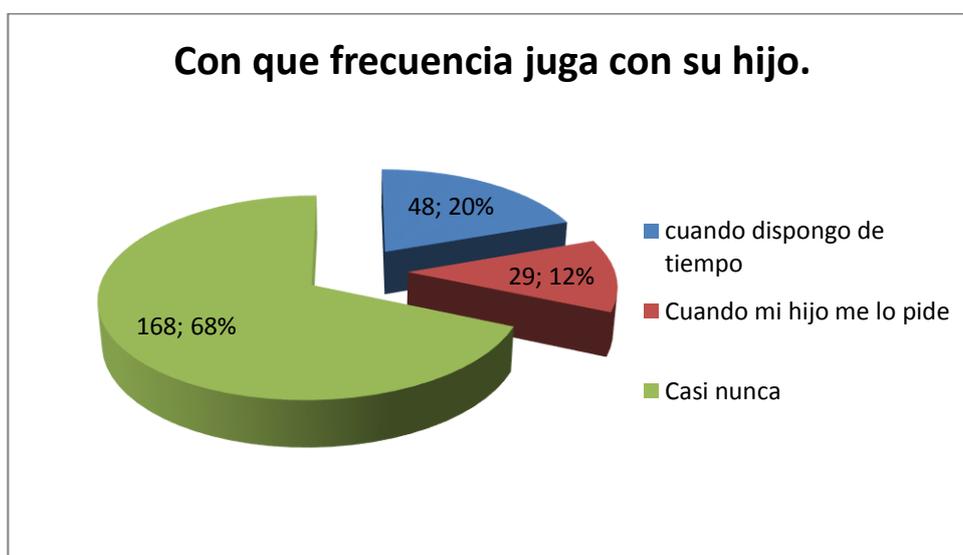
Tabla 13

Alternativas	F	%
Cuando dispongo de tiempo	48	20%
Cuando mi hijo me lo pide	29	12%
Casi nunca	168	68%
TOTAL	245	100%

Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 13



Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: De los padres encuestados el 68% manifiestan que casi nunca juegan con sus hijos, y el 20% expresan que cuando disponen de tiempo, mientras que el 12% juegan cuando su hijo se lo pide.

Interpretación: En esta pregunta se puede establecer que los niños y niñas juegan solos por que los padres están ocupados en otros menesteres y no ven el juego como un factor determinante en la vida de sus hijos.

Pregunta 4

¿Su hijo a la hora de jugar en casa?

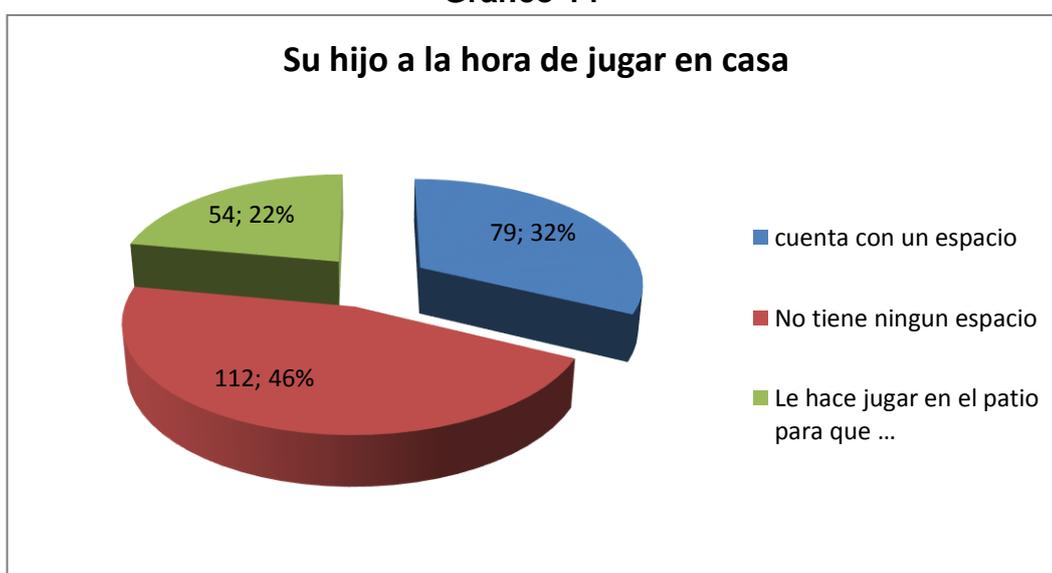
Tabla 14

Alternativas	F	%
Cuenta con un espacio para hacerlo.	79	32%
No tiene ningún espacio.	112	46%
Le hace jugar en el patio para que no desordene ni haga bulla dentro de casa.	54	22%
TOTAL	245	100%

Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 14



Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro

Elaboración: Mabel Quinto

Análisis: Del total de niños consultados el 46% no tienen un espacio apropiado para que sus hijos jueguen, el 32% cuentan con un espacio y el 22% de los niños juegan en el patio.

Interpretación: Mediante la interpretación de los resultados en esta pregunta se demuestra la importancia del trabajo de los docentes en emplear juegos didácticos que faciliten el aprendizaje puesto que en la casa los padres no brindan a sus hijos el ambiente adecuado que estimule el desarrollo cognitivo.

Pregunta 5

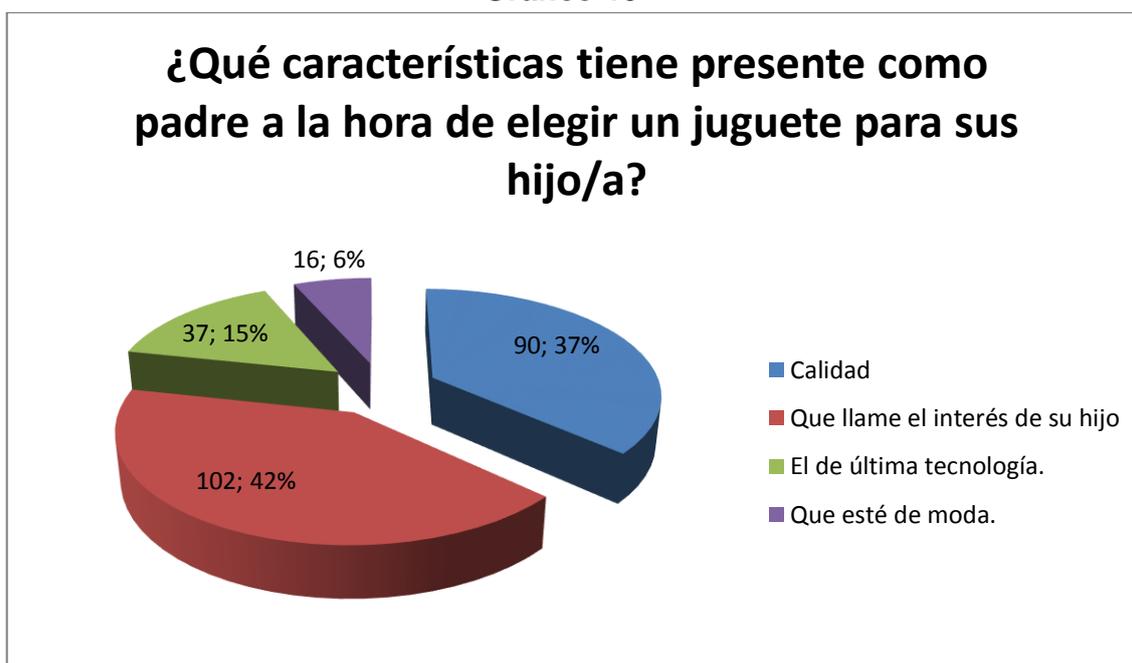
¿Qué características tiene presente como padre a la hora de elegir un juguete para sus hijo/a?

Tabla 15

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Calidad	90	37%
Que llame el interés de su hijo.	102	42%
El de última tecnología	37	15%
Que esté de moda.	16	6%
TOTAL	245	100%

Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Gráfico 15



Fuente: Representantes de los Niños y niñas de educación inicial del cantón Milagro
Elaboración: Mabel Quinto

Análisis.- Según los resultados en la siguiente pregunta de la encuesta se observa que el 42% de los padres de familia eligen juguetes que llamen el interés de su hijos el 37% que sean de calidad, y el 15% que sea de última tecnología y el 6% que estén a la moda.

Interpretación: Se establece que los padres de familia toman en consideración el bienestar de sus hijos e hijas, tomando en cuenta las necesidades que tiene de jugar según sus propios intereses.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DIRECTORES

En la pregunta 1 realizada a las autoridades de los diferentes planteles consideraban que si se puede desarrollar el pensamiento lógico siempre cuando se trabaje de forma adecuada.

Algunas de las instituciones cuentan con algunos recursos tecnológicos como televisor, CD, grabadora, computadora, CD. Y de recursos convencionales láminas, materiales de laboratorio. Pero los niveles de inicial cuentan con rompecabezas, tangram, bloques lógicos, pelotas y discos.

En la tercera pregunta efectuada manifiestan que el grado de gestión docente debe ser constante, que las estrategias deben estar dirigidas a que se respete la individualidad de aprendizaje de cada niño y niña, que las actividades tengan una consecución y estén planteadas a tal punto de alcanzar una meta. Y dejar en las manos de los educandos la herramientas para que el aprenda a aprender.

En la cuarta pregunta estima que los juegos didácticos favorecen al desarrollo del pensamiento lógico puesto que estos ayudan a tener experiencias constantes, adquieren mayor percepción, abstracción, les permiten que se sienten seguros y con firmeza de dominar cualquier acción.

En esta última pregunta la mayoría de las autoridades consideran que los docentes deben tomar en cuenta al momento de planificar, el valerse de estrategias y recursos adecuados para que los niños y niñas más que todo del nivel inicial pueda desarrollar el pensamiento lógico.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a la información obtenida con respecto a lo expuesto por los encuestados se puede comprobar que este problema es relevante si en los niños y niñas de inicial no se pone a su disposición juegos didácticos que capten sus intereses y que sean acordes a su edad y características de desarrollo.

Los resultados arrojan que los juegos didácticos se encuentran relacionados con el desarrollo del pensamiento lógico. Pero la dificultad está en que los docentes se ven envueltos en un proceso de enseñanza aprendizaje tradicionalista.

Un factor de importancia que es necesario rescatar en este trabajo es la importancia de poner a los niños y niñas en contacto con el entorno, puesto que el hacer esto se favorece a la estructuración de procesos lógicos y mentales.

Frente a la tendencia que se evidencia que la labor educativa del docente de inicial no puede llevarse a cabo en espacios fríos que no capten a atención de sus educandos además sus planificaciones deben dejar a un lado la rutina, monotonía y sin creatividad es necesario entregar momentos vivenciales, dicho de otra manera es decir, que el trabajo con ellos sea propicio para que estén en capacidad de observar, describir, comparar, relacionar, clasificar, cambiar secuenciar, ordenar, transformar analizar y sintetizar.

Se evidencia en base a lo obtenido la necesidad de que el docente medie en su trabajo acciones significativas en los niños que sirvan de base para los demás años de escolaridad.

Otra información obtenida con las encuestas realizadas a representantes se puede ver que los resultados arrojan respuestas un poco favorables en ciertas preguntas y otras no favorables, el motivo es que los representantes legales no tienen el conocimiento necesario para ayudar a los niños y niñas a desarrollar su pensamiento lógico, ya que no realizan juegos con ellos si no solo cuando tienen

tiempo, no cuentan con espacios disponibles para realizar sus juegos que sean de manera dirigida y espontánea mediante esta pregunta los padres manifestaban que sus hijos invierten bastante tiempo jugando pero solos por que las madres y padres de familia la mayoría trabaja.

Es evidente ver que es cuando la docente tiene que realizar un mayor esfuerzo trabajando mucho con juegos para que el niño y niña tenga un futuro mejor.

CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DIRECTRICES

¿Qué relación existe entre juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento lógico en los niños?

Para los niños y niñas comprendidos en edad inicial toda experiencia que parta del contacto con situaciones lúdicas llaman su atención, por ende se facilitara el aprendizaje y estimular el desarrollo del pensamiento lógico.

¿De qué forma influyen los juegos didácticos en el desarrollo del proceso cognitivos de los niños?

Los juegos didácticos ayudan a los niños y niñas puesto que guardan relación con aspectos motrices, afectivos, emocionales y biológicos de su desarrollo.

¿Qué tanto influye el material que se proporciona a los niños como generadores de aprendizaje?

El uso de material mejora la atención, concentración y motivación en cuanto al contenido de aprendizaje que hay que manejar en el proceso de enseñanza.

¿Cómo influye la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas?

La motivación es total mente necesaria ya que influye en llamar la atención de los infantes para inducirlo a la disposición por alcanzar el aprendizaje.

¿De qué manera se podría estimular para mejorar los procesos del pensamiento?

Es necesario para mejorar los procesos del pensamiento que se potencie cada una de las individualidades que los niños y niñas poseen.

¿De qué manera inciden la participación del docente con situaciones estructuradas de aprendizaje en el desenvolvimiento de los niños en el nivel inicial?

La participación del docente juega un papel importante puesto que este al emplear situaciones estructuradas de aprendizaje con los niños y niñas a su cargo les brinda la capacidad de saber vincular los conocimientos previos con los nuevos y estos conocimientos a su vez vincularlos cotidianidad.

¿Qué alternativas se utilizarían para aplicar estrategias metodológicas innovadoras que permitan un mejor desarrollo en el niño?

El éxito de las estrategias va a depender mucho del ambiente, adecuación del espacio de aprendizaje, material que se le proporcione, pero es necesario impulsar en los niños y niñas formas autónomas, dinámicas, creativas de pensamientos, facilitar a los educandos un sin número de estímulos y nuevas experiencias, crear mentes abiertas y libres, estimular a la observación, reconocer su medio e interactuar con él.

¿De qué manera ayudaría el trabajar con nuevos juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños del nivel inicial?

Al trabajar con nuevos juegos didácticos se les ayuda a los niños y niñas en la vinculación de conceptos con la realidad, en la explicación de contenidos partiendo de la actividad, a ser más analíticos, seguir reglas, seguir secuencias, emitir criterios con facilidad.

CAPITULO IV LA PROPUESTA

GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL NIVEL INICIAL

JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta contempla el desarrollo de procesos lógicos del pensamiento en niños y niñas lo que se espera es que se diviertan aprendiendo.

Este trabajo también aporta a los docentes en lo profesional y personal ya que está destinado a que se haga un hábito en el proceso de enseñanza aprendizaje el que los educandos empleen formas lógicas del pensamiento.

Se trata de impulsar el desarrollar el potencial intelectual en los infantes.

De ahí que se espera que estén en capacidad de observar, describir, comparar, relacionar, clasificar, cambiar secuenciar, ordenar, transformar analizar y sintetizar. El lograr que los niños y niñas del nivel de inicial alcancen en función de su edad estas habilidades del pensamiento; le permitirá que a un futuro sin temor se enfrenten a todo tipo de reto o exigencia académica en los años superiores de escolaridad.

No se pretende formar mentes súper dotadas, pero si estudiantes que puedan rendir a exigencias y estándares de calidad y excelencia a nivel nacional e internacional.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo General

- Desarrollar el pensamiento lógico mediante juegos didácticos para lograr experiencias significativas en niños y niñas de inicial de la ciudad de Milagro.

Objetivos específicos

- Explicar el uso metodológico de los juegos didácticos.
- Ampliar la capacidad de observar, describir, comparar, relacionar, clasificar, cambiar, secuenciar, ordenar, transformar, analizar y sintetizar en los niños y niñas de inicial.
- Fortalecer la labor docente mediante una guía de juegos didácticos.

FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

Financiera: Con lo que respecta a lo económico esta propuesta es viable puesto que los valores a gastar para su desarrollo y aplicación no requieren de exagerada inversión.

Legal: En los aspectos legales que se fundamenta esta propuesta son:

- Constitución de la República del Ecuador
- Reglamento general de la ley de educación
- Objetivos de la educación regular
- Código de la Niñez y adolescencia

Técnica: Los recursos teóricos, materiales tecnológicos indispensables para el desarrollo del trabajo en general.

Recursos humanos: Este trabajo es posible pues se cuenta con la dirección profesional del tutor, el apoyo y autorización del directivo del plantel para llevar la investigación en la institución que el preside, la predisposición de los docentes y el entusiasmo de los niños y niñas.

Fuente: <https://maps.google.com.ec/>

Esta guía didáctica pone a disposición 20 juegos para aprender; actividades que sean placenteras, libres y espontaneas que para los educadores constituyan una metodología eficaz para el aprendizaje significativo de los niños y niñas.

La presente guía didáctica se fundamenta en el juego como unas de las líneas metodológicas de educación inicial, que tiene como objetivo demostrar que mediante la utilización del juego como recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje, los niños y niñas aprenderán de manera significativa respetando sus propias necesidades e intereses, y también despertara al educador el interés por hacer nuevas creaciones lúdicas para enseñar y educar, dentro de una ambiente espontaneo y libre.

En esta guía didáctica se trabajara con elementos del entorno y con la participación de los niños y niñas, docente, cada actividad cuenta con su objetivo y recursos.

En esta propuesta los principales beneficiarios son los niños y niñas del nivel de inicial de la zona urbana del cantón Milagro, además de servir de apoyo de los docentes que lo deseen tomar como un recurso en su trabajo diario.

Es una guía de juegos didácticos, que pretende ampliar en los niños de educación inicial la capacidad de observar describir, comparar, relacionar, clasificar, cambiar secuenciar, ordenar, transformar analizar y sintetizar observar

describir, comparar, relacionar, clasificar, cambiar secuenciar, ordenar, transformar, analizar y sintetizar.

Es una propuesta que se trata de desarrollar procesos cognitivos pero llegara a la vez al alcance de otros aspectos.

Institución educativa: Asume responsabilidades de implementar nuevas situaciones de aprendizajes significativos.

Niño: Aprende de forma natural en relación con su desarrollo despertando o activando todo proceso sensorial.

Intelecto: El cerebro comienza a recibir estímulos que le permitan el desarrollo lógico.

Psiquis: Las actividades de acuerdo a las necesidades de aprendizajes de los niños y niñas alejan la depresión, pereza, la falta de voluntad y el desánimo por aprender.

En esta propuesta su contenido está estructurado en:

- **Objetivo:** Pone de manifiesto los logros que se pueden alcanzar al ejecutar cada uno de los talleres.
- **Recursos:** Se mencionara el material que será necesario para cada juego que se presenta.
- **Elaboración del material:** en esta primera parte contendrá como confeccionar el recurso y los materiales que necesitará. (en caso de ser necesario)
- **Desarrollo del juego:** Se explicará de forma ordenada el desarrollo de esta actividad.

GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL NIVEL INICIAL



AUTORA:

LCDA. MABEL QUINTO

PRESENTACIÓN

Esta guía de juegos ha sido elaborada para facilitar la adquisición de aprendizajes significativos en los niños y niñas en el nivel inicial y a la vez contribuir con su desarrollo integral.

Objetivos:

- ❖ Impulsar a que los niños y niñas construyan su propio conocimiento mediante la interacción con el medio que le rodea.
- ❖ Implementar estrategias lúdicas de acuerdo a sus necesidades e intereses.
- ❖ Contribuir con el desarrollo cognitivo, motriz y socio-afectivo.
- ❖ Aumentar la autoestima con juegos a través de experiencias significativas.
- ❖ Promover la socialización, favoreciendo la convivencia entre docente y compañeros.

JUEGO # 1

FRIO – CALOR



Objetivo:

- Estimular las percepciones sensoriales.

Materiales: cartón, goma, vasos, alimentos calientes y fríos.

Elaboración de Recursos: Emplee el cartón y la pintura para realizar dos paisajes uno que represente una ciudad de la sierra y otra de la costa.

Desarrollo del juego:

- Situar en un rincón del salón con el cartón que pinto representando la ciudad del frio, luego se coloca una mesa adornada con objetos azules, un vaso de agua con trozos de hielo, y alimentos que normalmente comemos fríos, como helado.
- Seguido del otro espacio en donde coloco la ciudad del frio ubique la ciudad del calor de la misma manera adorne con objetos rojos, un vaso de agua caliente y platos con alimentos templados, como te.
- Pedir a los niños y niñas que se sienten en un círculo en el centro del salón sobre colchonetas y narra una historia que haga referencia al frio y calor.
- Permitir a los pequeños puedan jugar en los rincones, que prueben los alimentos fríos y calientes y explique en qué ciudad se encuentra.



JUEGO # 2

LANZA Y ENSARTA



Objetivos:

- Ejecutar movimientos coordinados a través del juego

Materiales: Un pedazo de cartón de unos 30 cm de ancho por 40 cm de largo, papel de varios colores o temperas, 5 tubos de cartón de diferentes tamaños, cartón grueso, pegamento fuerte, cuerda, tijeras y lápiz.

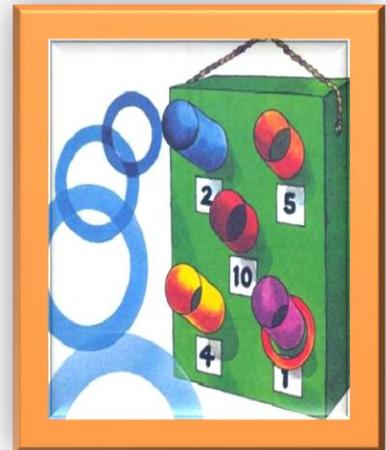
Elaboración del Recurso:

- Para confeccionar el tablero, recubra con papel de colores la tapa de la caja o decore pintando del color de su preferencia. Déjale secar.
- Con los tubos de cartón haga cinco clavijas como las del dibujo. La más larga deberá tener uno 15 cm de largo y la más corta unos 10 cm.
- Corte el extremo de cada tubo en forma de ángulos. Esto se hace para que queden inclinados hacia arriba.
- Pegue los tubos inclinándolas hacia arriba, sobre la tapa del cartón.
- Cuando los tubos estén sujetos a la tapa, píntelos de varios colores y déjalos que se sequen.
- Forme aros con cartón.
- Para finalizar pegue dos aros para formar un aro resistente. Efectúe esto con todos los círculos de modo que queden cinco. Pinte cada uno de ellos del mismo color de los tubos que fueron pegados en las tapas de papel.

Desarrollo del juego

- Cuelgue el tablero confeccionado en un clavo en la pared y marque una línea sobre el suelo a un metro y medio de distancia del tablero. (otra opción puede ser que los tubos sean ubicados en el piso)

- Indique a los niños y niñas que se coloquen de tras de la línea.
- Entréguele los aros confeccionados para que los lancen y traten de enlazar los aros en los tubos según los colores.



JUEGO # 3

CAÑA DE PESCAR



Objetivo:

- Desarrollar destrezas manuales
- Desarrollar la concentración

Materiales: corchos, fieltro, pegamento, papel blanco, un palo de unos 50 cm de largo, cuerda, pinturas, tijeras, alambre delgado y ganchos, arena, botella plástica, malla plástica.

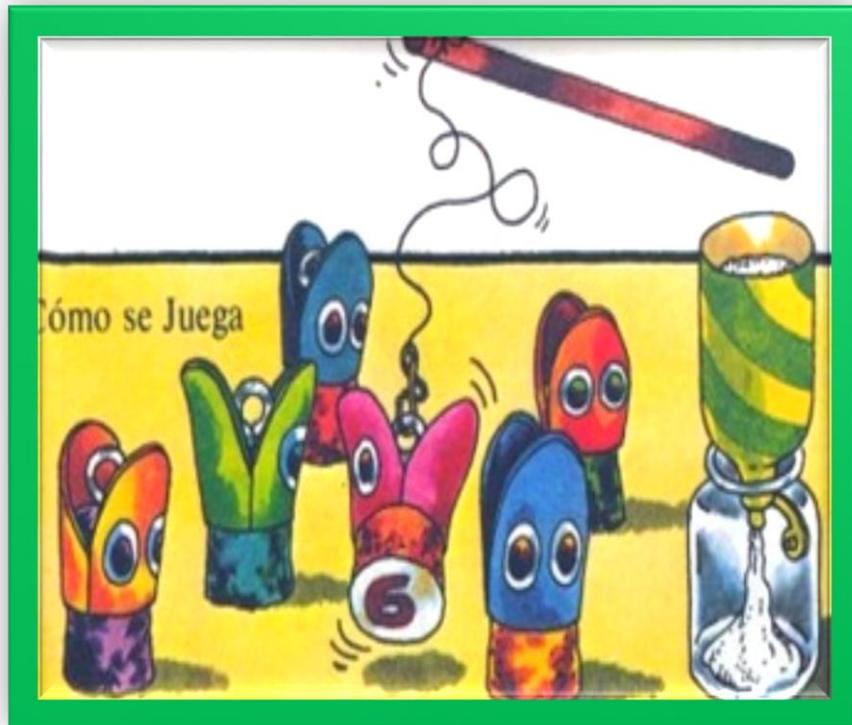
Elaboración del Recurso:

- Pinte los corchos de colores distintos.
- Usando presión clave un gancho en el centro del corcho.
- Corte dos trozos de fieltro lo bastante anchos como para envolver el corcho hasta la mitad.
- Recorte un trozo de papel blanco y pégalos en la parte de abajo de los corchos.
- Amarre un trozo de cuerda de unos 60 cm de largo a un extremo del palo, de la caña de pesca. Doble un pedazo de alambre en forma de gancho y átele al extremo del gancho.
- Puede confeccionar la cantidad de caña de pescar según su conveniencia.
- Para elaborar el reloj de arena que medirá el tiempo debe de cortar la botella plástica en dos partes.
- Pegue en el pico de la botella un pedazo de malla plástica

Desarrollo del juego:

- Ponga una piscina con agua.
- Entregue a los niños y niñas la caña de pescar.
- asigne el color de pez que deberán pescar, esta actividad la puede realizar variando lo que pescará.

- Indique que a su señal ellos empezaran a pescar.
- Ponga el reloj de arena.



JUEGO # 4

EL PAYASO COMELÓN



Objetivo:

- Ubicar su cuerpo en el espacio

Materiales: Cartón ondulado, recipiente de plástico pequeño, cartulina amarilla, bolas de plástico, pinzas de ropa, tijeras, pinturas, pincel, goma y objetos redondos.

Elaboración del Recurso:

- Empleando los platos como molde hacer el dibujo de dos círculos.
- Ponga el molde grande sobre el cartón ondulado y dibuja el contorno con un lápiz. Eso será la cabeza. Para hacer las manos dibuje dos pequeños círculos utilizando el plato pequeño y recorta todos los círculos.
- Empleando la cartulina amarilla ponerle el cabello al payaso.
- Pinte la cara del payaso con la pinturas.
- Pega ahora las dos manos en el extremo inferior de la cara. Sujeta después el saquito de tela o plástico a las manos con dos pinzas de tender ropa.

Desarrollo del juego Entregue a los niños cuentas para que realicen lanzamientos y traten de que las cuentas entren en el saco del payaso comelón para darle una variedad al juego puede utilizar pelotas, bolas elaboradas de periódico.



JUEGO # 5

LA PUNTERIA.



Objetivo:

- Aplicar nociones temporales y espaciales
- Desarrollar la coordinación óculo manual.

Materiales: 2 cubetas de huevos de cartón, tenedor, pinturas de distintos colores y tijeras.

Elaboración del Recurso:

- Empleando la parte inferior de las cubetas de huevo recorte los seis porta-huevos y pinta cada huevera de diferente color.
- Déjalos secar. Pinta los seis orificios de la otra caja de huevos con los mismos colores de los porta-huevos.
- Colocar la parte interior pintada de la caja de huevos en el suelo.
- Empleando la caja ponerla sobre una mesa un tenedor aproximadamente a unos 30cm de la caja. Para jugar, coloca un porta-huevos con la parte abierta hacia arriba, en el tenedor.

Desarrollo del juego

Indique a los niños y niñas que golpeen el extremo del tenedor para que intenten meter de un golpe el porta-huevos en uno de los orificios



JUEGO # 6

EL CASTILLO MÁS GRANDE



Objetivo:

- Favorecer la coordinación óculo manual en creaciones lúdicas.

Materiales: Tubos de papel higiénico, papel de colores, tijeras y goma.

Elaboración de recursos:

- Recortar un rectángulo de papel de seda un poco más ancho que el cilindro de cartón y pegarlo. Introducir el papel sobrante de la parte superior en el interior del tubo. Realizar eso con todos los tubos de papel.
- Recortar cintas de colores que sean diferentes al que pego en el cilindro. que sean siempre de color más oscuro que la del papel del tubo
- Pega las tiras de papel en los tubos.
- Dóblalas y con los dedos, no con tijeras, haz un corte irregular.
- Con unas tijeras efectué unas ranuras a los extremos de cada tubo para poder encajar las piezas de tu escultura.
- Cuanto mayor número de piezas elabore, más complicado y divertido será la construcción que realicen los niños y niñas.

Desarrollo del juego:

Invite a los niños a realizar construcciones combinando las piezas de colores en una construcción tratando mantener el equilibrio.



JUEGO # 7

EL LADRÓN



Objetivo:

- Desarrollar la capacidad memorística y reconocer los objetos por sus propiedades.
- Observar y explorar de manera directa las cualidades de los elementos del entorno, y sus características y funciones mediante la percepción.

Desarrollo del juego

- Invitar a los niños y niñas a sentarse en el centro del salón o patio, sentado sobre la esponja forrada, situamos juguetes u objetos de su entorno escolar.
- Después de comentar qué es cada objeto, de qué color es y para qué sirve, anuncie que van a jugar a los ladrones.
- Los niños se sientan dando la espalda al centro del círculo y el niño ladrón retira el objeto que prefiera sin decir nada y sin que le observen los demás niños.
- El niño esconde el objeto y sus compañeros se dan la vuelta y tienen que descubrir qué se han llevado.
- La dificultad del juego puede aumentar progresivamente, según si damos o no algún tipo de pista a los niños para descubrir el objeto. También podemos pedir que digan antes el nombre, la forma, el color o el uso del objeto.



JUEGO # 8

EL MAPA DEL TESORO



Objetivo:

- Desarrollar la capacidad visual y el nivel de comprensión de pautas en los niños
- Fomentar el trabajo en equipo.

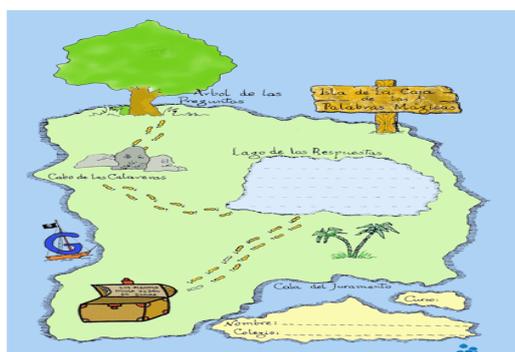
Materiales: cartulinas, pinchos, hojas, marcadores, cartón escarcha, tijeras.

Elaboración del Recurso:

- En las hojas elaborar un mapa de ruta y pistas para encontrar el tesoro.
- Confeccionar estrellas en cartulina y decorarlos con escarcha.

Desarrollo del juego:

- Distribuir en toda el aula de clases las 5 estrellas que deberán ir encontrado paulatinamente.
- Colocar en un lugar visible las pistas para encontrar el tesoro o también llamado “el mapa del tesoro”
- Realizar el seguimiento de apoyo a los niños para que la actividad sea un éxito.



JUEGO # 9

CAZA AL RATÓN



Objetivo:

Materiales: Vaso de papel, cartulina de color rosado, azul y turquesa, cordón (50 cm. Aprox.) pelota mediana, pinturas pincel, tijeras, goma, cinta adhesiva y papel periódico.

Elaboración del recurso:

- Recorte dos orejas en la cartulina rosada péguelas por dentro en el borde del vaso. Pega en el vaso una corbata azul realizada con la cartulina.
- Decore el vaso con pinturas, deja que el color seque bien. Luego píntale la cara.
- Ensarta la pelota en un extremo del cordón y anúdala.
- El otro extremo del cordón pégame con cinta adhesiva a la base del vaso, como si fuera la larga cola del gato.



JUEGO # 10

LOS COCINEROS



Objetivo:

- Familiarizarse con nociones de cantidad mucho, poco, nada.

Materiales: Mesas, recipientes, legumbres cocidas, platos, cubiertos, mandiles, gorros de cocineros.

Desarrollo del juego:

- Proveer a los niños y niñas mandil, gorros.
- Colocar mesas en fila y colocar utensilios de cocina.
- Pedir a los niños que sostengan en sus manos un plato de plástico y que lo vayan llenando con las legumbres que se les pida según la noción de cantidad (poco, mucho, nada).
- Después de haber llenado su plato de legumbres se disponen a comer, empleando los buenos modales.



JUEGO # 11

SOMOS PANADEROS



Objetivo:

- Seguir secuencias.
- Observar como los cuerpos pueden ser transformados.

Materiales: Harina, agua, sal, levadura, plástico y platos.

Desarrollo del juego

- Hacer que los niños y niñas se laven las manos.
- Entregar a los niños el material necesario para hacer la masa de pan.
- Ubicarse estratégicamente en un sitio visible que permita que los niños sigan las indicaciones y pasos de la maestra.
- Indicar que tienen que amasar hasta conseguir una masa homogénea.
- Entregar el plástico para que envuelven la masa y la dejan reposar. En este momento explicamos que la masa debe fermentar para que salga un rico pan.
- Pasado el tiempo suficiente, cada niño se lleva a su casa su panecillo crudo para que sus padres lo metan en el horno y puedan disfrutar del pan todos juntos.



JUEGO # 12

LA MAGIA



Objetivo:

- Ubicar su cuerpo en el espacio.

Materiales: una varita (mágica)

Desarrollo del juego

- Caminar por todo el salón libremente.
- Mostrarles la varita mágica.
- Indicarles que una vez que la varita mágica los toque se convertirán en el animalito como gato (entre otros)
- Una vez ya encantados se les pedí que corran, que gateen hasta colocarse bajo las mesas, que vuelvan a gatear rápido para perseguir a un ratón, que se tumben boca arriba para rascarle la pancita y, claro, que se tumben acurrucaditos para dormir calentitos y descansar.



JUEGO # 13

ESPONJAS TRAVIESAS



Objetivo:

- Desarrollar la interacción social.
- Estimular la percepción sensorial

Materiales: Esponjas de varios colores, tejas, lavacaras, agua

Desarrollo del juego

- Cortar las esponjas para obtener formas sencillas, pero preferible geométricas.
- Llenar la bandeja de agua.
- Colocar las esponjas en el agua y dejar que los niños jueguen con ellas.
- Pedir que las expriman, la mayor parte del agua saldrá de la esponja y esta se pegará a la bandeja como si fuese mágica.
- Indicar que despeguen las esponjas.



JUEGO # 14

COMO MAMÁ Y PAPÁ



Objetivo:

- Interpretar roles
- Establecer relaciones.

Materiales: Prendas de vestir, bisutería, zapatos espejo grande

Desarrollo del juego

- Las prendas de vestir que le facilite a los niños deben de ser de fácil colocación.
- Colocar las prendas en un cesto.
- Pedir a los niños que se disfrazen de cualquier miembro de la familia
- Una vez disfrazados realizar las imitaciones.



JUEGO # 15

PAREANDO



Objetivo:

- Establecer relaciones.

Materiales: (Objetos que puedan establecer relación)

- plato y cuchara,
- Lápiz y papel
- Jabón y toalla
- Queso y galletas
- Calcetín y zapatos

Desarrollo del juego:

- Si se anima coloque pares que se le hagan un poco complejos para que el infante relacione un poco más.
- Poner los materiales en la mesa de tal manera que los pares no estén muy cerca el uno del otro.
- Entregar a cada niño un objeto.
- Indicar que busquen el par. (Si es necesario dele una pista)
- Continúe con la actividad hasta terminar uniendo todas las parejas.



JUEGO # 16

RELACIONO



Objetivo:

- Desarrollar la capacidad de clasificación, relación e igualdad correspondencia de objetos.

Materiales: Fotos de revistas que ya no estén en uso, objetos reales.

Desarrollo del juego:

- Mostrar las imágenes que recorto de las revistas.
- Emplee las imágenes para que busquen el objeto real.
- A cada niño entregue una imagen y envíelo a que busque el real.
- Luego los colocamos en fila a los niños y pida que muestren la figura con el objeto real.
- Se comienza a mostrar la imagen de uno de los objetos.
- Puede realizar una variante en el juego pidiendo que identifiquen la correspondencia o relaciones entre un objeto y otro.
- Repetiremos la actividad hasta esperar que el infante ya encuentre todas las relaciones entre los objetos y las imágenes, las relaciones pueden ser de tamaño, color etc.



JUEGO # 17

JUEGO DULCE



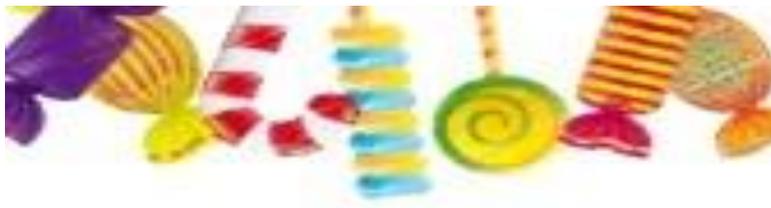
Objetivo:

- Apreciar cualidades de los objetos.

Materiales: Caramelos de colores y sabores variados

Desarrollo del juego:

- Repartir entre los niños caramelos masticables de diferentes colores y sabores.
- Una vez que ha repartido los caramelos realice preguntas.
 - ¿Quién tiene un caramelo como el mío?”
 - ¿De qué color es?”Seguimos con este procedimiento hasta finalizar con los diversos colores.
- Pedir que levanten la mano y muestren un caramelo que sea igual al que usted muestre.
 - ¿De qué gusto será el caramelo verde?”
 - ¿Lo probamos para darnos cuenta?”Se procede de esta manera hasta agotar todos los gustos.
 - ¿Quiénes comieron caramelos verdes?”
 - ¿Qué gusto tenían?”



JUEGO # 18

SABORES Y OLORES



Objetivo:

- Distinguir sabores y olores

Materiales: Pañuelos, mermeladas de diferentes sabores.

Desarrollo del juego:

- Poner sobre una mesa diferentes sabores de mermelada que ellos puedan saborear.
- Formar parejas.
- Vendar los ojos a un niño de cada pareja.
- A la señal de la maestra el niño que no tiene vendados los ojos le ofrecerá a su compañero mermelada.
- Preguntar a uno por uno de que sabor era la mermelada.



JUEGO # 19

DISTINGO



Objetivo:

- Distinguir sabores y olores

Materiales: Pañuelos, objetos del hogar.

Desarrollo del juego:

- Explicar a los niños que les vendará los ojos y que ellos tendrán que adivinar con el sentido del tacto olfato de que objeto se trata.
- Vendar los ojos a cada niño.
- Poner sobre una mesa diferentes objetos para reconocer por su aroma, como flores, café, cebolla, chocolate, jabón, etc., y para reconocer por su textura o forma, como algodón, arroz, diversos juguetes, utensilios de cocina, etc.
- Permitir que toquen y perciban los objetos.
- Luego antes de que la orden de que se quiten las vendas de sus ojos añada más objetos a la mesa los cuales ellos no percibieron.



JUEGO # 20

ARMANDO



Objetivo:

- Encontrar diferencias y similitudes en los objetos

Materiales: tapas de varios colores.

Desarrollo del juego:

- Repartir a los niños tapas de botellas de gaseosa y les pedimos que las ordenen como lo deseen.
- Pedir a los niños que clasifiquen las tapas de cola de acuerdo a modelo, color o alguna marca etc.
- Proponer a los niños que armen lo que deseen con las tapas de las gaseosas. (en ciertas pautas pero permita que el niño use iniciativa para formar lo que desee).
- Pedir a los niños que expliquen lo que formaron.



CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS

OBJETIVOS	HIPÓTESIS	ACEPTACIÓN O RECHAZO DE LA HIPÓTESIS
Fortalecer la labor docente mediante una guía de juegos didácticos.	Una guía de juegos didácticos permitirá fortalecer la labor docente.	Por tal motivo la hipótesis se aprueba por cuanto si el maestro cuenta con un patrón a seguir se hace más viable su trabajo.
Explicar el uso metodológico de juegos didácticos.	El uso metodológico de una guía de juegos didácticos estimula al desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas.	Por lo tanto la hipótesis se aprueba porque el éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje va a depender mucho de la metodología que emplee el docente.
Ampliar la capacidad de observar describir, comparar, relacionar, clasificar, cambiar, secuenciar, ordenar, transformar, analizar y sintetizar en los niños y niñas de inicial.	Empleando juegos basados en observar, describir, comparar, relacionar, clasificar, cambiar secuenciar, ordenar, transformar analizar y sintetizar se logra ampliar la capacidad estructural del pensamiento en los niños y niñas del nivel inicial.	Las oportunidades de emplear un manual de juegos didácticos amplía la capacidad en los niños de un sin número de estímulos y nuevas experiencias, crear mentes abiertas y libres, estimular a la observación, reconocer su medio e interactuar con él.

COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Cuadro No. 6

HIPÓTESIS	COMPROBACIÓN
Los Juegos didácticos favorecen en el desarrollo del Pensamiento Lógico en niños y niñas de Educación Inicial.	Mediante los datos obtenidos se puede verificar la importancia de los juegos didácticos para desarrollar el pensamiento lógico en los niños y niñas del nivel Inicial

Fuente: Datos obtenidos en la investigación

Elaboración: Mabel Quinto

CONCLUSIONES

- Se concluye que es de importancia el emplear juegos didácticos en el nivel inicial.
- El emplear juegos didácticos favorece en el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes.
- Los maestros del nivel inicial deben poseer conocimientos sobre cómo desarrollar el pensamiento lógico en los estudiantes.
- Se debe valorar y aprovechar las oportunidades que brindan los juegos didácticos para mejorar las estructuras del pensamiento.
- Es necesario brindar a los niños espacios de aprendizaje pero además se debe brindar ámbitos de experiencia.
- Los niños desde el nivel inicial deben participar en actividades acordes a su edad y que mantengan consecución.
- Al utilizar un material distinto ayudará a que el educando utilice habilidades para indagar y descubrir nuevos conceptos.
- Los juegos didácticos estimulan en los niños y niñas en la adquisición de procesos del desarrollo del pensamiento.
- Se debe poner especial atención y cuidado en el material que se pone a disposición de los niños de educación inicial.
- Se debe romper el esquema de una educación tradicionalista y formar un esquema donde los docentes apliquen estrategias que les permitirán transformar la vida de los niños.
- Es necesario estimular en los niños y niñas desde temprana edad habilidades lógicas e intelectuales como observar, describir, comparar,

relacionar, clasificar, cambiar secuenciar, ordenar, transformar analizar y sintetizar.

- El docente tener un material que le permita desarrollar en niños y niñas habilidades lógicas e intelectuales del pensamiento.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda emplear juegos didácticos en el nivel de inicial para mejorar las estructuras del pensamiento de los niños y niñas.
- Se recomienda que los docentes se capaciten sobre cómo desarrollar el pensamiento lógico en los estudiantes a su cargo.
- Se debe brindar a los niños espacios y ámbitos de experiencia que generen aprendizajes significativos.
- Se aconseja que los niños y niñas del nivel inicial deben participar en actividades acordes a su edad y que mantengan consecución.
- Se sugiere que el docente provea a los infantes de distintos materiales que despierte en ellos habilidades para indagar y descubrir nuevos conceptos.
- Es necesario que el docente del nivel inicial incluya en sus planificaciones juegos didácticos que estimulen en los niños y niñas la adquisición de procesos del desarrollo del pensamiento.
- El docente debe poner especial atención y cuidado en el material que se pone a disposición de los niños y niñas de educación inicial.
- Se recomienda que el docente innove la aplicación de estrategias que emplea en el salón de clases en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de inicial.
- Se debe estimular en los niños y niñas desde temprana edad habilidades lógicas e intelectuales como observar, describir, comparar, relacionar, clasificar, cambiar secuenciar, ordenar, transformar analizar y sintetizar.

- Se recomienda que el docente emplee un manual que le permita desarrollar en niños y niñas habilidades lógicas e intelectuales del pensamiento.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE, J. y. (1994). *La Educación Física en Primaria*. Zaragoza: Edelvives.
- ALEGSA. (s.f.). <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>. Recuperado el 02 de septiembre de 2011, de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>
- ANTOLÍN, M. (2009). *Como estimular el desarrollo de los niños y despertar sus capacidades*. Colombia.
- ANTORAZ, E. V. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. España: Editex.
- Arnago, M. (2002). *Estimulación temprana*. Gamma.
- ARTEAGA, J. (s.f.). *Monografias.com*. Recuperado el 28 de mayo de 2013, de <http://www.monografias.com/trabajos/juegoafisica/juegoafisica.shtml>
- ASAMBLEA CONSTITUYENTE. (2008). *Constitución de la República*. Quito Rregistro Oficial Ecuador.
- ASAMBLEA CONSTITUYENTE. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito. Registro Oficial.Ecuador.
- Ausubel, D., & Díaz, M. R. (2007). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL "CURRÍCULO INSTITUCIONAL PARA LA EDUCACIÓN INICIAL" DE NIÑAS Y NIÑOS DE 3-4 Y 4-5 años*. Quito.
- BARRENA, S. (21 de Abril de 2010). *Los hábitos y el crecimiento: una perspectiva Piericiana*. Recuperado el 10 de Marzo de 2013, de http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n21/21_sbarrena.html
- Barrezueta, H. E. (2011). *Ley Orgánica De Educación Intercultural*. Quito: Nacional.
- Barrezueta, H. E. (2011). registro oficial organo del gobierno del ecuador. *ley organica de educación intercultural* (pág. 48). quito: nacional.
- Barrezueta, H. E. (2011). Registro Oficial Organo Del Gobierno Del Ecuador. *Ley Orgánica De Educación Intercultural* (pág. 48). Quito: Nacional.
- BIBIANA TABORDA, A. (10 de 01 de 2008). <http://www.portal.educ.ar>, (electronica). Recuperado el 01 de 03 de 2013, de El portal educativo del Estado argentino: <http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes hoy/aprender-jugando.php>
- CALERO, J. L. (15 de 02 de 2010). Tesis EL DESCONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS ORGANIZADAS. Ambato , Riobamba, Ecuador.
- CALERO, M. (1998). *Colección para educadores, "Educar Jugando"* (2006 ed., Vol. 5). Perú: Edit. San Marcos.
- cantos, e. (2008). *nadandad*. milagro: copixe.

- Cantos, L. (2010). *Problemas de la Educación Inicial y Parvularia y las necesidades educativas*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- CARBALLO, L. E. (julio de 2007). *EDUTEK*. Recuperado el 02 de septiembre de 2011, de Revista electrónica num 23: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec23/everdecia/everdecia.html>
- CARRETERO, M. (2008). *Pedagogía de la escuela infantil*. Madrid: Santillana.
- CEREZO, F. (2009). *Conductas provocadoras en la edad escolar*. Madrid: Pirámide.
- Cevallos, G. (2007). *tesis sobre Elaboración de una guía dirigida a los docentes del centro infantil Amiguitos Felices*. Recuperado el 25 de enero de 2013, de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2991/1/UPS-QT01437.pdf>
- CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. (2003).
- COMELLAS, J. (2009). *Familia y escuela: compartir la educación* (Primera Edición ed.). Barcelona: GRAO de IRIF, S.L.
- Constitución de la república del Ecuador, Gobierno del Econ. Rafael Correa D.* (2008).
- CONSTITUYENTE, A. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito Registro Oficial Ecuador.
- COVEY, S. (2012). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Nueva York: Simón & Schuster.
- DE LA CRUZ HERRERA, A. (21 de Febrero de 2012). *LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DEL NIVEL PREESCOLAR PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE*. Recuperado el 28 de Marzo de 2013, de <http://relacionesinterpersonalesenpreescolar.blogspot.com/2012/02/las-relaciones-interpresonales-en-ninos.html>
- DE LA CRUZ HERRERA, A. (21 de Febrero de 2012). *Las relaciones interpersonales en niños del nivel preescolar para favorecer la autoestima y el rendimiento escolar*. Recuperado el 28 de Marzo de 2013, de <http://relacionesinterpersonalesenpreescolar.blogspot.com/2012/02/las-relaciones-interpresonales-en-ninos.html>
- DELGADO LINARES, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. España: COPYRIGHT.
- DES, & López Chamorro, I. (1967). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta.
- DES, & López Chamorro, I. (2006). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta.
- Egg, E. A. (2009). *Diccionario de Pedagogía*. Argentina: Magisterio del Río de la Plata.
- Elder, L., & Richard, P. (2010). *Destrezas Intelectuales necesarias*. Recuperado el 25 de enero de 2013, de <http://www.eduteka.org/modulos/6/134/476/1>
- ESCUADERO, I. G. (2009). *Las artes del lenguaje. Lengua, comunicación y educación* (Primera Edición ed.). Madrid: UNED.

- Euroméxico, E. E. (2011). *Motivación Infantil Primaria*. Tlanepantla, Estado de México: Euroméxico.
- FABLER, M. (28 de junio de 2003). *Vortrag gehalten im Rahmen des internationalen Symposiums zu*. Recuperado el 16 de marzo de 2012, de ZKM Karlsruhe: http://www.uni-frankfurt.de/fb/fb09/kulturanthro/documents/Fassler_Zeittakte.pdf
- FERNANDEZ PALOMARES, F. (2009). *Sociología de la Educación*. Madrid.
- FERREYRA, H. P. (2009). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje*. Madrid: CEP.
- FERREYRA, H. P. (2009). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje: aportes conceptuales básicos : el modelo de enlace para la interpretación de las prácticas escolares en contexto*. España: CEP.
- ffffff. (5667). *ggggg*. ESPAÑA: VIDA.
- FISCHER,, B. (2011). *Percepción sensorial y aprendizaje. Investigación y Ciencia*. España.
- Fonseca, V. D. (2008). *Manual de observación psicomotriz*. Inde.
- GARCIA, J. (22 de Mayo de 2011). *Higiene en la escuela*. Recuperado el 2 de Abril de 2013, de <http://higieneenlaescuela.blogspot.com/2011/05/higiene-en-la-escuela.html>
- GAROFANO, V., CONDE, J., & CONDE, J. (2002). "EL JUEGO COMO VEHICULO PARA LA ADQUICISION DE APRENDIZAJES. *Universidad de Granada* , 97.
- GARRETA, J. M. (2010). *Sociología de la Educación* (Primera Edición ed.). España: GRAOF de IRIF, S.L.
- Gárriz, J., & Casals, J. M. (2007). *Manual de juegos*.
- GASSO, A. (2011). *La educación infantil: Métodos. Técnicas y Organización*. España.
- Gastón, A. (2011). *técnicas y métodos*. Ecuador: Norma.
- Gómez Cimiano, J. (2003). "El Homo Ludens de Johan Huizinga". Madrid: Retos.
- Gómez Cimiano, J. (2003). *Homo Ludens*. Madrid: Retos.
- Gómez Cimiano, J. (2003). *Homo Ludens*. Madrid: Retos.
- Gómez Cimiano, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Retos.
- Gomez, A. (2010). *rreghttun*. hhuj: hygf.
- GONZÁLEZ, E. (2008). *Psicología de la educación y desarrollo en la edad escolar*. Chile.
- González, V. (2010). *el paradigma cognitivo como marco interpretativo de la percepción social e individual, condicionantes de los procesos de pensamiento y acción de profesores y alumnos*. Recuperado el 25 de enero de 2013, de <http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/2183/9838/1/CC>

- GOYOSO, P. (2010). *Hábitos de higiene y el desarrollo infantil*. Venezuela: Octedro.
- GUARISMA, J. (2008). *Educación la percepción*. . Venezuela: Revista Iberoamericana.
- HERNÁNDEZ, C. (03 de abril de 2008). <http://socioeducacion.blogspot.com/2008/04/la-escuela-decroy-de-bruselas.html>. Recuperado el 02 de septiembre de 2011, de Sociología de la educación: <http://socioeducacion.blogspot.com/2008/04/la-escuela-decroy-de-bruselas.html>
- ISLANDA, L. (20 de 06 de 2009). <http://es.scribd.com>. Recuperado el 26 de 02 de 2013, de <http://es.scribd.com/doc/16597607/tesis-lupe>
- Jiménez, J. (2007). *Manual de psicomotricidad. Teoría, exploración, programación y práctica*. España: Ediciones La Tierra hoy.
- José, J. (2007). *Manual de psicomotricidad. Teoría, exploración, programación y práctica*. España: Ediciones La Tierra hoy.
- Kolb, B. (2008). *Neuropsicología humana*. Ed. médica Panamericana.
- KOSTELNIT, M. V. (2009). *Desarrollo social de los niños*. México: Ediciones Paraninfo S.A.
- LARA, R. (1989). *Psicomotricidad hacia una educación integral*. Editorial Dera S.A.A .
- MAÑÚ, J. G. (2011). *Docentes competentes por una educación de calidad*. Madrid: NARCEA S.A.
- MARCELA, A. (2009). *COMO ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS Y DESPERTAR SUS CAPACIDADES*. COLOMBIA.
- MARÍ Y TARTE, R. M. (2011). *Diversidad, identidades y ciudadanías*. VALENCIA: Ediciones culturales Valencianas S.A.
- MARIO, C. (2008). *Pedagogía de la escuela infantil*. Madrid: Santillana.
- MASTERMAN, L. (2010). *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid: Index.
- Mesonero, A. (1994). *Psicología de la educación psicomotriz*. universidad de Oviedo.
- Mesonero, A. (1994). *Psicología de la educación psicomotriz*. Universidad de Obviedo: Universidad de Obviedo.
- Mesonero, A. (2009). *Psicología de la Educación Psicomotriz*. universidad de Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Ministerio de Educación, C. D. (2001). *Fundamentación teórica del currículo básico nacional del nivel de educación pre escolar o inicial*. Recuperado el 23 de enero de 2013, de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/19547/1/articulo5-13-14.pdf>
- NAVAS, L. C. (2009). *Aprendizaje, desarrollo y disfunciones: Implicaciones para la enseñanza en la educación secundaria*. España: Editorial Club Universitario.

NOVELO SANTAMARIA, R. M. (2009). *La importancia de los hábitos de higiene como elementos de socialización*. Recuperado el 30 de Marzo de 2013, de <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/22067.pdf>

OCDE. (2009). *La comprensión del cerebro: El nacimiento de una ciencia de aprendizaje*. París: Ediciones UCSH.

PAEZ SALCEDO, J. (mayo de 2009).
http://educacion.elcomercio.com/nv_images/secciones/educacion/revista206/P4.pdf.
Recuperado el 12 de mayo de 2012, de EL COMERCIO. FUNDAMENTOS:
http://educacion.elcomercio.com/nv_images/secciones/educacion/revista206/P4.pdf

Palastanga, N. (2007). *Anatomía y movimiento humano*. Paidotribo.

PHYLLIS M. Click y PARKER, J. (2009). *El cuidado de los niños una tarea comprometida*. Nueva York: Cenagage Learning S.A.

Piaget. (1985). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Planeta.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1981). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

PUGA, M. d. (2006). *REVISTA LATINOAMERICANA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA volumen 5 número 2*. Recuperado el 02 de septiembre de 2011, de http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_5_2.htm

Q, G. (11 de 03 de 2009). <http://docenteycreatividad.blogspot.com>. Recuperado el 21 de 02 de 2013, de <http://docenteycreatividad.blogspot.com/2009/03/estrategias-docentes-para-preescolar.html>

REQUENA, M. D. (2009). *Didáctica de la educación infantil*. Madrid: Editex S.A.

REQUENA, M. D. (2009). *Didáctica en la Educación infantil*. Madrid: Editex S.A.

RESTREPO, C. H. (2008). *Psiquiatría clínicadiagnóstico y tratamiento en niños, adolescente y adultos* (3era. Edición ed.). Colombia: Médica Internacional.

Reyes. (2011). *Cartilla Moral*. España.

REYES, A. (2011).

Rigal, R. (2008). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. inde.

RODRÍGUEZ, E. (2008). *Juegos teatrales para animar a leer: Técnicas y recursos para el aula*. Madrid: Catarata.

Rodríguez, M. (2008). *La Teoría del Aprendizaje Significativo, en la perspectiva de la Psicología Cognitiva*. . Barcelona: Ed. Octaedro.

ROJAS OSORIO, C. (2010). *Filosofía de la Educación de los griegos a la tardomodernidad*. Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.

Rubio, P. (2010). <http://www.educacioninicial.com>. Recuperado el 26 de 02 de 2013, de <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>

Sadurní, M. (2008). *El desarrollo de los niños, paso a paso*. UOC.

SANTAMARIA, S. (22 de noviembre de 2004).

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>. Recuperado el 19 de febrero de 2012, de monografias.com:

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>

SCHULTZ, D. (2009). *Teorías de la personalidad*. México: COPYRIGHT.

slisdehare. (02 de septiembre de 2007). <http://www.slideshare.net/IsabelMP/el-nio-de-5-a-6-aos-y>. Recuperado el 4 de julio de 2013, de <http://www.slideshare.net/IsabelMP/el-nio-de-5-a-6-aos-y>.

Soldano, M. (2007). *Guía práctica para padres*. Albatros.

Stassen, K. (2007). *Psicología del desarrollo*. panamericana.

TRIPERO, A. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *Educación e Innovación*, 5.

VALLE ROMO, C. (2008). *Método Hipnagológico*. España: Editorial Club Universitario.

WILLINGHAM, D. (2011). *¿Por qué a los niños no les gusta ir a la escuela?* Barcelona: GRAO de IRIF, S.L.

Winnicott, D. W., & Bibiana Taborda, A. (10 de 01 de 2008). [www.google.com](http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes hoy/aprender-jugando.php). Recuperado el 21 de 02 de 2013, de <http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes hoy/aprender-jugando.php>

ZAPATA, O. (1989). *"JUEGO Y APRENDIZAJE PREESCOLAR"*. México: Pax.

ANEXOS

FOTOS



Realizando juego con el cuerpo



Juego de la casita imitando el rol de sus casitas



Realizando juego de dramatización



Jugando a la tiendita



Jugando al panadero separando panes grandes y pequeños



Realizando cadenitas

Técnicas

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACION Y EDUCACIÓN CONTÍNUA
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

INSTRUCCIONES:

Por favor marque con una X en la alternativa de su preferencia. Expresar su respuesta considerando los siguientes parámetros.

5: MUY DE ACUERDO 4: DE ACUERDO 3: INDIFERENTE 2: EN DESACUERDO 1: MUY EN DESACUERDO

No.	PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En Desarrollo	Muy en Desacuerdo
1	¿Considera necesario el uso de juegos didácticos como medio para el desarrollo del pensamiento lógico en los niños?					
2	¿Cree usted que el uso de juegos didácticos le servirá al niño de adelanto de todas las facetas educacionales?					
3	¿Cree usted que es importante que los niños analicen, argumenten, comparen, razonen y prueben otras formas de razonamiento?					
4	¿Cree usted que es necesario emplear el uso de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades básicas del aprendizaje?					
5	¿Considera necesario implementar el uso de juegos didácticos innovadores con los niños a su cargo?					
6	¿Estima que al emplear juegos didácticos promueve el desarrollo					

	personal, físico, intelectual, y social de los niños?					
7	¿Considera necesario que los niños y niñas necesitan explorar, manipular y organizar materiales?					
8	¿Considera usted que al trabajar jugando con los niños y niñas se estimula formas del pensamiento?					
9	¿Cree usted que los juegos didácticos brindan a los niños y niñas el desarrollo de estructuras lógicas del pensamiento?					
10	¿Cree usted que los juegos didácticos estimulan el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de educación inicial?					

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTÍNUA
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

ENTREVISTA DIRIGIDA A DIRECTOR

Esta información que se obtendrá en la presente encuesta es sumamente esencial para conocer los resultados, que servirán de guía en el proceso de aplicación del proyecto de investigación.

1. ¿De qué forma considera usted que se puede desarrollar el pensamiento lógico en niños y niñas?

2. ¿con que recursos materiales cuenta la institución que permita el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas?

3. ¿Qué estrategias serian importantes para desarrollar el pensamiento lógico en los niños y niñas?

4. ¿De qué manera los juegos didácticos considera usted que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes?

5. ¿Qué aspectos considera usted que los docentes deben tomar en cuenta a la hora de impulsar el pensamiento lógico en niños y niñas?

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACION Y EDUCACIÓN CONTÍNUA
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES

INSTRUCCIONES:

Por favor marque con una X en la alternativa de su preferencia. Expresar su respuesta considerando los siguientes parámetros.

1. ¿Qué suele hacer su hijo en casa para recrearse?

- a) jugar solo
- b) Juega con los vecinos
- c) Ver televisión
- d) Jugar con la computadora

2. ¿Cree usted que el juego permite el desarrollo cognitivo en su hijo ?

- e) De acuerdo
- f) En desacuerdo
- g) No tengo conocimiento

3. ¿Con que frecuencia suele usted jugar con su hijo?

- a) Cuando dispongo de tiempo
- b) Cuando mi hijo me lo pide
- c) Casi nunca

4. ¿Su hijo a la hora de jugar en casa.....?

- a) Cuenta con un espacio para hacerlo
- b) No tiene ningún espacio

c) Le hace jugar en el patio para que no desordene ni haga bulla dentro de casa

5 ¿Qué características tiene presente como padre a la hora de elegir un juguete para sus hijo/a?

a) Calidad

b) Que llame el interés de su hijo.

c) El de última tecnología.

d) Que esté de moda.