

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA
DE NIÑOS DE LA ESCUELA “SANTINIKETAN TAGORE”
DE QUITO EN EL PERÍODO LECTIVO 2011-2012

Informe del Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias
de la Educación Mención: Profesora Parvularia

Autora: CARRIÓN LLULLUNA, Verónica Elizabeth

CC 171699192-0

Tutor: PANDO ENCALADA, Rafael Cornelio. MSc.

Quito, 27 de Julio de 2013

DEDICATORIA

El esfuerzo y el tiempo dedicado en este proyecto, está dedicado a mi hijo Alexey, que este esfuerzo sea un ejemplo para su edad adulta que persevere para alcanzar sus sueños y sus objetivos.

A mis padres, por darme la vida y enseñarme que todo lo que uno se propone se puede alcanzar, con responsabilidad y perseverancia con la bendición de Dios.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme salud y sabiduría, a mis padres Lidia y Medardo por estar siempre a mi lado apoyándome cuando los he necesitado, a mi hijo por el amor, cariño, comprensión y paciencia que me brindo en los momentos más difíciles de mi carrera universitaria.

A mi compañera Amparito Bastidas por mantenerme informado de todos los cambios y trámites que se realizaron durante la elaboración de este proyecto.

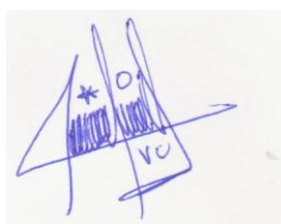
Para la Doctora Cecilia Dávila y mis compañeras de Biodanza.

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, Verónica Elizabeth Carrión Llulluna, en calidad de autora del trabajo de investigación realizada sobre “JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “SANTINIKETAN TAGORE” DE QUITO EN EL PERÍODO LECTIVO 2011-2012”, por la presente autorizo a la UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contienen esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos que como autora me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8; 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento.

Quito, a los 26 días del mes de noviembre de 2012



Verónica Elizabeth Carrión Llulluna

C.I.171699192-0

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he leído el proyecto de Trabajo de Grado, presentado por Carrión Lulluna Verónica Elizabeth, para optar el Grado de Licenciatura, cuyo título es: **JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “SANTINIKETAN TAGORE” DE QUITO EN EL PERIODO LECTIVO 2011-2012**; y, que acepto asesorar al estudiante, en calidad de Tutora, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación y evaluación.

Quito, a los 26 días del mes de noviembre de 2012

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rafael Pando Encalada', is centered on the page. The signature is fluid and cursive, with a large loop at the end.

FIRMA DEL TUTOR

MSc. Rafael Pando Encalada

C.I: 010121713-1

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO

En mi calidad de Tutor del Proyecto: MSc. Rafael Pando Encalada: presentado por Carrión Lulluna Verónica Elizabeth, para optar por el Grado de Licenciatura en Educación, mención Parvularia; cuyo Título es: **JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “SANTINIKETAN TAGORE” DE QUITO EN EL PERIODO LECTIVO 2011-2012**, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Quito, a los 26 días del mes de noviembre de 2012



FIRMA DEL TUTOR

MSc. Rafael Pando Encalada

C.I: 010121713-1

CENTRO EDUCATIVO "SANTINIKETAN TAGORE"

Tumbaco, 09 de Septiembre de 2013

CERTIFICADO

La secretaria del Centro Educativo "Santiniketan Tagore" CERTIFICA

Que la Srta. CARRIÓN LLULLUNA VERÓNICA ELIZABETH, con CI. 171699192-0, realizó el Proyecto de Investigación sobre los "JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA", durante el período lectivo 2011-2012 cumpliendo con el cronograma.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad

ATENTAMENTE



LA DIRECTORA

OLGA CHULDE



SANTINIKETAN

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|--|------|
| CARÁTULA | i |
| DEDICATORIA | ii |
| AGRADECIMIENTO..... | iii |
| AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL..... | iv |
| ACEPTACIÓN DEL TUTOR | v |
| APROBACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO | vi |
| CERTIFICADO DE LA INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZO LA INVESTIGACIÓN..... | vii |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS | viii |
| ÍNDICE DE ANEXOS..... | xiv |
| ÍNDICE DE TABLAS | xv |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS | xvii |
| RESUMEN..... | xx |
| ABSTRACT..... | xxi |
| INTRODUCCIÓN | 1 |

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

| | |
|------------------------------------|---|
| Planteamiento del problema | 3 |
| Formulación del Problema | 5 |
| Preguntas Directrices | 5 |
| Objetivos | 5 |
| <i>Objetivo General</i> | 5 |
| <i>Objetivos Específicos</i> | 5 |
| JUSTIFICACIÓN | 6 |

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

| | |
|--|----------|
| Antecedentes del problema | 7 |
| FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA..... | 8 |
| El Juego..... | 8 |
| Teorías sobre el juego | 9 |
| Características del juego..... | 10 |
| Tipos de juegos | 10 |
| El juego motor..... | 10 |
| El juego simbólico..... | 11 |
| Juegos de reglas..... | 11 |
| Juegos de construcción..... | 11 |
| Juegos didácticos..... | 12 |
| Principios Básicos para el juego..... | 13 |
| Fases de los juegos didácticos..... | 13 |
| Condiciones para tener éxitos con los juegos..... | 14 |
| Objetivos de la utilización de los juegos didácticos..... | 14 |
| Ventajas fundamentales de los juegos didácticos..... | 14 |
| La Pre-matemática. | 15 |
| ¿Qué capacidades debe lograr una niña o un niño de 4 a 6 años en el área lógico-matemático?..... | 16 |
| Fases del Aprendizaje..... | 17 |
| Experiencias directas..... | 17 |
| Situación de juego | 17 |
| Manipulación del material..... | 17 |
| La matemática y el constructivismo..... | 18 |
| Evolución del pensamiento según Jean Piaget..... | 19 |
| Conocimiento Físico | 19 |
| Conocimiento Lógico-matemático..... | 19 |
| Conocimiento Social | 19 |

| | |
|--|-----------|
| Ejes de la matemática..... | 20 |
| Objetivos de la matemática..... | 20 |
| Contenidos matemáticos que se enseñan en Educación Inicial..... | 21 |
| Procedimientos para el aprendizaje de la matemática..... | 21 |
| Operaciones lógicas elementales..... | 23 |
| Clasificación..... | 23 |
| Nociones matemáticas..... | 23 |
| Noción..... | 23 |
| Noción de orden..... | 24 |
| Noción de Forma..... | 24 |
| Noción de correspondencia..... | 24 |
| Noción de espacio..... | 25 |
| Nociones en cuanto a la orientación espacial:..... | 25 |
| Nociones en cuanto a localización espacial..... | 26 |
| Nociones en cuanto a ordenación espacial..... | 26 |
| Nociones en cuanto a espacios cerrado..... | 26 |
| Noción de tiempo..... | 26 |
| Noción de comparación..... | 27 |
| Nociones en cuanto a tamaño..... | 28 |
| Noción de Cantidad cuantificadores..... | 28 |
| Formación de conjuntos..... | 29 |
| Objetivos de la enseñanza de la pre-matemática..... | 30 |
| Influencia de la matemática en el desarrollo de niñas y niños..... | 31 |
| Definición de Términos Básicos..... | 33 |
| FUNDAMENTACIÓN LEGAL..... | 34 |
| Caracterización de las Variables..... | 36 |
| Variable Independiente:..... | 36 |
| Variable Dependiente:..... | 36 |

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

| | |
|---|----|
| Diseño de Investigación | 37 |
| POBLACIÓN Y MUESTRA | 38 |
| Población..... | 38 |
| MUESTRA..... | 38 |
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS | 41 |
| VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS | 41 |
| TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS | 41 |

CAPITULO IV

PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

| | |
|--|----|
| Análisis e interpretación de resultados..... | 43 |
| ENCUESTA REALIZADAS A LAS DOCENTES..... | 44 |
| LISTA OBSERVACIÓN PARA LOS ALUMNOS/AS | 56 |

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

| | |
|-----------------------|----|
| CONCLUSIONES | 68 |
| RECOMENDACIONES | 68 |

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

| | |
|----------------------------|----|
| Presentación | 72 |
| JUSTIFICACIÓN | 73 |
| INTRODUCCIÓN | 74 |
| OBJETIVOS | 75 |
| Objetivo General | 75 |
| Objetivos Específicos..... | 75 |

| | |
|--|------------|
| Recomendaciones metodológicas para su uso..... | 76 |
| Ubicación sectorial y física | 77 |
| Factibilidad..... | 78 |
| Impacto..... | 79 |
| FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA..... | 80 |
| Los juegos didácticos | 80 |
| Objetivos que persigue un juego didáctico..... | 81 |
| El objetivo didáctico. | 81 |
| Características de un juego didáctico. | 81 |
| Pasos para elaborar un juego didáctico | 82 |
| Materiales para elaborar material didáctico | 82 |
| La Pre-matemática | 82 |
| Recomendaciones Metodológicas | 83 |
| GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS | 84 |
| CARRERA DE AUTOS | 85 |
| LAS PALMADAS | 86 |
| LLENO – VACIO | 87 |
| MARIPOSAS A LAS FLORES..... | 88 |
| CONEJITOS SALTARINES | 91 |
| CONJUNTOS DE FICHAS DE COLORES | 94 |
| DE CANTIDBINGO..... | 95 |
| NÚMEROS Y TEXTURAS..... | 96 |
| JUGAR CON DADOS..... | 97 |
| LA CAJA CON NÚMEROS..... | 98 |
| CORRESPONDENCIARELACIONAR LAS FIGURAS | 99 |
| PESCANDO NÚMEROS | 100 |
| ABROCHAR BOTONES | 101 |
| BUSCA LA CASITA..... | 102 |
| SERIACION | 103 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| ROMPECABEZAS | 103 |
| ROMPECABEZAS DE SECUENCIAS | 104 |
| TANGRAM..... | 105 |
| ¿ADIVINA QUE FIGURA ES? | 106 |
| ENSARTADO..... | 107 |
| BIBLIOGRAFÍA NET-GRAFÍA..... | 108 |
| ANEXOS..... | 110 |

ÍNDICE DE ANEXOS

| | |
|---|-----|
| VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA | 111 |
| CUESTIONARIO | 114 |
| LISTA DE LAS DOCENTES..... | 116 |
| LISTA DE LOS ALUMNOS/AS..... | 116 |
| FICHA TÉCNICA PARA PRESENTACIÓN DEL TEMA..... | 117 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| TABLA N° 1 Población | 38 |
| TABLA N° 2 Operacionalización de las Variables | 39 |
| TABLA N° 3 Utiliza juegos didácticos que ayuda con la imaginación de los infantes. | 44 |
| TABLA N° 4 Los juegos didácticos que planifica ayuda a fomentar la observación y la atención. 45 | |
| TABLA N°5.- Utiliza juegos para que el niño o niña desarrolle un espíritu crítico y autocrítico. .. | 46 |
| TABLA N° 6 Realiza juegos didácticos en grupos para fomentar el compañerismo y la solidaridad. | 47 |
| TABLA N° 7 Consigue en los niños y niñas que tenga interés y gusto por el juego didáctico y comparta con sus compañeros..... | 48 |
| TABLA N° 8 Incentiva al niño o niña que cree juegos o repare algún juguete que está dañado..... | 49 |
| TABLA N° 9 Realiza juegos didácticos que ayuden al niño o niña para desarrollar la noción de comparación y verbalice sus características..... | 50 |
| TABLA N° 10 Utiliza juegos que implican desplazamientos para enseñar nociones de espacio- tiempo..... | 51 |
| TABLA N° 11 Consigue que el niño o niña realice o forme conjuntos con objetos que le rodea mediante el juego. | 52 |
| TABLA N° 12 Planifica juegos didácticos diferentes y llamativos para enseñar cantidad y correspondencia..... | 53 |
| TABLA N° 13 .-Interioriza la noción de seriación con juegos que implique ordenar de mayor a menor o viceversa | 54 |
| TABLA N° 14 Organiza juegos didácticos diferentes y novedosos para enseñar la noción de patrón. | 55 |
| TABLA N° 15.- Observa con atención los juegos didácticos e imagina que puede hacer o jugar con ellos. | 56 |
| TABLA N° 16 Manifiesta sus ideas y respeta opinión o ideas de sus compañeros de aula..... | 57 |
| TABLA N° 17 Demuestra interés y gusto cuando participa en los juegos, es solidario con sus compañeros. | 58 |
| TABLA N° 18 Demuestra perseverancia al momento de solucionar un problema..... | 59 |
| TABLA N° 19 Manipula objetos para descubrir nociones de comparación ancho-angosta, largo- corta, y distingue colores..... | 60 |
| TABLA N° 20 Identifica mediante juegos izquierda derecha de el y la de sus compañeros. | 61 |

| | |
|---|----|
| TABLA N° 21 Se ubica en el espacio e identifica antes y después, cerca lejos..... | 62 |
| TABLA N° 22 Crea mediante juegos conjuntos. | 63 |
| TABLA N° 23 .- Estima e identifica la cantidad y duración de mucho o poco. | 64 |
| TABLA N° 24.- Establece semejanzas y diferencias utilizando los objetos que le rodea..... | 65 |
| TABLA N° 25 Realiza seriaciones siguiendo el tamaño, forma y color. | 66 |
| TABLA N° 26 Sigue la secuencia de un patrón dado ocupando el lugar que le pertenece..... | 67 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| GRÁFICO N° 1 Utiliza juegos didácticos que ayuda con la imaginación de los infantes. | 44 |
| GRÁFICO N° 2 Los juegos didácticos que planifica ayuda a fomentar la observación y la atención. | 45 |
| GRÁFICO N° 3.- Utiliza juegos para que el niño o niña desarrolle un espíritu crítico y autocrítico. 46 | |
| GRÁFICO N° 4 Realiza juegos didácticos en grupos para fomentar el compañerismo y la solidaridad. | 47 |
| GRÁFICO N° 5 Consigue en los niños y niñas que tenga interés y gusto por el juego didáctico y comparta con sus compañeros. | 48 |
| GRÁFICO N° 6 Incentiva al niño o niña que cree juegos o repare algún juguete que está dañado... 49 | |
| GRÁFICO N° 7 Realiza juegos didácticos que ayuden al niño o niña para desarrollar la noción de comparación y verbalice sus características. | 50 |
| GRÁFICO N° 8 Utiliza juegos que implican desplazamientos para enseñar nociones de espacio- tiempo. | 51 |
| GRÁFICO N° 9 Consigue que el niño o niña realice o forme conjuntos con objetos que le rodea mediante el juego. | 52 |
| GRÁFICO N° 10 Planifica juegos didácticos diferentes y llamativos para enseñar cantidad y correspondencia. | 53 |
| GRÁFICO N° 11.- Interioriza la noción de seriación con juegos que implique ordenar de mayor a menor o viceversa | 54 |
| GRÁFICO N° 12 Organiza juegos didácticos diferentes y novedosos para enseñar la noción de patrón. | 55 |
| GRÁFICO N° 13.- Observa con atención los juegos didácticos e imagina que puede hacer o jugar con ellos. | 56 |
| GRÁFICO N° 14 Manifiesta sus ideas y respeta opinión o ideas de sus compañeros de aula. | 57 |
| GRÁFICO N° 15 Demuestra interés y gusto cuando participa en los juegos, es solidario con sus compañeros. | 58 |
| GRÁFICO N° 16 Demuestra perseverancia al momento de solucionar un problema. | 59 |
| GRÁFICO N° 17 Manipula objetos para descubrir nociones de comparación ancho-angosta, largo- corta, y distingue colores. | 60 |
| GRÁFICO N° 18 Identifica mediante juegos izquierda derecha de él y la de sus compañeros. | 61 |

| | |
|--|-----|
| GRÁFICO N° 19 Se ubica en el espacio e identifica antes y después, cerca lejos. | 62 |
| GRÁFICO N° 20 Crea mediante juegos conjuntos. | 63 |
| GRÁFICO N° 21.- Estima e identifica la cantidad y duración de mucho o poco. | 64 |
| GRÁFICO N° 22.- Establece semejanzas y diferencias utilizando los objetos que le rodea. | 65 |
| GRÁFICO N° 23 Realiza seriaciones siguiendo el tamaño, forma y color. | 66 |
| GRÁFICO N° 24 Sigue la secuencia de un patrón dado ocupando el lugar que le pertenece. | 67 |
| GRÁFICO N° 25 Propuesta | 71 |
| GRÁFICO N° 26 Presentación. | 72 |
| GRÁFICO N° 27 Justificación. | 73 |
| GRÁFICO N° 28 Objetivos. | 75 |
| GRÁFICO N° 29 Recomendaciones metodológicas para su uso. | 76 |
| GRÁFICO N° 30 Ubicación sectorial y física. | 77 |
| GRÁFICO N° 31 Impacto | 79 |
| GRÁFICO N° 33 Las Palmadas | 86 |
| GRÁFICO N° 34 Lleno - Vacío | 87 |
| 14978364-colegial-y-colegiala-ir-a-l | 88 |
| GRÁFICO N° 35 Mariposas a las Flores | 88 |
| GRÁFICO N° 36 Qué pasó antes? ¿Qué paso después? | 89 |
| GRÁFICO N° 37 El Tren Ciego | 90 |
| GRÁFICO N° 38 Conejitos Saltarines. | 91 |
| GRÁFICO N° 39 Pertenece y No Pertenece. | 92 |
| GRÁFICO N° 40 Organiza Conjuntos De Acuerdo Al Número | 93 |
| GRÁFICO N° 41 Conjuntos de fichas de colores. | 94 |
| GRÁFICO N° 42 Bingo. | 95 |
| GRÁFICO N° 43 Números Y Texturas | 96 |
| GRÁFICO N° 44 Jugar Con Dados | 97 |
| GRÁFICO N° 45 La Caja Con Números. | 98 |
| GRÁFICO N° 46 Relacionar Las Figuras. | 99 |
| GRÁFICO N° 47 Pescando Números | 100 |

| | |
|---|-----|
| GRÁFICO N° 48 Abrochar Botones..... | 101 |
| GRÁFICO N° 49 Busca la casita..... | 102 |
| GRÁFICO N°50 Rompecabezas..... | 103 |
| GRÁFICO N°51 Rompecabezas De Secuencias | 104 |
| GRÁFICO N°52 Tangram | 105 |
| GRÁFICO N°53 ¿Adivina Que Figura Es? | 106 |
| GRÁFICO N°54 Ensartado..... | 107 |

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA
DE NIÑOS DE LA ESCUELA “SANTINIKETAN TAGORE”
DE QUITO EN EL PERÍODO LECTIVO 2011-2012

Autora: CARRIÓNLLULLUNA, Verónica Elizabeth
CC 171699192-0

Tutor: PANDO ENCALADA, Rafael Cornelio. MSc.

RESUMEN

La presente investigación se centra en la importancia de los juegos en el desarrollo del conocimiento, el principal objetivo es determinar cómo influye los juegos didácticos en el aprendizaje de la pre-matemática, la población en estudio está constituida por dos docentes y 40 alumnos del primer año de educación básica en la Escuela “Santiniketan Tagore” que está ubicada en la parroquia de Tumbaco, el método de investigación es de campo y documental-bibliográfico para así obtener información de acuerdo a los objetivos planteados con el propósito de profundizar el tema. La técnica que se utiliza para la recolección de información es de un cuestionario y una lista de observación para analizar y procesar mediante gráficos estadísticos para establecer las conclusiones y recomendaciones, para diseñar una guía de juegos didácticos que ayuden a la docente a planificar de acuerdo a las necesidades de los alumnos al momento de aplicar los juegos ya que de ella depende el gusto y el óptimo aprendizaje en la pre matemática, y así mitigar y romper con el mito de que las matemáticas son difíciles, por unas matemáticas alegres y divertidas.

PALABRAS CLAVES: JUEGOS DIDÁCTICOS, APRENDIZAJE DE PRE-MATEMÁTICA, RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO, HABILIDADES Y DESTREZAS, NOCIÓN ESPACIO-TIEMPO.

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

DIDACTIC GAMES LEARNING OF PRE-MATHEMATICS IN
CHILDREN OF ECUELA "SANTINIKETAN TAGORE"
OF QUITO DURING SCHOOL YEAR 2011-2012

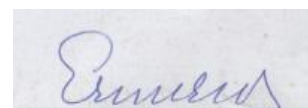
Author: CARRIÓN LLULLUNA, Verónica Elizabeth
CI. 171699192-0

Tutor: PANDO ENCALADA, Rafael Cornelio. MSc.

ABSTRACT

The current research is focused on the importance of games in the development of knowledge, the main purpose of the current research is determining, how didactic games influence on learning of pre-mathematics. The surveyed population consists of two teachers and 40 first year students of basic education of Escuela "Santiniketan Tagore" located in Tumbaco. Field and documentary-bibliographic methods were used to obtain information, in line with foreseen objectives in order to deepen knowledge of the subject. A questionnaire was used to compile information and a list of remarks to analyze and process through statistic figures to help teachers plan in line with students needs, when applying games, because it is relevant to build attraction and optimum learning of pre-mathematics, and mitigate and annul the myth that mathematics are difficult, for entertaining and amusing mathematics.

KEY WORDS: DIDACTIC GAMES, LEARNING PRE-MATH, MATH LOGICAL REASONING, SKILLS AND ABILITIES, SPACE-TIME CONCEPT.



Ernesto Andino
SWORN TRANSLATOR
CI. 1703852317001

INTRODUCCIÓN

La importancia del juego se utiliza como método de enseñanza desde la comunidad primitiva utilizando de manera empírica el desarrollo de habilidades en los niños y niñas, transmitiendo de generación en generación haciendo que los niños logren asimilar de manera fácil actividades de la vida cotidiana la matemática es considerada como un juego ya que experimenta reglas sencillas, se relaciona para luego usarlos en procedimientos parecidos, finalmente se enfrentan a problemas nuevos que surgen debido a la amplitud que tienen el juego buscando dar solución de forma divertida. En el siglo XX definen al juego como un método de aprendizaje llegando a la conclusión que hay diferentes tipos de juegos, entre ellos esta los Juegos Didácticos que están diseñados para la enseñanza dirigida, para que mediante el juego dirigido sean capaces de solucionar experimentar, y analizar la información del mundo exterior que nos rodea buscando una solución sin temor.

El aprendizaje de la pre-matemática debe ir de lo más sencillo a lo más complejo, iniciando con las cosas que se realizan a diario experimentado y manipulando por medio del juego, hoy en día están diseñados especialmente para la enseñanza, de la pre-matemática hay que tener en cuenta que la docente debe tener conocimientos del manejo y utilización de estos juegos ya que sin no son bien utilizados no habrá el aprendizaje deseado concluyendo con alumnos frustrados al igual que la docente, con la aparición de los juegos didácticos ha mejorado el aprendizaje de la matemática en las instituciones que utilizan y conocen de la importancia de este.

Sin embargo en América Latina la enseñanza-aprendizaje en el área de matemática provocado en los niños y niñas angustias y miedo ya que en el proceso de este crean dificultades debido a que su aprendizaje es tradicional, autoritario y repetitivo, limitando al niño o niña a experimentar directamente asiendo que sea difícil aprender ya que no le parece atractivo, sin seguir un proceso para el aprendizaje.

En el Ecuador la mayoría de estudiantes de las escuelas como el colegio tienen problemas en el aprendizaje de la matemática. En el nivel inicial de la escuela Santiniketan Tagore se evidencia que los niños y niñas tienen dificultades en la interiorización de las nociones de pre-matemática enfocándose en el problema existente y considerando que el juego puede ser un motor indispensable para el aprendizaje de la pre-matemática, tomando en cuenta la importancia de la personalidad del o la docente para la enseñanza debiendo ser dinámica, creativa, alegre, espontánea, comunicativa, organizada, cariñosa, que tenga un amplio abanico de estrategias, técnicas para el desarrollo de la actividad, facilitando la enseñanza aprendizaje asumiendo que la pre-matemática en el niño/a de primer año de educación básica, se analiza con las condiciones

psicológicas, educacionales, pedagógicas y fisiológicas que permitirán mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, fomentar en el niño o niña su propio razonamiento, intercambio de ideas entre ellos, explicando sus propios descubrimientos.

Con esta investigación se pretende orientar y facilitar a la docente con una guía de juegos didácticos prácticos y divertidos para el desarrollo del aprendizaje de la pre-matemática ya que por medio de los juegos se garantiza un óptimo desarrollo intelectual, así como la motivación e interés por aprender, y solucionar los problemas de la vida cotidiana, mejorando las relaciones entre compañeros respetándose y siendo solidarios entre ellos y la docente.

El proyecto está dividido en seis capítulos:

Capítulo I. El problema: planteamiento del problema, formulación del problema, preguntas directrices, objetivos tanto generales como específicos, justificación.

Capítulo II. Marco teórico: antecedentes del problema, fundamentación teórica, definición de términos básicos, fundamentación legal y caracterización de las variables de la investigación.

Capítulo III: La metodología: costa del diseño de investigación, población y muestra, cuadro de operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados.

Capítulo IV: Contiene el análisis e interpretación de las encuestas y lista de observación. Representados por gráficos estadísticos.

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones.

Capítulo VI. La propuesta: Guía de juegos didácticos

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

En el Ecuador, el nivel de educación a nivel general tiene varias falencias, en el año 2006 ocupábamos el penúltimo lugar en la parte académica a nivel de toda Latinoamérica, en estos últimos años ha mejorado en parte la educación ya que el gobierno ha prestado atención invirtiendo en la construcción instituciones y capacitación los docentes a nivel general.

Hay que tener en cuenta que algunos estudiantes captan rápidamente, y otros tienen un ritmo lento de aprendizaje, aunque no tengan dificultades específicas de aprendizaje, algunos niños muestran dificultades serias en el aprendizaje de las matemáticas, complicándose al resolver problemas o situaciones de la vida diaria, ya que cada año escolar se construye nuevos conocimientos sobre los que ya adquirió anteriormente si el niño no tiene buenas bases de pre- matemática puede acarrear problemas para seguir el ritmo de sus compañeros causando en los niños miedo y odio por la matemática porque piensan que son complicadas y difíciles, convirtiéndose en una preocupación para los y las docentes en el aprendizaje de la matemática.

Casi siempre se utiliza para la enseñanza de la matemática métodos tradicionales, autoritarios, enseñando al niño de forma verbal y sistemática limitando al niño y niña a aprender de forma divertida y que experimente, manipule y resuelva el problema sin miedo para que el niño no pierda interés por la matemática.

Para Vygotsky, “El niño no tienen dificultades, la dificultad se presenta cuando queremos que el aprenda el lenguaje de nosotros, para esto debemos guiar y apoyar, más que imponer nuestros interés”.

Según ESPARZA. María en su artículo (2006 sitio web) Las Dificultades en el aprendizaje de las Matemáticas manifiesta lo siguiente

“Los niños son el reflejo de lo que los maestros somos en el aula, el niño tiene desconocimiento del número, sabe cómo se escribe en forma de signo, pero eso no da cuenta de lo que puede manejar en su contexto, porque le faltó pasar por un proceso para su adquisición; no solamente debe dársele de manera verbal y repetitiva.

El niño no tiene dificultades, sino que éstas se presenta cuando tiene que resolver situaciones que implica el uso de suma o resta, porque para resolver tiene que seguir pasos de forma sistemática, que fueron enseñados de manera verbal, no permitiéndole hacer manipulaciones, aplicando su curiosidad; porque las matemáticas es saber hacer, resolviendo problemas.”

El currículo actual de la educación inicial en el Ecuador propone al juego y el arte como estrategias metodológicas para el aprendizaje. Unas de estas son las actividades lúdicas dentro del nivel inicial, ya que por medio del juego los niños y niñas expresan sus sentimientos y a la vez aprenden involucrando la parte afectiva, cognitiva, cultural.

En la escuela Santiniketan Tagore ubicado en la Parroquia de Tumbaco en el Primer año de Educación Básica, se observa que gran parte de los estudiantes tienen problemas en el aprendizaje de la pre-matemática, es por eso que esta investigación está dirigida a la influencia que tienen los juegos didácticos en el aprendizaje de la pre-matemática.

Para Vygotski.- el docente debe conocer a sus niños para que pueda potenciar sus habilidades, donde el trabajo colectivo y el juego se utilicen como medios de aprendizaje.

De esta manera nos sugiere que las docentes debemos conocer más a nuestros estudiantes para crear juegos didácticos de acuerdo a los intereses de cada uno, haciendo una clase divertida, interesante y así mejorar el aprendizaje de los niños y niñas en la pre-matemática.

Formulación del Problema

¿Influyen los Juegos didácticos en el aprendizaje de la pre-matemática en los niños y niñas del primer año de educación básica en la escuela “Santiniketan Tagore” del Distrito Metropolitano de Quito en el año lectivo 2011-2012.?

Preguntas Directrices

- ¿Qué tipos de juegos didácticos utilizan los niños y niñas de la escuela “Santiniketan Tagore” para el aprendizaje de la pre-matemática?
- ¿Cómo es el aprendizaje de la pre matemática de los niños y niñas?
- ¿Existe el diseño de alguna guía de juegos didácticos para la enseñanza de la pre matemática?

Objetivos

Objetivo General

Indagar si influyen los juegos didácticos en el aprendizaje de la pre- matemática de los niños y las niñas del primer año de educación básica en la escuela “Santiniketan Tagore” el año lectivo 2011-2012.

Objetivos Específicos

- Indagar qué tipos de juegos didácticos utilizan los niños y niñas de la escuela “Santiniketan Tagore” para el aprendizaje de la pre-matemática.
- Investigar cómo es el aprendizaje de la pre matemática de los niños y niñas.
- Establecer el diseño de una guía de juegos didácticos para la enseñanza de la pre matemática.

JUSTIFICACIÓN

Con esta investigación procuro manifestar la importancia del juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la pre-matemática de los niños y niñas, es importante saber cuál es la influencia que tienen en el aprendizaje de la pre-matemática y otros aprendizajes en la edad pre escolar.

Los juegos didácticos son fundamentales en la vida de los niños y niñas para el desarrollo del pensamiento, solución de los problemas y formación de su personalidad, sin olvidarse el conocimiento de sí mismo y del entorno, esta investigación está orientada a fortalecer los juegos didácticos, desarrollando la formación integral del niño. Con sus habilidades y sus destrezas básicas para el desenvolvimiento escolar, social y afectivo, de esta manera el niño o la niña pueda expresar sus sentimientos, emociones y adquirir un óptimo aprendizaje.

Es necesario resaltar el rol del o la docente en la enseñanza, ya que de ella depende el aprendizaje haciéndola divertida y fácil para que los niños y niñas construyan sus propios conocimientos a partir de sus experiencias en esta etapa es importante el interés y el gusto por aprender matemáticas por medio del juego didáctico, ya que en la infancia aprenden con mayor rapidez y facilidad a través de la manipulación de objetos, desarrollando sus habilidades y destrezas.

El juego en los niños y niñas ya sea de forma natural ayuda a la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas, ya que descubren nociones, relaciones, desarrollando sus facultades que a futuro le permite al niño o niña a construir, aprender e identificar conceptos, relacionar y dar características de un objeto, además de la experiencia motora y sensorial el conocimiento de la pre-matemática en el nivel inicial son las bases para su vida escolar.

Según la teoría de Piaget afirma que:

“El juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño. Las funciones del juego difieren con la variación de edad cronológica. Muchas actividades del exterior e interior de los niños son determinadas por el equipo, espacio y superficie”

La diferencia del juguete y el juego didáctico es que está dirigido a la enseñanza, que se enfocan en cada una de las etapas del aprendizaje de la pre-matemática, ayudando a la docente en la enseñanza estimulando las habilidades y así potenciar las destrezas de cada niño y niña fortaleciendo el gusto por aprender.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del problema

Al revisar la Biblioteca de la Universidad Central del Ecuador y las diferentes bibliotecas de la ciudad de Quito, no se encontró proyectos similares con el Problema detectado, pero se encontró documentación en el internet con una de las variables, que permitió ampliar la fundamentación teórica de esta investigación, entre los temas revisados están los relacionados con los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje, investigado por CHACON. Paula. (2008) manifiesta que los juegos didácticos:

“El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco por que desconoce de sus múltiples ventajas ya que el juego posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanzas curriculares fomentado el desarrollo de la creatividad”.

El juego didáctico tiene una cantidad de objetivos que están dirigidos a la ejercitación de habilidades en determinadas áreas, las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego son la parte físico biológica; socio emocional; cognitivo verbal y la dimensión académica, es necesario conocer las características que tienen el juego para que sea didáctico, de acuerdo al aprendizaje que se desea obtener.

Además, se obtuvo información para la variable dependiente, sobre el aprendizaje de la matemática en preescolar. Investigada por DEGUZMÁN, Miguel(2009). Que manifiesta

“La matemática así concebida es un verdadero juego que presenta el mismo tipo de estímulos y de actividad que se da en el resto de los juegos intelectuales. Uno aprende las reglas, estudia las jugadas fundamentales, experimentando en partidas sencillas, observa a fondo las partidas de los grandes jugadores, sus mejores teoremas, tratando de asimilar sus procedimientos para usarlos en condiciones parecidas, trata finalmente de participar más activamente enfrentándose a los problemas nuevos que surgen constantemente debido a la riqueza del juego, o a los problemas viejos aún abiertos esperando que alguna idea feliz le lleve a ensamblar de modo original y útil herramientas ya existentes o a crear alguna herramienta nueva que conduzca a la solución del problema”.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El Juego

Los orígenes del juego son muy antiguos, se utilizaban de forma empírica en el desarrollo de las habilidades para cazar, pescar y la agricultura estas se transmitieron de generación en generación, de esta forma los niños y niñas desarrollaban actividades de la vida cotidiana fácil y divertida.

Según GROOS, K. (1902), (www.actividadesludicas.com) define una de las tantas teorías del juego,

“El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande”.

El juego es una actividad voluntaria importante para los niños y niñas ya que permite experimentar ciertas conductas sociales, siendo una herramienta útil para la adquisición y el desarrollo de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

El juego surge de la propia naturaleza del ser humano en especial en la infancia su vida es jugar y jugar por instinto es como una fuerza interior que le obliga a mantenerse en movimiento constantemente explorando y conociendo su entorno convirtiéndose en parte esencial para el crecimiento mental del niño o niña, es por eso que el juego y el aprendizaje están relacionados permitiendo al niño o niña a indagar en su propio pensamiento, poner a prueba su imaginación, creatividad ejercitando su lenguaje, entre sus compañeros.

Teorías sobre el juego

Existen varias teorías del juego

Montessori consideraba que la manipulación activa con los materiales y el medio ambiente es el método principal para lograr el conocimiento y aprendizaje ya que los niños y niñas escogen actividades de juego basándose en sus propios intereses.

John Dewey manifestaba que los niños y niñas deben tener juegos relacionados con actividades cotidianas del día a día para que estén preparados para trabajar con los adultos.

Piaget menciona en una de sus teorías que el conocimiento dinámico favorece que los niños y niñas aprendan manipulando los objetos y las propiedades físicas de los mismos, adquiriendo conocimientos matemáticos- lógico, numeración de series, clasificación, tiempo y espacio y números en su propio ambiente.

Piaget identificó que existen tres tipos de conocimientos físicos que los niños aprenden desplazarse e integrarse de acuerdo al juego, matemático-lógico desarrollan al momento de solucionar un problema y social por que intercambian ideas y respetan su turno.

Según PIAGET, (1956) (www.actividadesludicas20.com), en su teoría del juego manifiesta que:

“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.”

El juego es una actividad de recreación e imaginación que ayuda a regular y equilibrar la energía del niño o niña; es un medio para desarrollar las estructuras del pensamiento, la formación de la personalidad del niño o niña y el aprendizaje.

Características del juego

- ❖ El juego debe ser libre y espontáneo, no se debe obligar al niño o niña a jugar, si no preparar varias opciones juegos de acuerdo al interés y a la necesidad.
- ❖ El juego debe ser divertido y placentero, que el niño se sienta motivado a jugar se sienta feliz.
- ❖ No tienen metas o finalidades extrínsecas no debe ser obligadas, este debe ser disfrutada por el niño o niña en busca de un objetivo en particular.
- ❖ El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- ❖ Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

Tipos de juegos

Existen diferentes tipos de juegos según la teoría de Piaget (1932-1945-1966) le clasifica al juego en cuatro categorías, motor, simbólico, de reglas y de construcción

Después de los estudios efectuados por Filósofos, Psicólogos y pedagogos surgen diferentes tipos juego, que son: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles juegos de simulación y juegos didácticos los juegos infantiles son antes de los juegos didácticos y la ciencia pedagógica.

El juego motor

Esta etapa va desde los de 6 meses a 1 año los niños juegan con las cosas y las personas que están alrededor de ellos, golpean objetos entre sí, se meten los objetos a la boca, lo lanzan para que la persona que está al cuidado de ellos le pasen el objeto o por llamar la atención, exploran todo lo que tienen a su alrededor siempre están en constante exploración de su ambiente buscando aprendizajes que sean interesantes y explorarlos hasta que dejen de ser interesantes, los infantes cuando tienen adultos a su alrededor sonrío, hace gestos y ruidos que forman los primeros juegos sociales demostrado que reconoce y tienen confianza, con el objetivo de establecer comunicación

Bruner (1984), ha llamado a estos ambientes “formatos” para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura.

El juego simbólico

En este proceso los niños utilizan al máximo su imaginación jugando constantemente en el límite de lo real y lo imaginario, Este juego ayuda a mantener la integridad del yo y dar significado a los sentimientos inconscientes, estos juegos por lo general son individuales o si se realizan en presencia de otros niños en donde cada jugador desarrolla su propia fantasía, Jean Piaget define a este juego como “egocéntrico” centrados en los propios intereses y deseos de cada infante. Estos tipos de juegos ayudan al desarrollo de la creatividad a descubrir que los objetos no solo sirven para aquello que fueron creados, si no que se puede utilizar para otras actividades que ellos deseen crear de acuerdo a sus intereses.

Este juego no consiste solo en imaginar, el niño habla para acompañar el juego, e interpretar sus fantasías con otros niños con esto fomenta la sociabilización, a través de las representaciones los niños asimilan y comprenden las situaciones que viven en la vida real estableciendo relaciones que le ayudan a desenvolverse con éxito en el futuro.

Juegos de reglas.

Esta etapa es a partir de los 4 a 7 años los niños y niñas ya puede entender y aprender las reglas que hay en el juego, por lo general aprende cuando tienen hermanos mayores, o en el aula de un pre-escolar deben ser lo más básico, a medida que ellos vayan asimilando nuevas reglas y se incorporen al juego con otros compañeros, en algunos casos no les parece divertido estos juegos, tratan de negociar para cambiar las reglas y adaptarlas a sus propios intereses, al final terminan adaptándose al juego y aprende a descubrir que también el juego que tienen reglas son divertidas.

A través de estos juegos los niños desarrollan habilidades de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan su responsabilidad, aprenden a fiar en el grupo y por ende aprenden a confiar en sí mismos.

Juegos de construcción

Estos juegos son para cualquier edad del infante, con estos juegos los niños pueden construir con cubos o rosetas e insertar entre otros juegos ya sean iguales o diferentes, creando distintas estructuras.

En el primer año el infante empieza a descubrir manipulando las piezas utilizando juegos de bloques y cubos, para introducir uno dentro de otro de esta manera aprende a diferenciar los por el tamaño, color y relacionar los entre sí a medida que el niño domina estos juegos, comienza a buscar juegos que tengan que construir, exploran más juegos coordina de sus manos y dedos de forma precisa favoreciendo al dominio de la motricidad fina hasta cuando ya son expertos en construir.

Juegos didácticos.

Los juegos didácticos nos permiten desarrollar un proceso de enseñanza- aprendizaje a medida que el niño juega y participa en esta disciplina, aprende diversas nociones, habilidades y conceptos de manera inconsciente y divertida, los juegos didácticos están elaborados por edad, o por el área que se desea enseñar.

Hay una gama de juegos didácticos que ayudan al desarrollo intelectual-cognitivo que desarrolla la capacidad de atención, de observación y las capacidades lógicas.

Los juegos didácticos volitivos- conductuales que desarrollan la disciplina, respeto y perseverancia hacia los demás, ser autocríticos, ser responsables.

Los juegos didácticos afectivo-motivacional que promueve el desarrollo de la solidaridad. Interés y gusto por la actividad a realizarse.

Los juegos didácticos técnico creativas estas ayudan a dar solución a un objeto que está dañado.

Según la página Web. Define como juegos didácticos.

“Constituye un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica”

La utilización de estos juegos didácticos ayuda a identificar y estimular las potencialidades que están relacionadas con el desarrollo físico, emocional, y social de los niños y niñas con el propósito de mejorar notablemente el desarrollo de las habilidades en el aprendizaje.

Aunque parecen ser juegos de libertad independencia y soltura si son utilizados con fines didácticos se cambian a una actividad planificada y orientada a la motivación, competencia, espontaneidad, participación para las exigencias académicas y de la vida.

La docente debe tener en cuenta los siguientes elementos para que los juegos didácticos tengan sentido educativo:

- Seleccionar adecuadamente los juegos en el aula

- Buscar el lugar y el tiempo idóneo para el proceso docente-educativo en el que se empleara.
- Planificar adecuadamente el juego
- Adecuar el aula y el espacio
- Ejecución del juego
- Resultados obtenidos
- Valoración del juego.

Principios Básicos para el juego

La participación.- es el principio básico para los juegos por que el niño participa y pone sus fuerzas físicas e intelectuales, la participación intrínseca del ser humano, que no se puede negar que haga, en el plano didáctico implica que se utiliza el método verbalista. La participación del estudiante es importante que el niño se integre para realizar el juego didáctico.

El dinamismo.- En este principio influye el tiempo, ya que todo juego tiene un principio y un final, debido que el tiempo es el principal factor en la vida, sin olvidar que el juego demanda del movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entrenamiento.- Manifiesta lo placentero e interesante, novedoso, es fundamental que el niño participe activamente en el juego debido que el juego ejerce un fuerte efecto emocional. El valor didáctico consiste que el niño o niña se entretenga, se interese en la actividad cognoscitiva, este no debe ser repetitivo, ni aburrido.

La competencia.- El juego didáctico debe dar resultados concretos la docente debe expresar lo emocionante de jugar, y acabar primero ya que se estimula a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Fases de los juegos didácticos.

Introducción.- Se entiende que son pasos y acciones que posibilitan iniciar el juego, recordando y poniendo en práctica los acuerdos que posibilitan establecer las normas que se debe seguir durante el juego.

Desarrollo.- El niño desarrolla el juego de acuerdo a las reglas establecidas.

Culminación.- El juego concluye cuando los niños y niñas logran alcanzar la meta con las reglas establecidas, en el caso que sean juegos de acumulación de puntos deben mostrar el dominio de los juegos, desarrollo de las habilidades.

Condiciones para tener éxitos con los juegos.

Es necesario planificar con anterioridad las actividades o juegos a realizarse si va hacer para un momento, o para todo un día se puede intercalar en:

Juegos activos

Juegos quietos

Para los juegos se debe tener un lugar propicio y cómodo que al momento que la o el docente desea explicar el juego todos puedan ver y escuchar esta debe ser una narración fantástica llena de misterio se puede presentar en forma de un cuento que sea divertido para el niño o niña, hay que cuidar la voz articular claramente, las palabras para dar las intrusiones del juego deben ser claras, no se debe olvidar que depende del docente sí el aprendizaje es significativo o no, en el momento de corregir se debe ser gusta y saber dar el premio estimulante en el momento apropiado cuando se termina el juego se debe efectuar una evaluación de lo que el o la niña aprendió que le gusto y que no le gusto felicitar al infante que trabajo con perseverancia, para luego recoger el material y organizar todo para crear en el niño hábitos de orden y cuidado del material.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos.

El objetivo principal es que los niños y niñas aprendan a tomar decisiones frente a los problemas que surgen en la vida y la sociedad, garantizar la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los alumnos, contribuir al aprendizaje de conocimientos teóricos, de forma creativa y divertida.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos.

- Garantizar al estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones es decir que el niño pueda escoger la solución adecuada a determinado problema.
- Aumentar el interés y motivación en los niños y niñas en las diferentes áreas en este caso en la pre-matemática.
- Permite comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los niños y niñas, para rectificar y reforzar las acciones equivocadas por las correctas.

- Permite solucionar los problemas de correspondencia de dirección y control de los docentes, así como el auto control colectivo de los alumnos.
- Desarrolla habilidades generalizadas, y capacidades en el orden práctico, es decir que el niño aprende todas las áreas por medio del juego al igual que las capacidades.
- Permite la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimiento, adoptando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejora la relación con sus compañeros y compañeras de aula, además de los hábitos de convivencia.
- Aumenta el nivel de preparación independiente de los niños y niñas y el docente tienen la posibilidad de analizar, de manera paciente la asimilación del contenido impartido.

La Pre-matemática.

La pre-matemática es más que una materia o área de aprendizaje es una disciplina cultural y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer a los niños experiencias vitales para resolver problemas de su vida cotidiana, de manera que la matemática contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas comprende asimilar, conocer, experimentar, vivenciar el significado de las nociones.

Según CUCALA manifiesta que

“La pre-matemática es una actividad que acerca a las niñas y los niños al conocimiento de las cualidades de los objetos, las cantidades de los objetos y el espacio que les rodea”

La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, en el nivel inicial se da inicio con la construcción de nociones básicas. Es un proceso que el nivel preescolar atribuye especial importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la clasificación y seriación, las que al sintetizarse consolidan el concepto de número.

La etapa de 0 a 6 años es la etapa importante en la vida del ser humano ya que están predispuestos a diferentes aprendizajes de forma rápida y efectiva dado que el cerebro del niño puede guardar toda la información dada, tomando en cuenta que esta debe ser significativa, además de

utilización de los juegos didácticos para el aprendizaje y experiencias significativas para el infante y con un ambiente de enseñanzas agradable y divertida para que el área de matemática sea comprendido e interiorizado de manera sólida y óptima.

¿Qué capacidades debe lograr una niña o un niño de 4 a 6 años en el área lógico-matemático?

El aprendizaje de las matemáticas tiene el objetivo de asimilar, conocer, experimentar y vivenciar el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos son:

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

Actividades sugeridas:

Para cumplir los objetivos propuestos, el niño debe experimentar e interiorizar las enseñanzas, esto es posible si el niño elabora su propio aprendizaje guiado por el docente que hace de mediador para motivar e incentivar que el niño interactúe con los objetos, explore, investigue, descubra sus propias funciones y propiedades. El ambiente de aprendizaje debe ser motivador, estimulante, buscando en todo momento la habilidad del niño. Se sugiere aplicar las siguientes actividades:

- ❖ Caminar al compás de un tambor o música: adelante-atrás, rápido-lento.
- ❖ Utilizar bloques lógicos para que el niño los clasifique libremente.
- ❖ Contar hasta diez diferentes objetos novedosos o bloques lógicos.
- ❖ Colocar una caja en el piso, los niños deben colocarse en fila y lanzar una pelota tratando de insertar, y luego dialogar sobre el juego características del lugar en el que se inserta la pelota: dentro-fuera, cerca-lejos, etc.
- ❖ Clasificar los objetos que le rodea por su tamaño grande, mediano y pequeño
- ❖ Proporcionar diferentes objetos o telas con texturas y reconocer: suave, duro, áspero, liso.
- ❖ Reconocer figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo) en el aire con el dedo índice.

Recordar que para el aprendizaje de las matemáticas el niño se debe partir de lo concreto hacia lo abstracto. El hecho que un niño sepa “contar” de 1 al 10, no quiere decir que en realidad sepa contar; y a que estaría utilizando su memoria. El niño que sabe contar e identifica y diferencia lo que significa “pocos” y “muchos”; y realiza el conteo primero partiendo de material concreto, el cual visualiza, toca y percibe. Para enseñar los números se debe partir por el numeral que el niño sepa que significa 1, 2....

Fases del Aprendizaje

Experiencias directas

Son los que constituyen los conocimientos de toda la educación, ya que ejercita a todos los sentidos: La vista, el oído, el gusto, estímulos y sensaciones que le niño experimenta al observar, contemplar paisajes naturales escuchar música, entonar canciones, etc. Las experiencias directas se dan cuando salen de paseo, visitas, excursiones, realizan actividades productivas, como cultivar el huerto, cuidar animales pequeños, etc., acciones que están asociadas de alguna manera con el mundo material y social que rodea al niño.

Situación de juego

El juego es la actividad vital y espontánea, que forma una vía eficaz para el aprendizaje y desarrollo del niño. El juego es la forma más natural de cómo los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos actitudes.

Al jugar el niño descubre nociones, relaciones al mismo tiempo que desarrolla sus facultades que le permitirán más tarde construir, aprender, abstraer conceptos y relaciones complejas. Las situaciones de juego se basan en la participación activa del niño y está íntimamente relacionado con su experiencia motora y sensorial.

Manipulación del material

El juego manipulativo con material concreto es una actividad que puede describirse como la explotación del objeto llevado por la curiosidad, a través de la actividad el niño descubre las propiedades y las relaciones de los materiales con que se juega.

La matemática y el constructivismo

Para entender la matemática y enseñarla es necesario analizar la teoría de constructivismo que ha aportado significativamente

El constructivismo, como el término lo sugiere, concibe al conocimiento como algo que se construye, algo que cada individuo elabora a través del aprendizaje, el supuesto fundamental del constructivismo es que los seres humanos construyen a través de la experiencia su propio conocimiento y no simplemente reciben información procesada, para comprenderla y usarla de inmediato. Es necesario crear modelos mentales para interpretar y relacionarlos con el ambiente. Desde esta perspectiva aprender se convierte en la construcción de significados, es por consiguiente un proceso de construcción y generalización y no de memorización y repetición de información.

Vygotsky fue uno de los grandes representantes del constructivismo, quién afirmó que el aprendizaje y el desarrollo intelectual se enriquece con la interacción con el medio, pues este es un proceso de socialización.

Dentro de la teoría socio-histórico-cultural, el autor destaca la influencia de factores sociales y culturales en el conocimiento; según Bruner, uno de los grandes psicólogos manifiesta que el aprendizaje es un proceso activo en la que los alumnos construyen nuevas ideas y conceptos basados en los conocimientos pasados y presentes. Bruner plantea que es necesario integrar a la niña/o de manera activa, proporcionando actividades para que los niños y niñas construyan su propio conocimiento, alcanzando las relaciones lógicas implicadas en los procesos matemáticos.

Piaget sugiere que en el caso de que el medio sea pobre o restringido, la escuela debe tratar de contrarrestar dichas condiciones al mejorar el ambiente, proporcionándoles nuevas experiencias que permitan enriquecer su desarrollo.

Los establecimientos educativos deben tener una infraestructura adecuada para el desarrollo del aprendizaje ya que el niño o niña busca adaptarse al medio, para organizar sus ideas en el proceso de asimilación y acomodación.

Los niños y niñas repiten los números hasta aprenderse de memoria, cuando el conocimiento puede ser percibido directamente de los objetos. Si el niño o niña juega y manipula los objetos puede notar la diversidad de colores, tamaños, pesos, texturas, etc., a esto Piaget le llamó la abstracción empírica o conocimiento físico, ya que el conocimiento se adquiere a partir explorar y manipular de los objetos y sus propiedades.

Si al niño se le enseña de manera verbal, el niño no puede concientizar ya que no explora al objeto el conocimiento lógico-matemático requiere de una coordinación de actividades físicas (abstracción empírica) y mentales (abstracción reflexiva), de poder dar oportunidades de manipular objetos por sí mismos.

Evolución del pensamiento según Jean Piaget

Piaget distingue tres tipos de conocimiento que tiene que adquirir el ser humano:

Conocimiento Físico

La fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo ya que los niños y niñas interactúan con el medio a través de la observación, manipulación de los objetos dando las características físicas, forma, color, tamaño, peso y textura.

Conocimiento Lógico-matemático

Es el conocimiento que deja de estar en el objeto para estar en el sujeto y este se construye a través de la coordinación y manipulación de objetos.

Este conocimiento surge de una abstracción reflexiva que hace el niño frente a la acción, por tanto se desarrolla en su mente a través del juego con los objetos y desde lo más simple a lo más complejo de este modo el niño aprende y no se olvida.

Conocimiento Social

Es un conocimiento arbitrario y subjetivo. Puede ser convencional o no, el primero adquiere en la familia, (padres, hermanos, abuelos, amigos, etc.) El no convencional se refiere a las categorías que se le pueden dar a la persona, de diferente clase social.

El desarrollo cognitivo se adquiere a través de los procesos de asimilación y acomodación en la adaptación que experimenta el sujeto en el contexto natural. El niño al enfrentar una situación, o a un objeto intenta asimilar aquello a través de esquemas cognitivos existentes. Como resultado de esta asimilación estos esquemas se reconstruyen o se amplían para realizar la acomodación.

Los procesos de asimilación y acomodación son innatos en el ser humano por un factor genético y se van desplegando por medio de estímulos en determinadas etapas o estadios de desarrollo.

Cada una de las etapas por las que se pasa durante el desarrollo evolutivo está caracterizada por determinados rasgos y capacidades.

Cada una de ellas contiene a las anteriores y se alcanza en determinadas edades más o menos similares. El orden de proceso de los diferentes estadios es siempre el mismo, variando los límites de edad por diversos factores como: motivación, influencias culturales o maduración.

Las etapas o estadios son los siguientes:

1. Estadio sensorio-motor (recién nacido a 2 años)
2. Estadio pre-operacional (2 a 7 años)
3. Estadio de las operaciones concretas (7 a 11 años)
4. Estadio de las operaciones formales (11 hacia adelante)

Ejes de la matemática

Eje número: La enseñanza de número se forma a partir de sus funciones y se ubica a que los infantes perciban para qué sirven los números, que permiten resolver problemas y cuál es la función que tienen en su vida cotidiana. Siendo capaces de contar, ordenar y calcular y resolver.

Eje de medida: Es un proceso que se indaga cuántas veces se repite una cantidad elegida como patrón. Medir es la repetición de una unidad de medida en la extensión de la magnitud que se considera.

Eje de espacio: Son nociones que inician desde el nacimiento del niño o niña, que comienzan explorando su propio cuerpo, a medida que se desarrollan descubren su entorno inmediato de su hogar donde actúan y perciben, que cada objeto tienen un lugar y un espacio.

Objetivos de la matemática.

El objetivo general de la matemática es ayudar al niño o niña con una estructura mental óptima, suministrándole conocimiento de su entorno, construcción de esquemas, y de conocimientos coherentes.

Proporcionar al niño o niña un pensamiento intuitivo y los medios para alcanzar los elementos de una estructura matemática, cimentada con las primeras nociones y las primeras relaciones que les ayuda a interpretar el mundo que le rodea.

Introducir con esta estructura la base tanto para el acceso al pensamiento como para el aprendizaje matemático ya que cada vez su aprendizaje se hace más abstracto.

Contenidos matemáticos que se enseñan en Educación Inicial

Las niñas y niños desde pequeños desarrollan ciertos conceptos sin darse cuenta y a medida que avanza su desarrollo adquieren conocimientos de varias nociones con mucha facilidad, es importante emprender estos aprendizajes a temprana edad, ya que su cerebro puede asimilar y absorber todos los conocimientos que el medio le ofrece.

Antes de iniciar el pensamiento lógico, las niñas y los niños atraviesan un proceso por el que adquieren la noción de número. El desarrollo de la inteligencia debe estar representado con materiales distintos y bajo las condiciones más diversas, considerando el trabajo con juegos didácticos.

Dentro de los contenidos que están en la pre-matemática son:

- Cuantificadores básicos: De cantidad, temporales, espaciales y de tamaño.
- Conjuntos: Agrupación de elementos de forma libre, utilizando un criterio o dos; la noción de cardinal, inclusión, pertenencia y unión.
- Clasificaciones, correspondencias y asociaciones, clasificar objetos en forma libre o con criterio, establecer relaciones cuantitativas y cualitativas y correspondencias consideradas como asociaciones.
- Seriaciones: Seriar objetos en forma libre con varios elementos diferentes; seriar números en forma ascendente y descendente, seriaciones temporales.
- Medida: Utilizando su propio cuerpo la niña y niño puede medir con sus pasos distancias, longitudes y pesar objetos.
- Razonamiento abstracto: Utilizando rompecabezas, laberintos, etc.

Procedimientos para el aprendizaje de la matemática

Los procedimientos son los instrumentos que ayuda a la formación de conceptos, para interiorizar el conocimiento. Para que el niño aprenda y siga aprendiendo.

La adquisición de conocimientos se basa fundamentalmente en la actividad que realiza la niña y el niño, primero con el conocimiento físico que van dirigidas a la observación y manipulación de objetos que conduce a la elaboración de estructuras lógicas matemáticas

La experiencia lógico-matemática implica una acción directa del niño, bien sobre los materiales con los que va a construir objetos con determinadas propiedades, o bien sobre los objetos ya contruidos para establecer entre ellos relaciones de semejanza o diferencia.

Los procedimientos siempre deber ser mediante una planificación de actividades que se realiza con intencionalidad, dirigidas hacia un fin. El docente debe ayudar y motivar a utilizar estos procedimientos para resolver cualquier problema de la vida cotidiana que admita un planteamiento de forma matemática; esto exige una planificación cuidadosa de los pasos a seguir.

En el momento que se presenta el problema hay que estimular a los infantes para que aporten con posibles soluciones; demostrando que un mismo problema se puede resolver de formas diferentes.

El segundo.- paso es la forma en la que el infante resuelve el problema o situación planteada.

El tercer.- pasó las niñas y niños comprueban los resultados de la propia acción con la anticipación que había hecho, de este modo autocorrigen. La intervención del docente es necesaria, para dirigir, con preguntas abiertas, los razonamientos de niñas y niños y para atender su atención.

Adquirir el significado de cada noción, relación, operación se hace mediante procedimientos (experiencias)muy variados, aplicados las situaciones diversas a la utilización de materiales de todo tipo. Estos se pueden utilizarse para construir nociones o nuevas relaciones.

Por otra parte, el aprendizaje de los procedimientos implica que se ejerciten para resolver muchas situaciones y en contextos muy diferentes.

Lo que debe haber en común en todas las experiencias es el propio procedimiento que va generalizándose.

Y por último. Es la experiencia que adquiere, una vez interiorizada, pasa a ser memorizada

El pensamiento intuitivo permite la memorización de objetos o hechos. Todas las manifestaciones de este tipo representativa, ayuda al aprendizaje de imitación, memoria, lenguaje, juego simbólico, juego de construcción, dibujo, son válidos para adquirir más experiencia.

Operaciones lógicas elementales

En las operaciones lógicas elementales tenemos los siguientes

Clasificación

Es la capacidad de agrupar y seleccionar objetos con las mismas características, combinando grupos pequeños, grandes, hacer reversible el proceso separando de nuevo las partes del todo.

Nociones matemáticas

La matemática debe enseñar desde el nivel inicial donde se cimientan las bases, para futuros y complejos aprendizajes, es importante enfocarse en las nociones matemáticas, las cuales constan en el eje del desarrollo: conocimiento del entorno inmediato.

Noción

Es la representación mental que resume las características comunes de los objetos y fenómenos de la realidad en la que se vive. Las nociones son instrumentos de conocimiento y se desarrollan en los infantes en base a operaciones.

Las nociones esenciales de la matemática están ligadas a la vida misma del niño y niña, de sus experiencias, vivencias, de la realidad que le rodean. Cada vez que hace algo el elemento matemático de alguna manera está presente.

Las matemáticas no son solo números y operaciones, son todo lo que representa una forma de hacer matemática, contar y determinar los objetos existentes. En definitiva las nociones elementales de matemática permiten preparar a las niñas y niños para el conocimiento más complejo acerca de las relaciones cualitativas que están dadas por el medio natural y social donde se desarrollan.

Noción de color

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

Noción de orden

Es la colocación sucesiva de elementos en el lugar que corresponde, algunas están asociadas de orden lógico, correspondencia, clasificación, seriación, y conservación de cantidad, para desarrollar esta noción los niños deben utilizar objetos concretos, debido a su desarrollo cognitivo, establece relaciones con objetos y no sobre ideas.

Noción de Forma

Es el conocimiento de las figuras geométricas. Iniciando primero con tipo de líneas para iniciar con las figuras geométricas el círculo, triángulo, cuadrado y el rectángulo, para más adelante realizar las enseñanzas de formas más complejas.

Noción de correspondencia

La acción de correspondencia es la relación que tiene vínculo que sirve para unir objetos o gráficos de acuerdo a su característica, o su relación existente que tiene un conjunto con otro conjunto.

TAYUPANTA. Inés manifiesta que “cuando se establece correspondencia entre conjuntos que tiene la misma cantidad de elementos, se dice que los conjuntos tienen el mismo cardinal”

Correspondencia objeto a objeto con encaje: se relaciona con dos elementos el primer elemento debe encajar o relacionarse dentro del otro Ej. Niño – abrigo, guante- mano

Correspondencia objeto a objeto: estos se utilizan para establecer relación ej. Cuchara plato, niño silla, etc.

Correspondencia objeto o signo. Establece vínculos entre objetos concretos y signos que le representen. Ejemplo niña y su nombre.

Correspondencia signo a signo: se vincula el concepto con el gráfico signos con signos. Letras con letras etc.

La clasificación se realiza utilizando los criterios, puede ser de acuerdo a la utilidad de los objetos, color forma tamaño.

Noción de espacio

El niño y la niña, desde los primeros años de vida experimentan con la forma de los objetos y las personas (juguetes, utensilios, rostros, otros), y van construyendo paso a paso las relaciones espaciales entre estos, a través de sus acciones. A partir de las primeras construcciones, logran estructurar gradualmente el mundo que los rodea en una organización mental o representada.

No sólo las experiencias que las niñas y niños viven en forma espontánea les permiten adquirir conocimientos acerca de su entorno y su organización espacial, es necesario que los adultos les planteen problemas sencillos que los lleven a explorar distintos espacios y los lleven a analizar los resultados de dicha exploración.

Para favorecer la apropiación del conocimiento espacial así como de las formas geométricas, es preciso considerar los elementos del entorno como un punto de referencia externo a la persona. Ejemplo: realizar caminatas por el barrio, por calles cercanas al centro educativo, a un parque y utilizar los puntos de referencia (doblar a la derecha, comentar “José está más cerca que Raúl”, “El perro está al lado del árbol”, entre otros.

Las relaciones espaciales involucran las relaciones:

- Con el objeto (ejemplo: en sus manos, arriba de mí cabeza).
- Entre los objetos: (ubicación y posición en el espacio desde las relaciones entre los objetos).
- En los desplazamientos.

Nociones en cuanto a la orientación espacial:

- Encima-debajo
- Sobre-debajo
- Delante-detrás-atrás
- Junto a-separado de (alejado)
- En frente (frente a)- a la espalda
- Alrededor
- Arriba-abajo
- A la derecha-a la izquierda.

Nociones en cuanto a localización espacial

- Allí, Aquí
- Allá, Acá
- Ahí, Entre
- Centro (en el)
- Cerca-lejos
- Próximo-lejano

Nociones en cuanto a ordenación espacial

- Primero, Segundo, Tercero
- Último
- Al principio, Al final
- En medio (entre dos)
- Siguiente (él, la)
- Anterior-posterior

Nociones en cuanto a espacios cerrado

- Dentro (en el interior)
- Fuera (en el exterior)
- Interior-exterior
- Entrar-salir
- Abrir-cerrar
- Meter-sacar
- Tapar-destapar
- A través de

Noción de tiempo

Esta noción es adquirida a través de diversas posibilidades de movimiento por ello podemos decir que el tiempo y el espacio son inseparables.

La clasificación del tiempo y del espacio lo construye el infante en interacción con situaciones de la vida cotidiana e implica la elaboración de un sistema de relaciones (secuencia temporal).

Los niños y niñas toman conciencia de la dimensión temporal, en parte, gracias a sus movimientos corporales y actividades diarias: como gatear, caminar, golpear, correr. Cada gesto o movimiento tiene un principio y un final: un “antes”, “durante” y “después”(secuencia temporal). La repetición de acciones con la velocidad que realiza estos movimientos, que favorecen a la adquisición de las nociones como:

- ❖ Antes, durante y después
- ❖ Ayer, hoy y mañana
- ❖ Secuencia temporal

Actividades para la estructuración temporal

Se de tener en cuenta los siguientes aspectos

1. Establecer horarios para la realización de actividades diarias.
2. Realizar desplazamientos con distintas partes del cuerpo.
3. Caminar a diferentes velocidades.
4. Relatar acciones pasadas y presentes.

Noción de comparación

Los niños y niñas deben manipular objetos para adquirir experiencias directas dando nombres de los objetos de esa manera el niño enriquecerá su lenguaje dando características de estos elementos

Según TAYUPANTA. Inés (2010) manifiesta que:

“A través de la manipulación, el, los examina y observa sus propiedades: color, tamaño, peso, textura, forma entre otros lo que le permite realizar comparaciones”

Raths y Wassemen (como enseñar a pensar) sostiene que comparar es un proceso del pensamiento, que consiste en observar diferencias y similitudes a su vez el Diccionario de la Academia Española define el término como “fijar la atención en dos o más objetos, para describir sus relaciones, o estimar sus diferencias o semejanzas”

Estas relaciones pueden ser en el ámbito Cualitativo (cualidades) como cuantitativo (cantidad)

Las similitudes cualitativas originan el concepto de clase, es decir dan los niños describen si se parecen o no.

Las similitudes cuantitativas entre conjuntos se establecen por la correspondencia, el niño puede clasificar según sus características.

Las diferencias cualitativas permiten elaborar secuencias que establecen patrones, los niños pueden separar grande, mediano y pequeño

Las diferencias cuantitativas constantes originan el concepto de serie.

Nociones en cuanto a tamaño

- Grande-mediano-pequeño
- Alto-bajo
- Gordo (grueso)-delgado (fino)
- Largo-corto
- Igual-parecido-diferente (distinto)
- Ancho-estrecho
- Enano-gigante
- El más grande (alto)
- El más pequeño (bajo)
- Mayor que-menor que (más pequeño que)
- Más ancho que-más estrecho que
- Más largo que-más corto que
- Tan: grande, pequeño, alto. Bajo, ancho, estrecho, corto, largo
- Amarillo, verde, azul, etc.

Noción de Cantidad cuantificadores

Según TAYUPANTA. Inés (2010) manifiesta que

Cantidad es “todo lo que es capaz de aumento o disminución, y puede, por consiguiente medirse o numerarse” en la edad infantil los niños no tiene conocimiento de la noción de cantidad, esta noción se desarrolla a través del juego de cantidades y el niño pueda identificar y verbalizar las siguientes nociones:

Nociones en cuanto a cantidad

- Todo-alguno-ninguno
- Mucho-poco-demasiado
- Algo-nada
- Más-menos-igual
- Muy
- Mitad-doble
- Lleno-vacío
- Números del 0 al 9
- Mas menos- menos que, tantos como.

Formación de conjuntos.

En el aprendizaje de la matemática son fundamentales los conjuntos debido a que el niño utiliza y agrupa objetos, estableciendo relaciones sobre ellos, refuerza las nociones de orden lógico matemático, patrones con medios determinados en el inicio para avanzar, luego de verbalizar, dibujar objetos, y graficar el número.

TAYUPANTA. Inés dice que “los términos conjuntos, elemento y la relación de pertenencia que se establece entre ambos, son conceptos intuitivos o primitivos y como tales no es necesario definirlos, solamente es necesario emplear estos términos correctamente en el lenguaje diario”.

Cuando el niño ya se ha familiarizado con los conjuntos es necesario ampliar el lenguaje agregar el uso de los siguientes.

Conjuntos equivalentes: son conjuntos que tienen los mismos elementos con la misma propiedad numérica.

Cardinalidad: número de elementos del conjunto.

Conjunto vacío: este conjunto no posee ningún elemento.

Secuencia de objetivos específicos para desarrollar la noción de conjunto

- Formar conjuntos con elementos concretos
- Reconocer relación de no pertenencia.
- Discriminar y usar conceptos conjunto, elemento, pertenece.
- Discrimina, nominar conjunto vacío
- Reconocer y determinar Cardinalidad de un conjunto.

Ejercicios para desarrollar algunas nociones de conjunto

- Formar con elementos gráficos
- Reconocer no pertenecía
- Discriminar conjuntos equivalentes.

Propósitos a conseguir en el área de pre-matemática

- Desarrollar los procesos propios del pensamiento matemático y formas de razonamiento lógico.
- Desarrollar competencias para la resolución de problemas.
- Establecer curiosidad, perseverancia, búsqueda y desarrollo de algunos argumentos para explicar.
- Estimular la valoración crítica del trabajo individual y grupal y la confrontación reflexiva de soluciones estratégicas.
- Beneficiará la matemática como una actividad placentera y recreativa y divertida.

Noción de patrón.- Es una secuencia en que cada objeto ocupa un lugar determinado para seguir el patrón se debe observar detenidamente, su forma y orden a seguir.

Objetivos de la enseñanza de la pre-matemática

- Desarrollar las posibilidades de establecer relaciones matemáticas.
- Establecer relaciones de semejanza y diferencia.
- Conocer y ordenar oralmente una sucesión del uno al veinte.
- Identificar la ubicación y posición de los objetos.
- Iniciar el registro de cantidades sencillas, entre otros. Como maestras/os debemos comprender que la matemática se aprende en todo el tiempo del quehacer educativo.
- Se aprende matemática resolviendo problemas, tomándolas como un instrumento que permite elaborar soluciones.
- Se aprende matemática cuestionando conocimientos anteriores, se debe provocar conflictos cognitivos, para que la niña/o parta de lo que sabe y busque una mejor manera de hacer las cosas.
- Se aprende matemática cuando renunciamos a los propios errores, los analizamos y corregimos, el maestro debe provocar la ocasión de tomar conciencia del error y brindar la oportunidad de tomar una nueva decisión.
- Se aprende matemática al repetir una y otra vez hasta comprender.

Influencia de la matemática en el desarrollo de niñas y niños.

La matemática beneficia al desarrollo de una buena estructura mental, proporcionando una herramienta para que pueda ir conociendo su entorno. Los factores que intervienen en el desarrollo intelectual son el aprendizaje en función del mundo físico y el contacto y vivencia con el adulto.

Es importante conocer la estructuras mentales que están en formación durante la etapa preescolar para ponerlas en relación con los diferentes aspectos de la matemática para apropiando objetivos, actividades y evaluación en las características madurativas de cada edad.

Para lograr el desarrollo mental de niñas y niños es necesario complementar con tres grandes periodos en el proceso que son:

- La maduración
- La propia experiencia y
- El medio social este puede ayudar a acelerar o retrasar o bloquear el desarrollo evolutivo.

El aprendizaje es el incremento de contenidos, la adquisición de habilidades, construcción de nuevos significados, memorización comprensiva de lo que se aprende, pero este depende en gran parte de la capacidad de la niña o niño para relacionar el nuevo conocimiento adquirido con los previos.

Según Piaget la abstracción reflexiva es lo que permite desarrollar el área lógico matemática.

El docente es un facilitador o mediador del aprendizaje del infante ,debe crear un ambiente adecuado que permita guiar el aprendizaje de los conocimientos matemáticos.

La teoría que influyó en este cambio fue la teoría social-constructivista de Vygotsky, según esta teoría el aprendizaje se caracteriza por la distancia que hay entre la capacidad que tiene una niña o niño para resolver un problema independientemente, o con la guía del docente, esta área de aprendizaje se denomina zona de desarrollo próximo.

Las/los docentes somos partícipes en el desarrollo y enseñanza de aprendizajes, habilidades, competencias o conocimientos, los docentes esta obligados a suministrar a las alumnas/os las herramientas para la adquisición de aprendizajes, que ayudarán a aprender para así poder desarrollar las respectivas competencias que favorezcan la construcción de conocimientos relacionados no solo con el pensamiento matemático, sino también en los otros campos formativos. Actualmente el centro de enseñanza-aprendizaje trata de lograr u equilibrio en el cual interactúa dinámicamente la docente, alumno. El educador planifica, organiza de qué, cómo, cuándo y para que enseñar a las niñas y niños habilidades de pensamiento matemático. La o el alumno es el que

construye su propio conocimiento, esto a partir de diferentes situaciones didácticas que el docente propicie como juegos, material concreto, etc., para que por medio de variadas experiencias pueda irse apropiando de distintas habilidades que lo ayuden a resolver problemas.

Factores que debe tener en cuenta el docente cuando los niños y niñas no alcanzan el aprendizaje deseado

Los niños y niñas comienzan la edad preescolar con diferentes grados de madurez social y emocional como docente se debe generar un ambiente agradable de todo lo que hacen, los estudiantes sentirán esto y será muy probable que disfruten del aprendizaje.

Confianza en sí mismos: Los niños deben sentirse bien consigo mismos y creer que pueden hacer. Los niños que demuestran seguridad en sí mismos están más dispuestos a intentar cosas nuevas y seguir intentando hasta lograr.

Independencia: Los niños deben aprender a hacer las cosas por sí mismos.

Motivación: Dar a los niños un sentimiento de seguridad y pertenencia, es decir, los niños necesitan sentirse seguros, necesitan saber que la maestra es alguien que se preocupa por ellos, y que los escucha, que los apoya y alienta.

Curiosidad: Los niños y niñas creen una curiosidad natural la cual se debe cultivar para que puedan aprovechar al máximo las oportunidades para aprender.

Persistencia: Los niños deben aprender a acabar lo que han comenzado con paciencia y en compañía de la docente.

Autocontrol: Ayudar a los niños y niñas a manejar los conflictos; en este sentido, la maestra no debe solucionar los problemas, sino que debe presentarle al niño las distintas alternativas para que pueda resolverlos por sí mismos. La maestra debe ayudar a que los niños y niñas y busque una solución.

Empatía: La maestra debe tener empatía con los niños o niñas y comprender cómo se siente hacer que los niños sientan que su trabajo es respetado.

Estas son algunas cosas que se debe tener en cuenta para ayudarle al niño o niña a desarrollar las el aprendizaje con éxito.

Definición de Términos Básicos

Abstracto.- No concreto, que no tiene realidad propia:

Activa.- Que obra o tiene facultad de obrar:

Concretos.- considerado en sí mismo, y no como elemento de su clase o especie

Colectivo.- Grupo o conjunto de personas con intereses comunes: colectivo de trabajadores.

Creatividad.- La creatividad es la pequeña luz que todas las personas tenemos, creada por medio de nuestros sentimientos, pensamientos, imaginación, que cada persona tenemos, cada una de estas las podemos exponer dependiendo de nuestro estado de ánimo.

Didáctica.- Son las diversas técnicas y formas de enseñar, las cuales se adaptan según las necesidades de los alumnos o las circunstancias. Es el arte de enseñar.

Disciplina.- Capacidad del carácter para controlar los impulsos, en especial los que apartan de una meta ardua o inclinan a un goce inmediato.

Diversión.- Acción y efecto de divertir o se. /Recreo, pasatiempo, solaz.

Efecto.- Movimiento giratorio que se imprime a un objeto al lanzarlo, con el fin de desviarlo de la trayectoria esperada:

Emulación.- Tendencia a imitar y aun a superar las acciones ajenas.

Empírica.- adj. Relativa a la experiencia o fundada en ella. Empírico: Científico que fundamenta sus conocimientos exclusivamente en la experiencia.

Egocentrismo.- Exaltación de la propia personalidad en forma exagerada, considerándose centro de la atención y actividad de los demás.

Estrategia.- Principios y rutas fundamentales que orientarán el proceso administrativo para alcanzar los objetivos a los que se desea llegar.

Espacio.- El contenido de un volumen, el conjunto de puntos, áreas ocupadas por un objeto.

Ficción.- Acción y efecto de fingir. Invención poética.

Fantástico.- adj. Quimérico, obra de la imaginación, que no tiene realidad.

Fantasía.- Se entiende por fantasía todo aquel conjunto de ideas, situaciones, representaciones y fenómenos que forman parte de la imaginación de una persona y que no tienen correlato verídico en la realidad.

Instinto.- Impulso natural del hombre y de los animales que lo Llevan a realizar actos que tienden a su conservación o reproducción.

Incita.- Estimular a uno para que haga algo

Intrínseco.- Íntimo, esencial de una cosa o persona

Interacciones.- f. Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

Imaginar.- f. Facultad de la mente de representar las imágenes de las cosas reales o ideales:

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Este proyecto se basa en el Código de la niñez y adolescencia, Ley Orgánica de educación.

A continuación presento las principales:

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, publicado por Ley No. 100 en el Registro Oficial 737 de 3 de Enero del 2003.

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

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 el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

"Reglamento General de la Ley de Educación", los mismos que se citan a continuación: Título primero

En el Capítulo II De los principios de la Educación

Art. 2, literal d.- "El Estado garantiza la libertad de enseñanza de conformidad con la Ley".

Art. 2, literal i.- "La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país"

En el Capítulo III De los fines de la Educación:

Art. 3, literal b "Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal, para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país"

Art. 3, literal e- "Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y sentido de cooperación social"

Título tercero

En el Capítulo I De los Objetivos de la Educación Regulara.

Nivel pre-primario:

Art.19, literal a.- "Favorecer el desarrollo de los esquemas psicomotores, intelectuales y afectivos del párvulo, que permitan un equilibrio permanente con su medio físico, social y cultural.

Título quinto

En el Capítulo I Del Ministerio De Educación y Cultura

Art. 29, literal j.- "Fomentar y estimular la investigación científica, pedagógica y tecnológica, en coordinación con otros organismos del Estado" De acuerdo con la Reforma Educativa el Objetivo de la Educación Básica Ecuatoriana en que se sustenta la investigación es:

- Alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctica y teórico.

De acuerdo con el Currículo Preescolar la presente investigación se sustenta en los siguientes criterios:

- Como en toda ciencia, en la educación son válidas las clasificaciones, identificación de componentes, áreas, disciplinas, pero solo en la medida en ellas se reconozca que se trata de operaciones técnico - metodológicas para facilitar la acción práctica, didáctica y en que conserven la integralidad del desarrollo infantil.
- El niño que ingresa al preescolar no es un ser vacío. Por el contrario el proceso pedagógico debe siempre partir de lo que el niño ya sabe y puede estimularlo y fortalecerlo para enriquecer con experiencias y adquisiciones nuevas en un proceso de continuidad que otorga significación e interés al aprendizaje infantil.

Finalmente se toma en cuenta los objetivos del Ciclo preescolar mencionado en la Reforma Educativa:

Interactuar y descubrir su entorno físico, natural, social, cultural, para lograr un mejoramiento de sus capacidades intelectuales.

Caracterización de las Variables

Las variables son características de algo a investigar y son susceptibles a cambios o variación.

En la presente investigación las variables y sus indicadores son:

Variable Independiente:

Juegos Didácticos.-Son técnicas y procedimientos que permiten el desarrollo de la enseñanza de forma natural y feliz permitiendo que el niño o niña desarrolle la parte intelectual-cognitivo, volitivo – conductual Afectivo - motivacional y técnico -creativas

Variable Dependiente:

La pre-matemática.-Es más que una materia o área de aprendizaje es una disciplina cultural y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer a los niños experiencias vitales para resolver problemas de su vida cotidiana, de manera que la matemática contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas de comprender asimilar, conocer, experimentar, vivencia el significado de las siguientes nociones; entre los principales objetivos de enseñanza son: de Comparación, Espacio –Tiempo, Noción Conjuntos, Noción de cantidad, Correspondencia, Seriación, Patrón.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño de Investigación

Los tipos de investigación que se utilizarán es la de campo y documental, la investigación de campo permite el análisis sistemático de los problemas para poder describirlos. Explicar sus causas y sus efectos entender su naturaleza, los factores que constituye y poder controlar con la ayuda de cuestionarios y una ficha de observación a docentes y alumnos.

Según los MSc. TERÁN. Rosa, y otros autor es manifiesta que la investigación de campo es:

“Investigación de campo es el estudio sistemático de los hechos en el lugar que se produce los acontecimientos. En esta modalidad el investigador toma en contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto” pág. 42

La investigación documental tiene el propósito de aplicar y profundizar el conocimiento sobre la naturaleza de un tema específico, con el apoyo de fuentes bibliográficas de libros, revistas, folletos, documentos como fichas de orientación, páginas de internet, los mismos que servirán para elaborar el marco teórico también en esta investigación se aplicará el estudio descriptivo que consiste en describir las variables de la investigación mediante el estudio de las mismas.

Según los MSc. TERÁN. Rosa, y otros autores manifiesta que:

“La investigación documental - bibliográfica tiene el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes primarias), o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias)” pág. 42

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

Se entiende por población a todo de grupo de personas u objeto que poseen alguna característica común que son de motivo de investigación.

TAMAYO. M. y TAMAYO(1998) manifiesta: “la población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos se de la investigación” pag.1

Para el presente proyecto se estimó una población de 40 estudiantes entre niños y niñas en la Escuela “Santiniketan Tagore” que está ubicada en la parroquia de Tumbaco, en el año lectivo 2011-2012 en la que se matricularon 40 alumnos en el Primer año de Educación Básica del paralelo “A” con 20 estudiantes y el paralelo “B” con 20 estudiantes, la edad de los niños comprende entre los 4 y cinco años, existen 2 docentes.

Población

Tabla N° 1 Población

| POBLACIÓN | Nº |
|--|-----------|
| Niños y niñas de Primer año de Básica Paralelo “A” | 20 |
| Niños y niñas de Primer año de Básica Paralelo “B” | 20 |
| Docentes del Primer año de Básica del Paralelo “A” y “B” | 2 |
| TOTAL | 42 |

Elaborado por: CARRION. Verónica

MUESTRA

Debido a que la población total es de 42 personas que están integrados niños, niñas y la docente no se utilizó muestra en consideración que el universo es pequeño.

Tabla N° 2 Operacionalización de las Variables

| VARIABLE INDEPENDIENTE | | VARIABLE DEPENDIENTE | | | |
|--|------------------------|---|-----------------|-----------------------|----------------------|
| Juegos Didácticos | | Pre-matemática | | | |
| VARIABLE INDEPENDIENTE | DIMENSIONES | INDICADORES | TECNICAS | ITEMS DOCENTES | ITEMS ALUMNOS |
| Juegos Didácticos Son técnicas y procedimientos que permiten el desarrollo de la enseñanza de forma natural y feliz permitiendo que el niño o niña desarrolle la parte intelectual-cognitivo, volitivo - conductual Afectivo - motivacional y técnico -creativas | Intelectual-cognitivo | Observación, atención, capacidad lógica Imaginación, hábitos, creador, | Encuesta | 1 2 | 1 |
| | Volitivo-conductual | Espíritu crítico, autocrítico, respeto, disciplina Perseverancia, responsabilidad, compañerismo Cooperación, lealtad, seguridad en si mismo | | Ficha de observación | 3, 4 |
| | Afectivo –motivacional | Interés y gusto por la actividad, espíritu de solidaridad, compartir | 5 | | 3 |
| | Técnico -creativas | Armar, Reparar y crear juguetes | 6 | 4 | |

| VARIABLE INDEPENDIENTE | | VARIABLE DEPENDIENTE | | | |
|--|--|---|----------------------|----------------|---------------|
| Juegos didácticos | | Pre- matemática | | | |
| VARIABLE DEPENDIENTE | DIMENSIONES | INDICADORES | TECNICAS | ITEMS DOCENTES | ITEMS ALUMNOS |
| <p>Pre- matemática</p> <p>La pre-matemática es más que una materia o área de aprendizaje es una disciplina cultural y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer a los niños experiencias vitales para resolver problemas de su vida cotidiana, de manera que la matemática contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas comprende asimilar, conocer , experimentar, vivenciar el significado de las siguientes nociones; entre los principales objetivos de enseñanza son:</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Comparación | <ul style="list-style-type: none"> • Ancho- angosto, lleno – vacío Largo-corto, discrimina colores, Igual desigual. | Encuestas | 7 | 5 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Espacio -Tiempo | <ul style="list-style-type: none"> • Dentro-afuera, arriba-abajo, Adelante atrás. Ayer-hoy-mañana Antes-después. Izquierda derecha | | 8 | 6, 7 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Noción Conjuntos | <ul style="list-style-type: none"> • Forma conjuntos con elementos Reconoce pertenecía y no pertenencia Discrimina conjuntos equivalentes. | Ficha De Observación | 9 | 8 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Noción de cantidad | <ul style="list-style-type: none"> • Todos-algunos-ninguno-muchos-pocos-mas, menos que | | 10 | 9 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Correspondencia | <ul style="list-style-type: none"> • Objeto a objeto con encaje objeto a objeto, objeto a signo | | 11 | 10 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Seriación | <ul style="list-style-type: none"> • menor a mayor o viceversa | | | 11 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Patrón | <ul style="list-style-type: none"> • completa patrón o sigue un patrón | | 12 | 12 |

Elaborado por: CARRION. Verónica

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para el presente proyecto de investigación con el fin de registrar y proveer información sobre el problema que es objeto de estudio a investigar se utilizara técnicas documentales de textos, artículos, revistas, escritos del internet... etc.

La técnica que se utilizara para la recolección de la información a las docentes y a los 40 estudiantes son:

1. Elaborar un cuestionario para docentes y una lista de observación para el alumno
2. Investigar fuentes bibliográficas para obtener información.
3. Aplicar la encuesta a las docentes.
4. Análisis de interpretación de las encuestas y lista de observación.

El cuestionario destinado para las docentes se elaboró con preguntas cerradas que se solicita de una sola respuesta para la facilidad del procesamiento de la información que ayudan a determinar las conclusiones y las recomendaciones y confirmar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la pre-matemática.

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

Los instrumentos antes de ser aplicados fueron validados por la Dra. Mónica Beatriz Guerrero Vargas MSc. Técnico Educación Infantil “Ministerio de Inclusión Económico y Social” y por el Dr. Ramón Humberto Flores Pozo MSc. Coordinador del Bachillerato Internacional Colegio “Sebastián de Benalcazar” y el Dr. Milton Benalcazar Galarza institución en la que labora Colegio “Sebastián de Benalcazar”.

TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los resultados que se obtendrán en el proceso de investigación será explicado conforme se formule en las tablas y gráficos estadísticos, en las cuales se describen las características de las respuestas emitidas por las docentes y la lista de observación para los niños.

Esta interpretación se realizara considerando el problema que se investiga, el marco teórico, los objetivos planteados y las variables a investigar.

Para el procesamiento de los datos recolectados se segura los siguientes pasos:

- Revisión dela información recolectada a las docentes y la ficha de observación.
- Ordenar la información recolectada.
- Realizar el conteo y la tabulación.
- Graficar los resultados y representar en porcentajes
- Interpretar y analizar los resultados obtenidos.

CAPITULO IV

PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

Análisis e interpretación de resultados

En este capítulo se analiza los principales resultados que se obtuvieron de las encuestas, que se aplican a dos (2) docentes y una lista de observación a cuarenta (40) alumnos de la escuela Santiniketan Tagore del primer año de Educación Básica, sobre los juegos didácticos y su importancia en el aprendizaje de la pre-matemática, el juego ayuda con la formación de habilidades y la asimilación de conocimientos de forma fácil y divertida llegando a ser una vía importante en la educación infantil.

ENCUESTA REALIZADAS A LAS DOCENTES

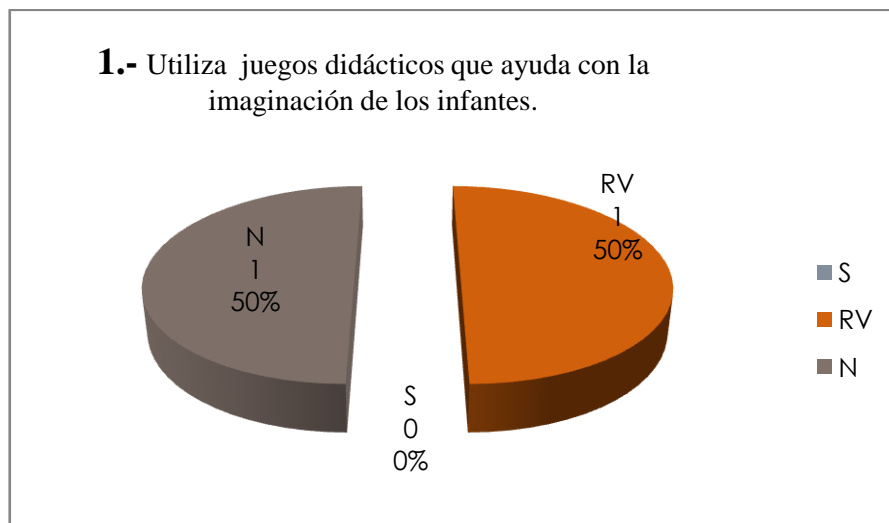
Ítem N° 1.- Utiliza juegos didácticos que ayuda con la imaginación de los infantes.

TABLA N° 3 Utiliza juegos didácticos que ayuda con la imaginación de los infantes.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

GRÁFICO N° 1 Utiliza juegos didácticos que ayuda con la imaginación de los infantes.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

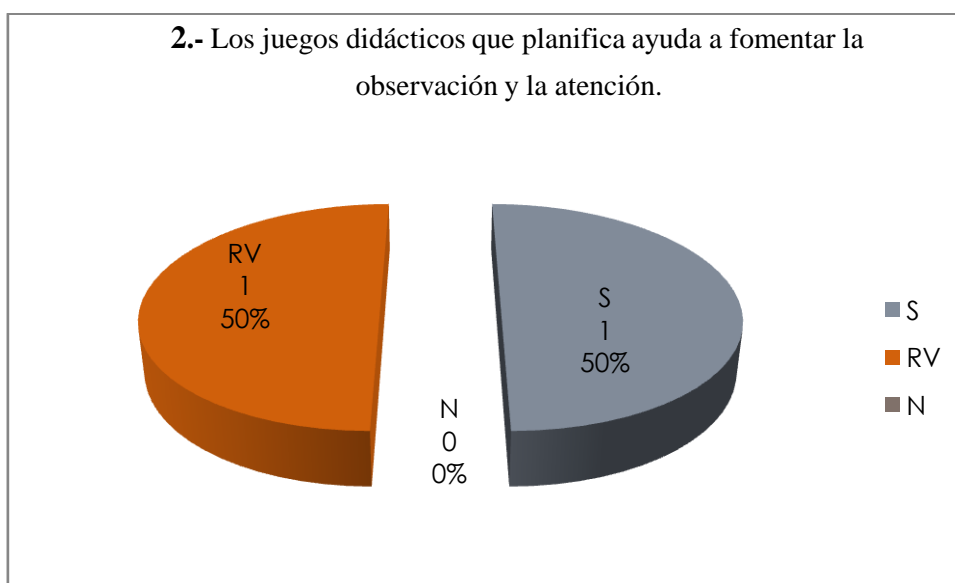
De acuerdo con el 50% de las docentes encuestadas, rara vez utilizan juegos didácticos para el desarrollo de la imaginación, mientras que el otro 50% responde que nunca. Se puede interpretar que las maestras no utilizan los juegos didácticos como método de enseñanza prefieren el método verbal. ITEMS N ° 2.- Los juegos didácticos que planifica ayuda a fomentar la observación y la atención.

TABLA N° 4 Los juegos didácticos que planifica ayuda a fomentar la observación y la atención.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 2 Los juegos didácticos que planifica ayuda a fomentar la observación y la atención.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

Con el 50% de las docentes encuestadas, siempre planifican juegos didácticos para fomentar la observación y la atención de los estudiantes, mientras que el otro 50% responde que rara vez. Se puede interpretar que las docentes no toman al juego como un meta importante para el aprendizaje

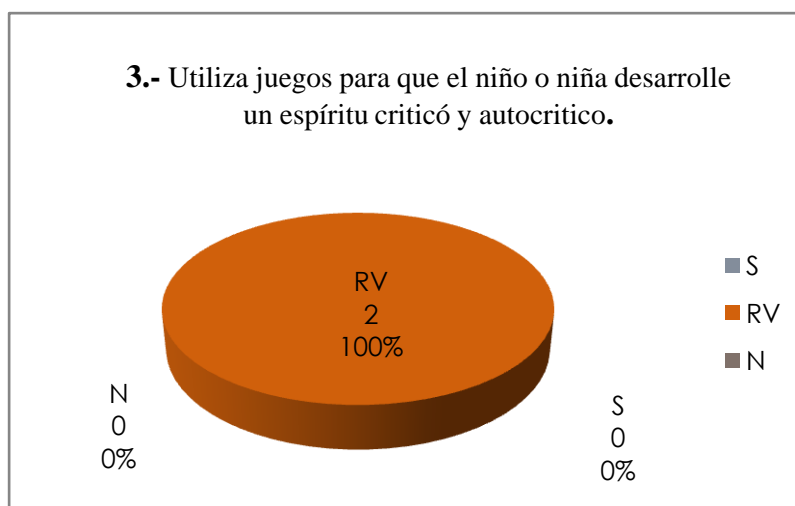
ITEMS N°3.- Utiliza juegos para que el niño o niña desarrolle un espíritu crítico y autocrítico.

TABLA N°5.- Utiliza juegos para que el niño o niña desarrolle un espíritu crítico y autocrítico.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GÁFICO N° 3.- Utiliza juegos para que el niño o niña desarrolle un espíritu crítico y autocrítico.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 100% de las docentes encuestadas, rara vez utilizan juegos didácticos para que el niño desarrolle su espíritu autocrítico y crítico. Se puede interpretar que las maestras no utilizan los juegos con frecuencia

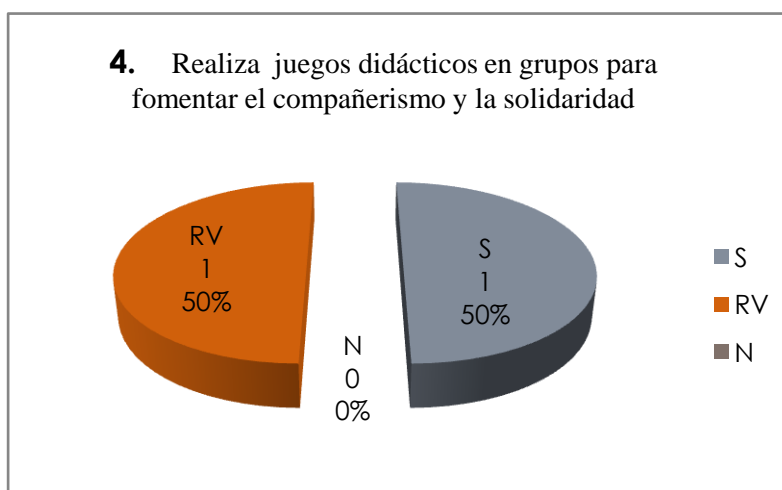
ITEMS N°4.- Realiza juegos didácticos en grupos para fomentar el compañerismo y la solidaridad.

TABLA N° 6 Realiza juegos didácticos en grupos para fomentar el compañerismo y la solidaridad.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

GRÁFICO N° 4 Realiza juegos didácticos en grupos para fomentar el compañerismo y la solidaridad.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 50% de las docentes encuestadas, siempre utilizan juegos didácticos para fomentar el compañerismo en el aula, mientras que el otro 50% responde que rara vez. Se puede interpretar que las docentes no realizan juegos en grupos para que los niños se conozcan y puedan ser solidarios entre ellos.

ITEMS N° 5.- Consigue en los niños y niñas que tenga interés y gusto por el juego didáctico y comparta con sus compañeros.

TABLA N° 7 Consigue en los niños y niñas que tenga interés y gusto por el juego didáctico y comparta con sus compañeros.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica.

GRÁFICO N° 5 Consigue en los niños y niñas que tenga interés y gusto por el juego didáctico y comparta con sus compañeros.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 100% de las docentes encuestadas, rara vez consiguen que tengan interés y gusto por el juego didáctico.

Se puede interpretar que las maestras no tienen conocimiento de la importancia los juegos didácticos.

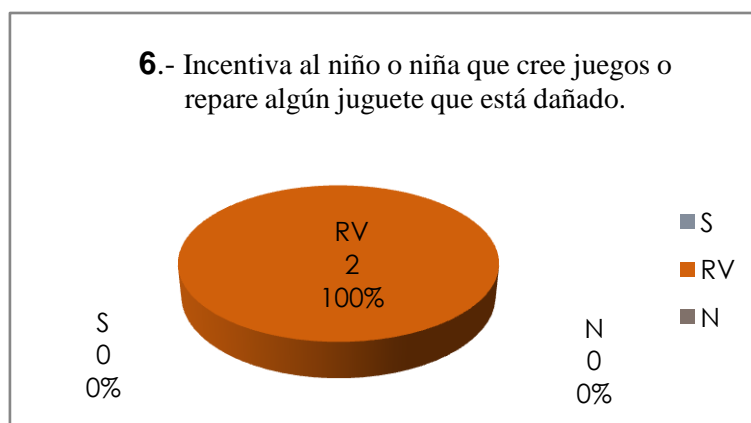
TEMS N ° 6.- Incentiva al niño o niña que cree juegos o repare algún juguete que está dañado.

TABLA N° 8 Incentiva al niño o niña que cree juegos o repare algún juguete que está dañado.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N°6 Incentiva al niño o niña que cree juegos o repare algún juguete que está dañado.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica.
Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 100% de las docentes encuestadas, rara vez incentivan al niño que cree juegos o reparen algún juguete, se puede interpretar que las maestras desconocen que el niño debe experimentar y dar una solución a un determinado problema.

TEMS N ° 7.- Realiza juegos didácticos que ayuden al niño o niña para desarrollar la noción de comparación y verbalice sus características.

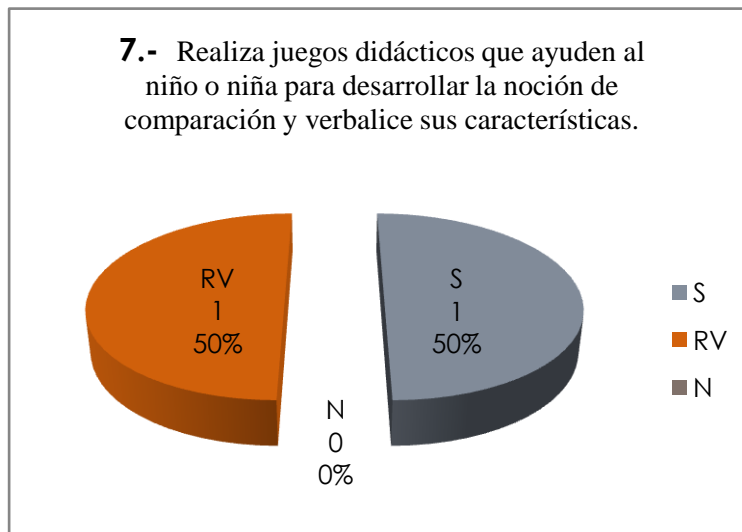
TABLA N° 9 Realiza juegos didácticos que ayuden al niño o niña para desarrollar la noción de comparación y verbalice sus características.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática

Elaborado por: Carrión. Verónica

GRÁFICO N° 7 Realiza juegos didácticos que ayuden al niño o niña para desarrollar la noción de comparación y verbalice sus características.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica

Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 50% de las docentes encuestadas, siempre utilizan juegos didácticos para el desarrollo las nociones, mientras que el otro 50% responde que rara vez. Se interpretar que las docentes pocas veces utilizan los juegos para la enseñanza –aprendizaje.

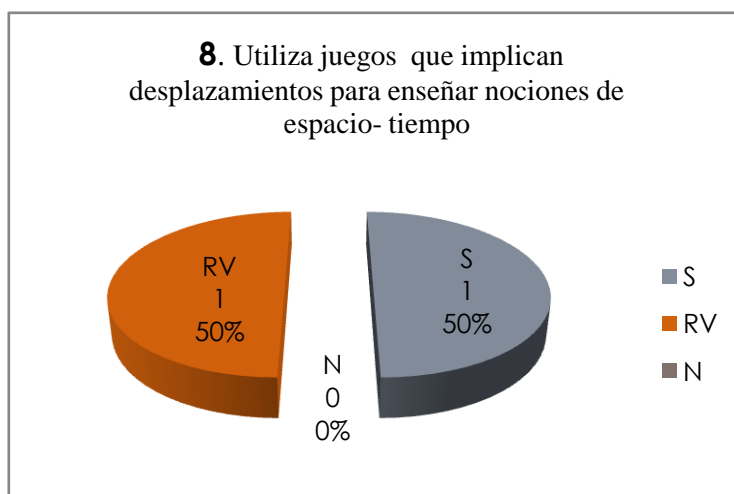
ITEMS N° 8.- Utiliza juegos que implican desplazamientos para enseñar nociones de espacio-tiempo

TABLA N° 10 Utiliza juegos que implican desplazamientos para enseñar nociones de espacio-tiempo

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRIÓN. Verónica.

GRÁFICO N° 8 Utiliza juegos que implican desplazamientos para enseñar nociones de espacio-tiempo



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 50% de las docentes encuestadas, siempre utilizan juegos que los niños puedan desplazarse, mientras que el otro 50% responde rara vez. Se interpreta que las docentes prefieren utilizar métodos tradicionales y verbales para enseñar nociones.

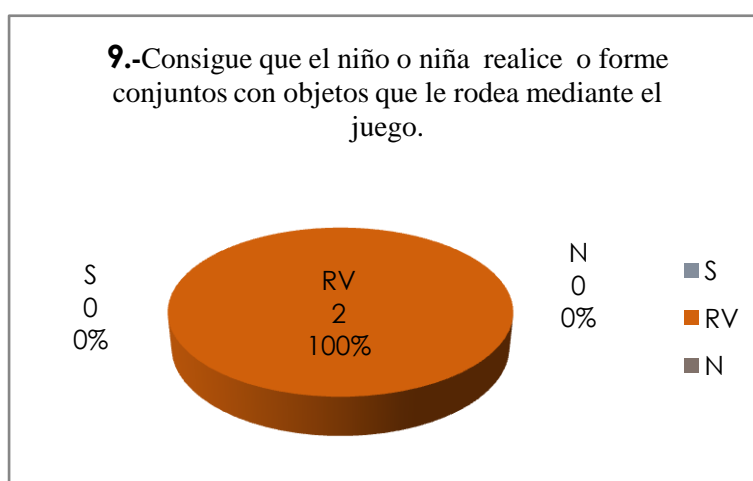
ITEMS N° 9.- Consigue que el niño o niña realice o forme conjuntos con objetos que le rodea mediante el juego.

TABLA N° 11 Consigue que el niño o niña realice o forme conjuntos con objetos que le rodea mediante el juego.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 9 Consigue que el niño o niña realice o forme conjuntos con objetos que le rodea mediante el juego.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 100% de las docentes encuestadas, rara vez utilizan juegos para enseñar conjuntos. Se interpreta que las maestras no utilizan los juegos para enseñar conjuntos con los objetos que les rodea.

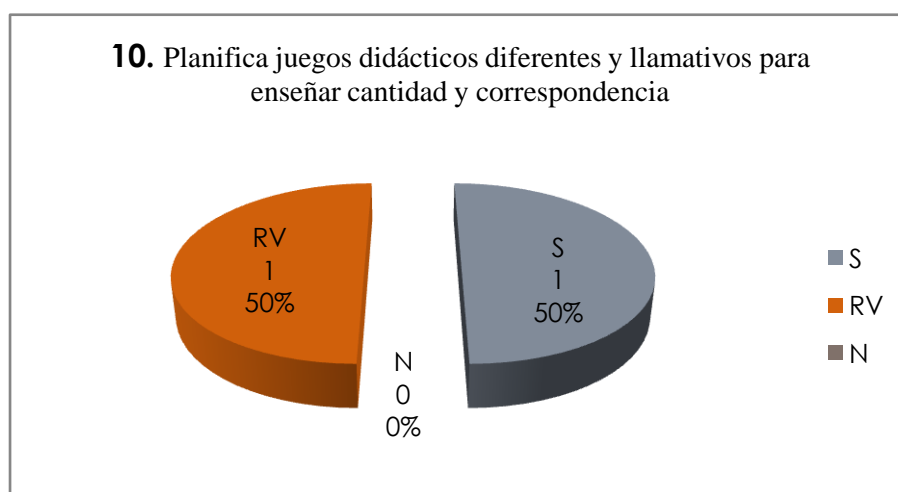
ITEMS N° 10.-Planifica juegos didácticos diferentes y llamativos para enseñar cantidad y correspondencia

TABLA N° 12 Planifica juegos didácticos diferentes y llamativos para enseñar cantidad y correspondencia

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 10 Planifica juegos didácticos diferentes y llamativos para enseñar cantidad y correspondencia



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 50% de las docentes encuestadas, siempre planifica juegos diferentes y llamativos, mientras que el otro 50% responde que rara vez. Se puede interpretar que las maestras si ponen interés por planificar juegos diferentes y llamativos.

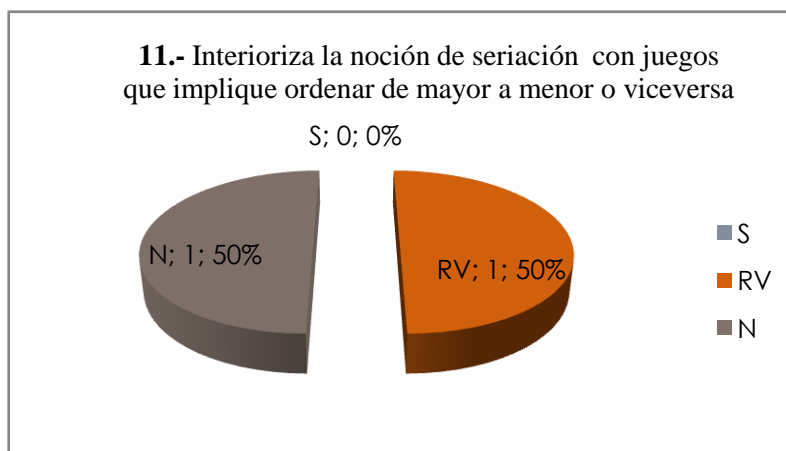
TEMS N° 11.-Interioriza la noción de seriación con juegos que implique ordenar de mayor a menor o viceversa

TABLA N° 13.-Interioriza la noción de seriación con juegos que implique ordenar de mayor a menor o viceversa

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 11.-Interioriza la noción de seriación con juegos que implique ordenar de mayor a menor o viceversa



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 50% de las docentes encuestadas, rara vez interiorizan la noción de seriación, mientras que el otro 50% responde que nunca. Se puede interpretar que es significativo que las maestras no interiorizan la noción de ordenar de mayor a menor o viceversa.

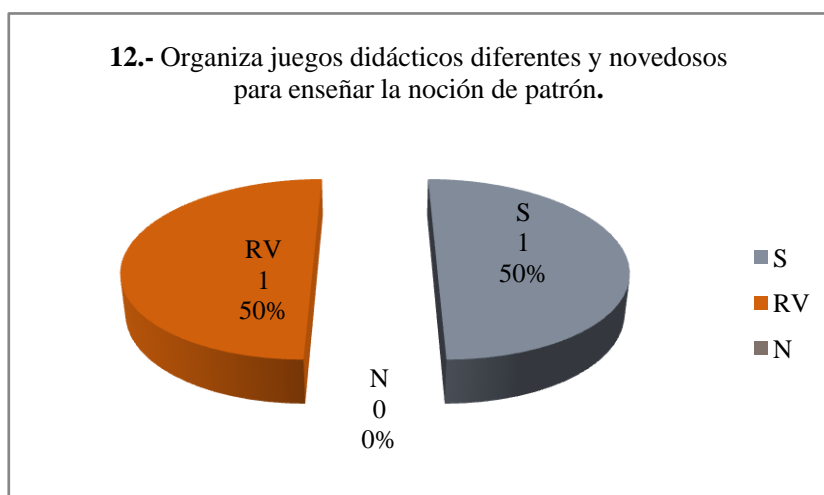
ITEMS N°1 2.-Organiza juegos didácticos diferentes y novedosos para enseñar la noción de patrón.

TABLA N° 14 Organiza juegos didácticos diferentes y novedosos para enseñar la noción de patrón.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------|------------|------------|
| SIEMPRE | 0 | 0% |
| RARA VEZ | 1 | 50% |
| NUNCA | 1 | 50% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica.

GRÁFICO N° 12 Organiza juegos didácticos diferentes y novedosos para enseñar la noción de patrón.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 50% de las docentes encuestadas, siempre organizan juegos didácticos para la enseñanza de la noción de patrón, mientras que el otro 50% responde que rara vez. Se puede interpretar que las maestras no organizan juegos para la enseñanza de patrón.

LISTA OBSERVACIÓN PARA LOS ALUMNOS/AS

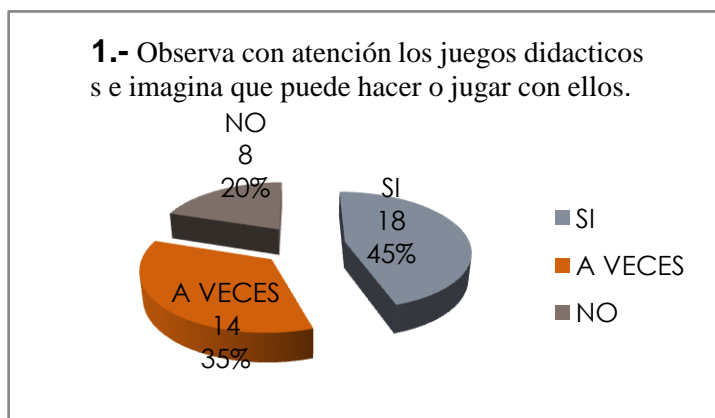
ITEM N° 1.- Observa con atención los juegos didácticos e imagina que puede hacer o jugar con ellos.

TABLA N° 15.- Observa con atención los juegos didácticos e imagina que puede hacer o jugar con ellos.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 18 | 45% |
| A VECES | 14 | 35% |
| NUNCA | 8 | 20% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica.

GRÁFICO N° 13.- Observa con atención los juegos didácticos e imagina que puede hacer o jugar con ellos.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 45% de los niños observados, prestan atención e imaginan a que pueden jugar, mientras que el otro 35% a veces., mientras que un 20% no presta atención.

Se interpreta que los niños y niñas en su mayoría no observan con atención los juguetes.

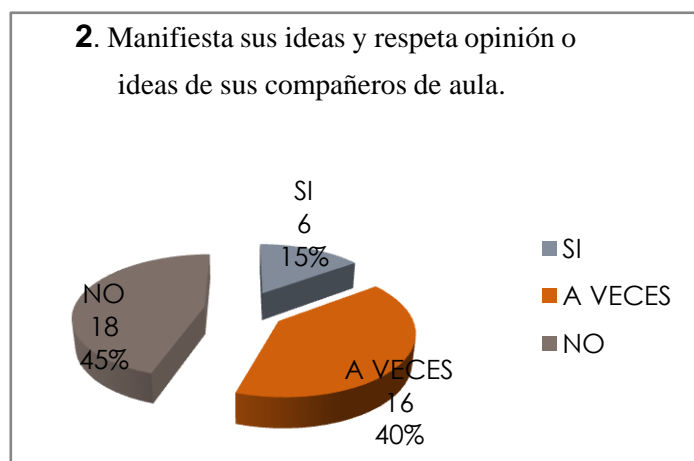
ITEM N° 2.- Manifiesta sus ideas y respeta opinión o ideas de sus compañeros de aula.

TABLA N° 16Manifiesta sus ideas y respeta opinión o ideas de sus compañeros de aula.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 6 | 15% |
| A VECES | 16 | 40% |
| NUNCA | 18 | 45% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica.

GRÁFICO N° 14Manifiesta sus ideas y respeta opinión o ideas de sus compañeros de aula.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

Según la lista de observación se analiza que el 15% de los niñas y niños manifiestan sus ideas y respetan las ideas de sus compañeros, mientras que el otro 40% rara vez manifiesta, y el 45% de alumnos no dicen nada.

Se puede interpretar que los niños no manifiestan sus ideas con facilidad en algunos casos no respetan las ideas de sus compañeros.

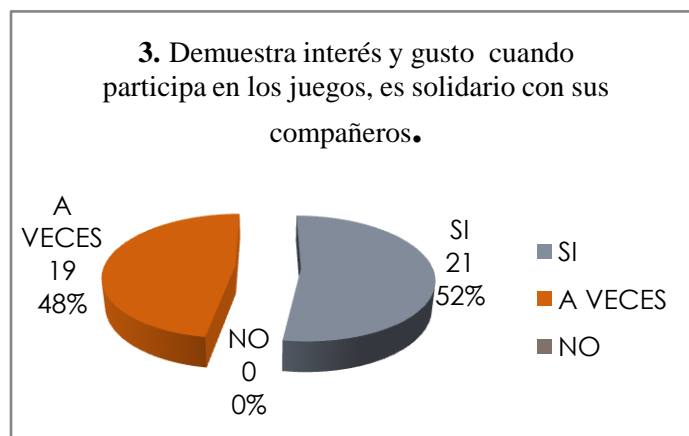
ITEM N° 3.- Demuestra interés y gusto cuando participa en los juegos, es solidario con sus compañeros.

TABLA N° 17 Demuestra interés y gusto cuando participa en los juegos, es solidario con sus compañeros.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 21 | 52% |
| A VECES | 19 | 48% |
| NUNCA | 0 | 0% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 15 Demuestra interés y gusto cuando participa en los juegos, es solidario con sus compañeros.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 52% de los alumnos observados demuestran interés por los juegos, mientras que el 48% no demuestran interés. se interpreta que la mayoría de los niños y niñas muestran interés y gusto por el juego.

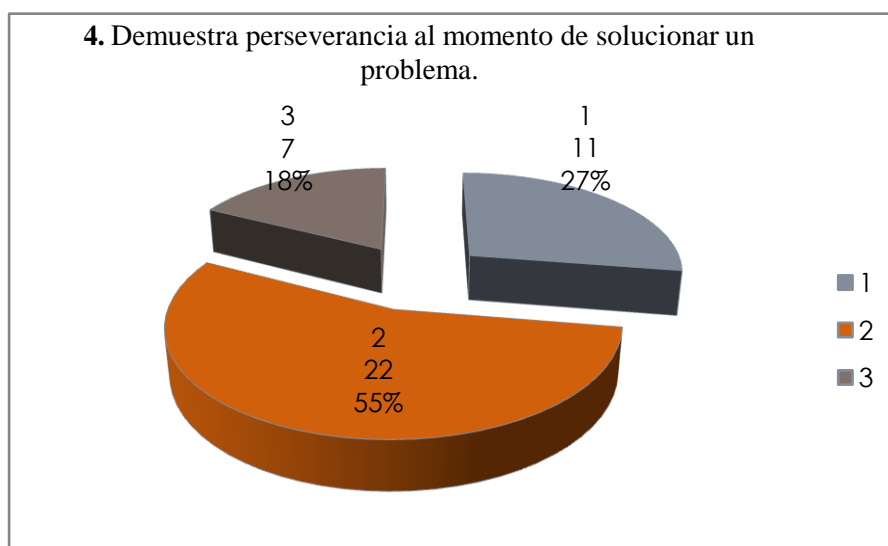
ITEM N° 4.- Demuestra perseverancia al momento de solucionar un problema.

TABLA N° 18Demuestra perseverancia al momento de solucionar un problema.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 11 | 27% |
| A VECES | 22 | 55% |
| NUNCA | 7 | 18% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 16Demuestra perseverancia al momento de solucionar un problema.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 27 % de los niños observados demuestra perseverancia para solucionar un problema, mientras que el 55% se cansa y deja, y el 18% v no intenta solucionarlo se interpreta que los niños y niñas no demuestran perseverancia para dar solución a sus problemas manifestado “no puedo”

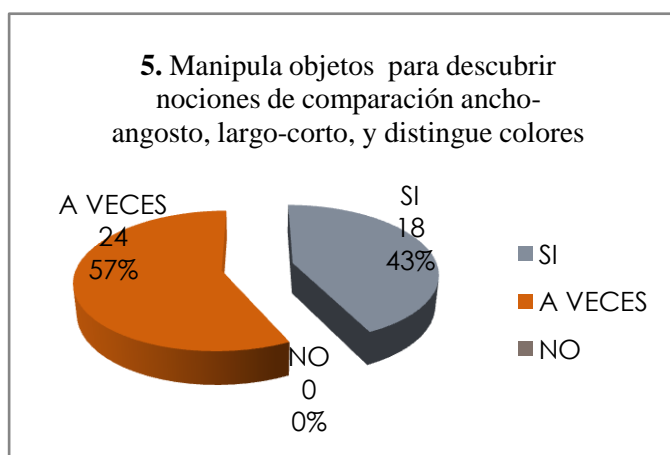
ITEM N° 5.- Manipula objetos para descubrir nociones de comparación ancho-angosta, largo-corta, y distingue colores.

TABLA N° 19 Manipula objetos para descubrir nociones de comparación ancho-angosta, largo-corta, y distingue colores.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 18 | 43% |
| A VECES | 24 | 57% |
| NUNCA | 0 | 0% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRIÓN. Verónica.

GRÁFICO N° 17 Manipula objetos para descubrir nociones de comparación ancho-angosta, largo-corta, y distingue colores.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

El 43% de los alumnos observados manipula objetos para descubrir nociones de comparación, mientras el 57% a veces, se interpretan que la gran parte de los alumnos no manipulan objetos de comparación para distinguir sus diferencias.

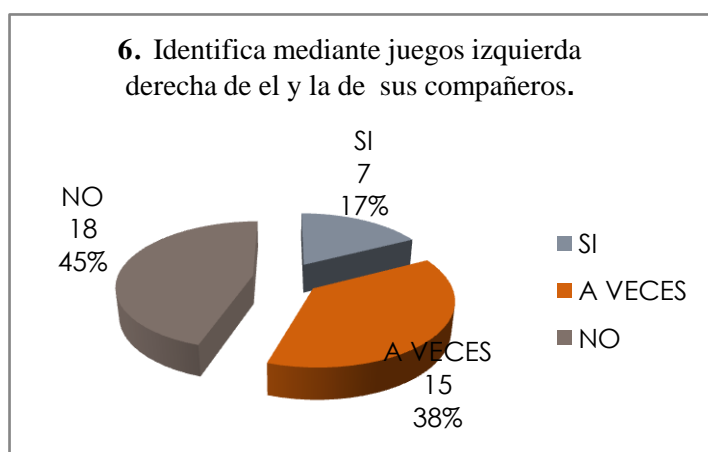
ITEM N° 6.- Identifica mediante juegos izquierda derecha de él y la de sus compañeros.

TABLA N° 20Identifica mediante juegos izquierda derecha de él y la de sus compañeros.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 7 | 17% |
| A VECES | 15 | 38% |
| NUNCA | 18 | 45% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 18Identifica mediante juegos izquierda derecha de él y la de sus compañeros.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

El 17 % de los alumnos observados identifican mediante los juegos izquierda y derecha, mientras que el 15% a veces y el 45 no lo hacen, se puede interpretar que gran parte de los alumnos no reconoce su lado derecho y su lado izquierdo y por ende no discrimina la de sus compañeros.

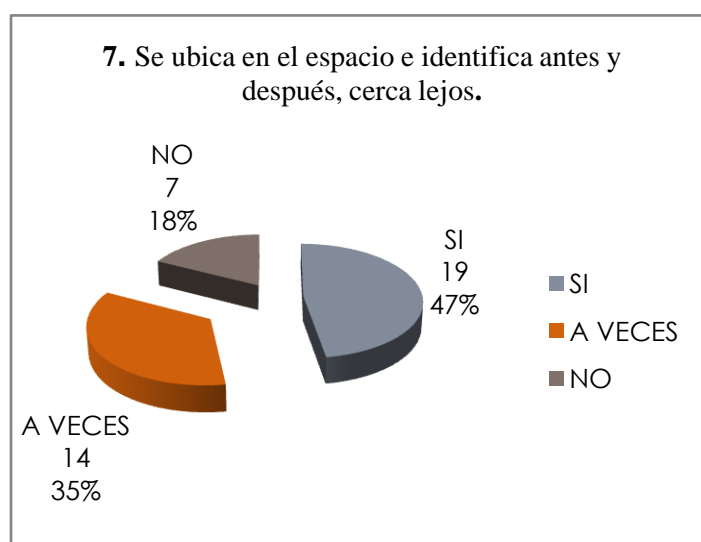
ITEM N° 7.- Se ubica en el espacio e identifica antes y después, cerca lejos.

TABLA N° 21 Se ubica en el espacio e identifica antes y después, cerca lejos.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 19 | 47% |
| A VECES | 14 | 35% |
| NUNCA | 7 | 18% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 19 Se ubica en el espacio e identifica antes y después, cerca lejos.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica
Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

Se analiza que el 47% de los alumnos se ubica en el espacio, mientras que el 35% a veces y el 18% no lo hace, se puede interpretar que la mayoría de niños identifican y se ubican en el espacio.

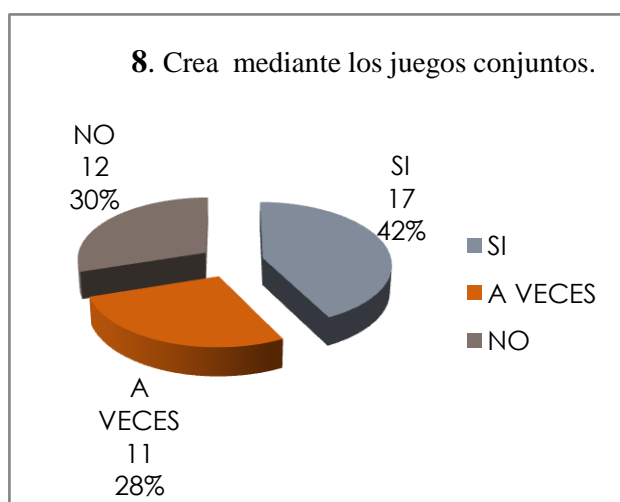
ITEM N° 8.-Crea mediante juegos conjuntos.

TABLA N° 22Crea mediante juegos conjuntos.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 17 | 42% |
| A VECES | 11 | 28% |
| NUNCA | 12 | 30% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 20Crea mediante juegos conjuntos.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 42% crea mediante juegos conjuntos, mientras que el 28% a veces y el 30% no lo hacen, se puede interpretar que la mayoría de niños realizan conjuntas mediante el juego.

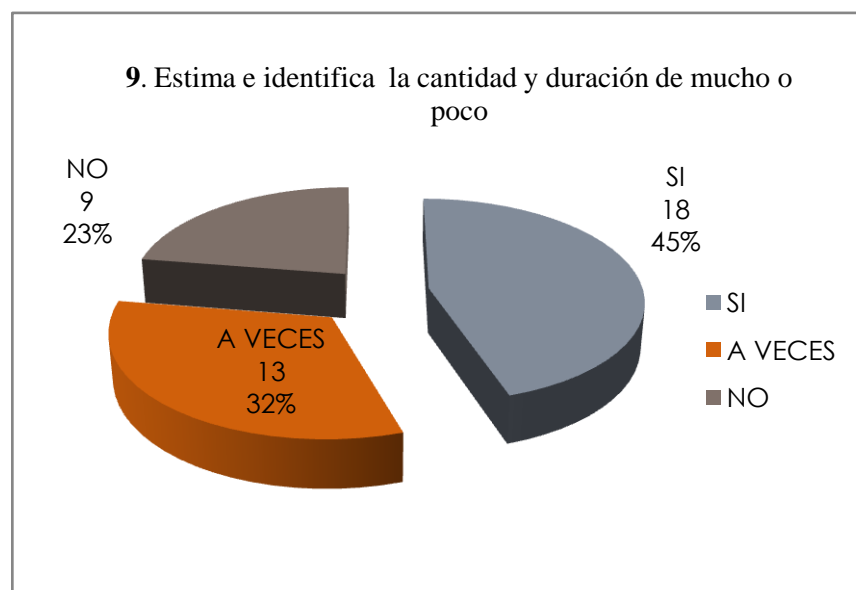
ITEM N° 9.- Estima e identifica la cantidad y duración de mucho o poco.

TABLA N° 23.- Estima e identifica la cantidad y duración de mucho o poco.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 18 | 45% |
| A VECES | 13 | 32% |
| NUNCA | 9 | 23% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 21.- Estima e identifica la cantidad y duración de mucho o poco.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica.

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 45% que si estima e identifica la cantidad y duración, mientras el 32% a veces, y el 23% no lo hace, se interpreta que la mayoría de alumnos si identifica la cantidad y la duración de mucho y poco mientras que la otra parte falta reforzar las nociones de cantidad y duración.

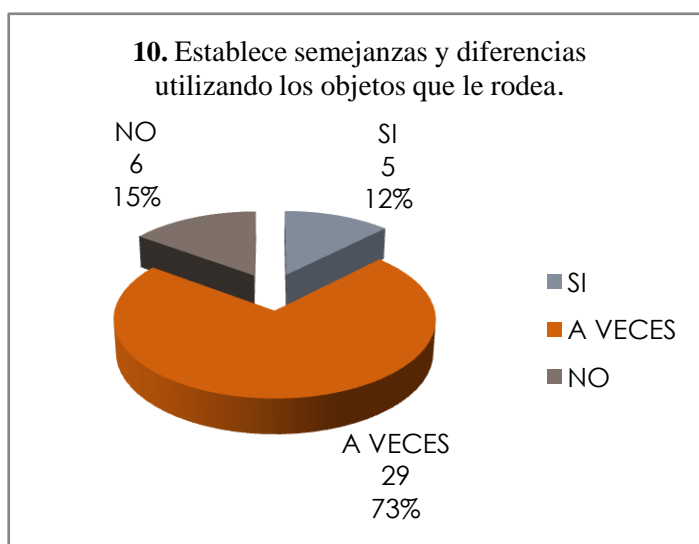
ITEM N° 10.- Establece semejanzas y diferencias utilizando los objetos que le rodea.

TABLA N° 24.- Establece semejanzas y diferencias utilizando los objetos que le rodea.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 5 | 12% |
| A VECES | 29 | 73% |
| NUNCA | 6 | 15% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 22.- Establece semejanzas y diferencias utilizando los objetos que le rodea.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 12% de los alumnos observados establecen semejanzas y diferencias, mientras que el 73% a veces y el 15% no lo hace, se puede interpretar que gran parte de los niños y niñas establecen semejanzas y diferencias con los objetos que le rodean.

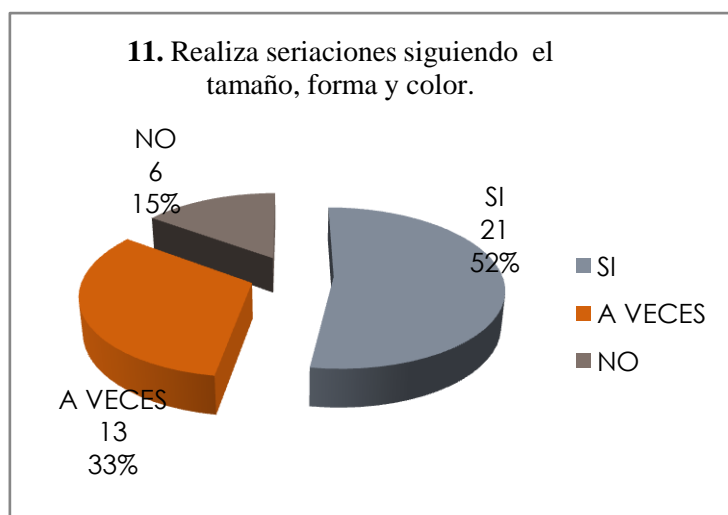
ITEM N° 11.- Realiza seriaciones siguiendo el tamaño, forma y color.

TABLA N° 25 Realiza seriaciones siguiendo el tamaño, forma y color.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 21 | 52% |
| A VECES | 13 | 33% |
| NUNCA | 6 | 15% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 23 Realiza seriaciones siguiendo el tamaño, forma y color.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 50% de los alumnos observados realizan seriaciones siguiendo el tamaño, forma y color, mientras que 33% a veces y el 15% no lo hace, se puede interpretar que la mayoría de estudiantes realizan seriaciones siguiendo un patrón.

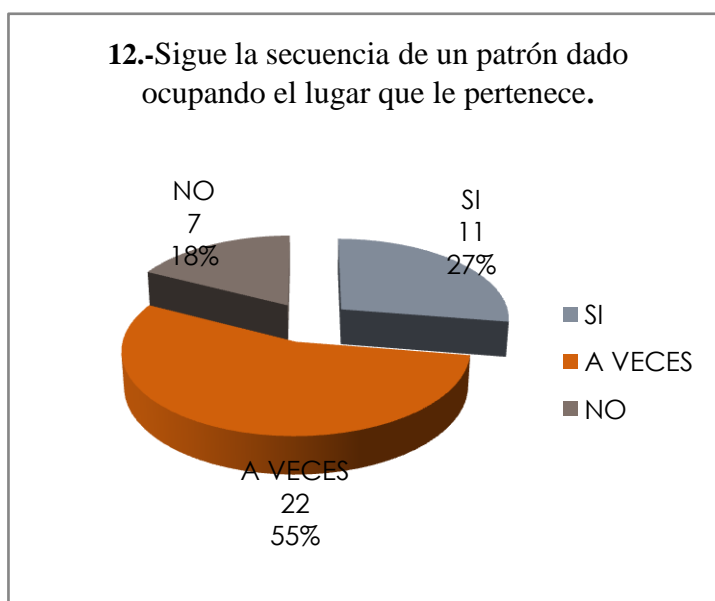
ITEM N°12.- Sigue la secuencia de un patrón dado ocupando el lugar que le pertenece.

TABLA N° 26 Sigue la secuencia de un patrón dado ocupando el lugar que le pertenece.

| OPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------|------------|------------|
| SIEMPRE | 11 | 27% |
| A VECES | 22 | 55% |
| NUNCA | 7 | 18% |
| TOTAL | 40 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática
Elaborado por: CARRION. Verónica

GRÁFICO N° 24 Sigue la secuencia de un patrón dado ocupando el lugar que le pertenece.



Elaborado por: CARRIÓN. Verónica

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del primer año de Educación Básica. Sobre juegos didácticos y la influencia en el aprendizaje de la pre-matemática 2012.

Análisis e interpretación

De acuerdo con el 27% de los alumnos observados siguen la secuencia de un patrón dado, mientras que el otro 55% a veces y el 18% no lo hace, se puede interpretar que los niños y niñas en su mayoría siguen un patrón sin dificultad y la otra parte no pueden seguir un patrón.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

De acuerdo con los objetivos y las preguntas directrices y los resultados de la investigación se plantean las siguientes conclusiones:

- ❖ Falta conocimiento sobre los juegos didácticos en el aprendizaje sin embargo los juegos que existen en la institución (aula) están destinadas en su mayoría a la diversión y recreación.
- ❖ El aprendizaje de la pre matemática es de manera verbal, mecánica, memorística una forma tradicional que el niño niña se frustra y siente miedo de exponer sus ideas al momento de adquirir el conocimiento pre matemático.
- ❖ Identifica que la mayoría de niñas y niños tienen dificultades al interiorizar este tipo de conocimiento. También se evidencia que las prácticas mecánicas, memorísticas y verbales ya no son importantes para profundizar el conocimiento de las nociones pre matemáticas.
- ❖ Es importante que las docentes utilicen una guía y se comprometan a utilizar juegos didácticos como un método de enseñanza, y sobre todo deben sentirse deleitadas al realizar estas actividades, entendiendo que el único propósito es lograr que las niñas y niños adquieran de manera divertida aprendizajes significativos.

RECOMENDACIONES

- ❖ Exponer a las docentes la importancia y los diferentes juegos didácticos que existen para el aprendizaje de la pre matemática capacitaciones para planificar una clase divertida al momento de enseñar la matemática ya que de ella depende que el niño tenga un óptimo aprendizaje de la matemática a lo largo de su vida no solo en el ámbito académico y personal.
- ❖ Incrementar en el aula juegos didácticos novedosos y diferentes con la finalidad de que el niño o niña sienta la necesidad de explorar y manipular para así interiorizar los conocimientos pre-matemáticos por sus propios medios.

- ❖ Aplicar los juegos didácticos especialmente diseñados para el aprendizaje que se quiera obtener de acuerdo a la demanda y edad del niño o niña, no se debe olvidar que también la maestra debe crear juegos didácticos junto a sus alumnos para que no se haga aburrido y no sean repetitivo.
- ❖ Es necesario utilizar una guía con de juegos didácticos divertidos y diferentes que ayuden y faciliten el aprendizaje de la pre matemática de los niños y niñas

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

**GUIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS
PARA EL APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA
EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
DE LA ESCUELA “SANTINIKETAN TAGORE” DEL DISTRITO METROPOLITANO DE
QUITO EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012**

Autora: CARRIÓN LLULLUNA, Verónica Elizabeth

QUITO, 27 de Julio de 2013

PROPUESTA



GRÁFICO N° 25 Propuesta

GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA "SANTINIKETAN TAGORE" DE QUITO EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013

PRESENTACIÓN



http://es.123rf.com/photo_17542922_elementos-de-dibujo

GRÁFICO N° 26 Presentación

Los juegos didácticos tienen el objetivo de mejorar el aprendizaje de las matemáticas en relación con la dificultad que tienen los niños y niñas; es decir es una herramienta clave que sirve de apoyo para la enseñanza- aprendizaje.

La guía que se va a desarrollar está enfocada a fortalecer los juegos didácticos para así lograr un aprendizaje óptimo y divertido, y tener la oportunidad transformar las conductas o actitudes erradas sobre la matemática.

Esta guía constará de dos partes; la parte teórica en donde se dará a conocer la información necesaria sobre los juegos didácticos y cómo ayuda en el aprendizaje de la pre matemática; en cambio la parte práctica comprende de juegos didácticos novedosos que el niño pueda explorar y manipular de acuerdo a las nociones que la docente necesite para un buen aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN



GRÁFICO N° 27 Justificación

La investigación realizada demuestra que la mayoría de niños y niñas tienen dificultades en el aprendizaje de la matemática, lo que evidencia que no se utilizan juegos didácticos, en especial para la enseñanza de la matemática.

Frente a esta problemática se ha proyectado como alternativa de solución una guía de juegos didácticos dirigidos especialmente al aprendizaje de la pre-matemática, ayudando a las docentes a planificar un aprendizaje óptimo de manera divertida, permitiendo que el niño explore, intercambie ideas y saque sus propios conocimientos bajo la supervisión de la docente.

INTRODUCCIÓN

Esta guía tiene como objetivo facilitar información práctica que ayude al docente del primer año de educación básica en el proceso del aprendizaje del pre-matemático, esta comprende la elaboración y el uso de los juegos didácticos que ayuden a los niños y niñas en el aprendizaje de la matemática.

Los juegos didácticos es una vía natural y universal para que el niño o niña desarrolle y se integre en la sociedad, por medio de los juegos didácticos, además de ser una actividad natural y espontánea que a los infantes les agrada y permanecen por mucho tiempo en el juego cuando llena sus expectativas, mientras manipule objetos en especial dirigidos al aprendizaje de la pre-matemática el niño o niña desarrolla su personalidad, habilidades sociales, capacidad intelectual, destrezas psicomotoras, proporciona al infante experiencia que le ayuda al niño a desenvolverse en la sociedad conocer sus posibilidades de perseverancia y limitaciones.

Los juegos didácticos tienen una gran importancia en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, ya que están diseñadas especialmente para que el niño o niña, adquiera por medio del juego conocimiento en las diferentes áreas en especial de la matemática estimulando al niño o niña que la matemática es fácil y ellos son capaces de solucionar problemas con la incentivación del docente, y así eliminar el mito de que las matemáticas son difíciles, por una matemática divertida y fácil.

Con esta guía anhelamos que los juegos didácticos contribuya al mejoramiento de la calidad del aprendizaje de la pre matemática en los niños y niñas utilizando los diferentes juegos que esta elaborados especialmente para esta área, que ayudara al docente a realizar actividades dentro y fuera del aula, el docente se convierte en un facilitador y guía proporcionando un ambiente socio-afectivo óptimo para el desarrollo de los procesos mentales del niño o niña.

OBJETIVOS



http://es.123rf.com/photo_17542922_elementos

GRÁFICO N° 28Objetivos

Objetivo General

Crear un espacio con juegos didácticos apropiados y divertidos para el aprendizaje de la pre-matemática que genera alegría y entusiasmo en los niños y niñas de la Escuela “Santiniketan Tagore”

Objetivos Específicos

Proporcionar a las Docentes, una guía con juegos didácticos para la enseñanza aprendizaje de la pre-matemática.

Promover un cambio en las docentes, frente a los juegos didácticos, para mejorar el aprendizaje de la pre-matemática.

Motivar a los niños y niñas que la matemáticas son fáciles y divertidas para así acabar con el mito “odio las matemáticas”

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS PARA SU USO



GRÁFICO N° 29 Recomendaciones metodológicas para su uso

Para que la guía cumpla los objetivos planteados con éxito, se recomienda tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Crear un ambiente propicio es decir adaptar el aula de acuerdo a las necesidades.
- Tener los materiales indicados con anticipación según el aprendizaje que desea obtener, no olvidar que de la docente depende que el niño disfrute del juego.
- Motivar a los niños y niñas con juegos didácticos diferentes y llamativos.

Durante el juego

- Ofrecer un ambiente satisfactorio en la que los niños y niñas se sientan a gusto y puedan jugar y expresar sus ideas.
- Realizar una demostración del juego es necesario que durante esta demostración la docente haga gestos para que el niño o niña no se distraiga.
- Manejar un lenguaje y tono de voz adecuado, para que el niño o niña comprenda y se interese por el juego didáctico.
- Mencionar las normas y cuidado de los juegos didácticos que deben tener los niños y niñas.
- Permitir que el niño manipule y explore los juegos y busque la solución.
- Brindar seguridad a través de palabras cariñosas.

Al final

- Realizar una evaluación en una hoja de trabajo o que verbalice lo que hizo en el juego.
- Premiar a los niños que cumplieron con las reglas y solucionaron (puede ser con aplausos o lo que la docente crea conveniente).

Ubicación sectorial y física



GRÁFICO N° 30 Ubicación sectorial y física

La guía de juegos didácticos para el aprendizaje de la pre matemática se realizara en la escuela “Santiniketan Tagore” de la ciudad de Quito, de la provincia de Pichincha, parroquia de Tumbaco, está ubicada en la calle Guayaquil y Esmeraldas.

El Centro Infantil cuenta con una infraestructura, su construcción es de hormigón armado, posee pequeños espacios para realizar los juegos didácticos dentro y fuera del aula.

Dispone de todos los servicios básicos así como los necesario para mantenerlo aseado, cuenta con espacios verdes mas no con juegos recreativos y los que hay ya están deteriorados.

Factibilidad

Factibilidad política

La propuesta es factible por cuanto la institución educativa tiene como eje central mejorar la educación y la docente utilizó una guía para el proceso de enseñanza aprendizaje para el beneficio de los niños y niñas. Por lo tanto la guía es factible de implementarse ya que cuenta con el respaldo de las autoridades de la respectiva institución.

Factibilidad Socio Cultural que la sociedad entienda que los juegos didácticos son necesarios para el aprendizaje y se acabe el mito de que las matemáticas son difíciles por unas matemáticas divertidas y fáciles para que los niños y niñas razonen y solucionen problemas de la vida cotidiana.

Factibilidad de implementos de juegos didácticos estos serán elaborados con materiales de reciclaje, fomix, cartón en algunos juegos y en otros la institución y padres de familia se encargara de adquirirlos (lista de útiles).

Impacto



GRÁFICO N° 31 Impacto

Esta propuesta de la guía tiene como beneficiarios directos a los niños y niñas, los mismos que recibirán juegos didácticos novedosos y llamativos manipule explore y solucione y así tener un óptimo aprendizaje.

Los docentes y la institución serán los beneficiarios indirectos, pues al mejorar el aprendizaje de los niños y niñas en la pre matemática ya no habrá problemas de bajas notas y reclamo de los padres.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Los juegos didácticos

El conocimiento de las matemáticas básicas, es un instrumento indispensable en nuestra sociedad, contar objetos, leer, escribir números, realizar cálculos y razonar con números, son aspectos de muchas de las tareas más sencillas, la enseñanza de las matemáticas es tan relevante en la formación del individuo.

La importancia de potenciar las competencias que engloba, va más allá de los saberes propios de la asignatura, es más, la inteligencia matemática es transversal en todos los aspectos de la vida misma la aplicación de los juegos educativos y materiales manipulativos son importantes para el aprendizaje de la matemática

MONTESSORI, María, en la www. Teorías del aprendizaje, menciona:

El niño con su enorme potencial físico e intelectual, que desarrolla a través de la experiencia en cada período sensible, es un milagro frente a nosotros, este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues este se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con el universo. (acceso 04-13)

Por consiguiente las niñas y los niños para obtener un nuevo aprendizaje necesitan tener experiencias positivas, continuas para posteriormente partir hacia nuevos aprendizajes.

Reglas se deben distinguir de los demás juegos

Las que condicionan la tarea docente es decir no permite que se pueda adaptar las necesidades del alumno.

Las que establecen una serie de procedimientos para desarrollar la acción.

Las que prohíben determinadas acciones.

Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los niños y niñas acerca de reglas y las dificultades que pueden tener si no se cumplen de esta manera se fomentara la organización y las interrelaciones con los compañeros.

La temática para los juegos didácticos debe estar relacionada con el aprendizaje que se desea obtener, si el niño o niña no entendió se debe repetir las veces necesarias dando motivación y sobre todo cariño, ya que así se les da la posibilidad de que solucionen con tranquilidad será más fácil el aprendizaje. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña.

Objetivos que persigue un juego didáctico

Un juego didáctico debe contar con una serie de objetivos que permitirán al docente lograr el aprendizaje deseado de manera divertida.

Nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.

Consolidar de manera interesante los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

Procurar un medio para trabajar en equipo de manera agradable y satisfactoria.

Reforzar habilidades que el niño necesita en el transcurso

Brindar un ambiente de estímulo agradable para fomentarla creatividad intelectual y emocional

Reforzar las destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En los juegos didácticos se debería la observación, los maestros debe dirigir y orientar la atención ala participación de los niños y niñas con los juguetes, materiales, piezas etc., y así logren que precisen sus ideas y amplíen su experiencia

El objetivo didáctico.

Es precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se desea es que los niños y niñas desarrollen las habilidades de ordenar diferentes objetos como animales, plantas, etc.

Las acciones lúdicas que propone la docente debería ser un elemento imprescindible del juego didáctico, Estos juegos deben presentarse claramente, si el niño o niña no entiendo, no hay juego,









Es necesario dar un buen estímulo para que la actividad, sea placentero y el proceso de la enseñanza y mantenga la atención de los alumnos.

“Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas”. Acceso archivo pdf.

Características de un juego didáctico.

Una vez establecidos los objetivos es importante conocer las características para realizar de manera práctica:

-  Intención didáctica.
-  Objetivo didáctico.
-  Reglas, limitaciones y condiciones.
-  Un número de jugadores.
-  Una edad específica.
-  Diversión. Tensión.
-  Trabajo en equipo.
-  Competición.

Pasos para elaborar un juego didáctico

- 1) Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- 2) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4) Visualizar el material más adecuado.
- 5) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- 6) Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- 7) Imaginar el juego como si fuera una película.
- 8) Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- 9) Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- 10) Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

Materiales para elaborar material didáctico

Se puede utilizar Fomix, cartulina, cartón comprimido, MDF, madera, pintura al frío, temperas pinceles, materiales de reciclaje, plantillas, papel contact o papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo.

Estos materiales deben ser resistentes, adecuados y de alta calidad con colores combinados y llamativo de acuerdo a la edad y el objetivo del aprendizaje.

No olvidar que para poder utilizar los juegos didácticos se debe dar indicaciones de uso.

La Pre-matemática

Definición de la pre-matemática Es más que una materia o área de aprendizaje es una disciplina cultural y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer a los niños experiencias vitales para resolver problemas de su vida cotidiana, de manera que la matemática contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas de comprender asimilar, conocer, experimentar, vivencia el significado de las siguientes nociones; entre los principales objetivos de enseñanza son: de Comparación, Espacio –Tiempo, Noción Conjuntos, Noción de cantidad, Correspondencia, Seriación, Patrón.

Los juegos didácticos empleados para el aprendizaje de matemática en el nivel inicial, son importantes para el niño que atraviesa esta etapa. Por ello, es fundamental trabajar con juegos didácticos matemáticos de distintas formas, logrando que el niño se interese por nuestras propuestas y que aprenda, de manera divertida, acerca de la resolución de conflictos y problemas, acerca del número, las cantidades y la correspondencia entre otras nociones.

El constructivismo y el juego

Según Vygotsky "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (Soviet psychology .3).

Según la teoría constructivista manifiesta que a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Compartiendo y jugando con otros niños desarrollando su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando su atención,

concentración permitiéndole memorizar y recordar lo que se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”

Importancia del juego en el aprendizaje de la matemática

Según algunas investigaciones acerca del aprendizaje muestra que cuando los niños juegan durante el aprendizaje memorizan y aprende de forma divertida y casual, jugar es realmente importante ya que proporciona la oportunidad de practicar y resolver problemas de forma divertida.

Recomendaciones Metodológicas

- * Es imprescindible, a la hora de abordar juegos matemáticos, que existan diferentes maneras de llegar a la solución de un problema (y no solo un camino o estrategia para resolverlo).
- * La docente deberá ser flexible y aceptar las distintas formas que los niños y niñas tienen de resolver el problema y no tomar una sola opción válida como respuesta.
- * Es importante la guía y apoyo de la docente en el transcurso de la actividad. El niño o niña podrá así, llegar a un resultado, sintiéndose acompañado y motivado.
- * Para los niños y niñas que no reconozcan un número escrito, pero sí sepan contar hasta dicho número, realizar una banda numérica puede servir para visualizar y contar el número escrito correspondiente.
- * Motivar al niño niña a tomar riesgos. a valorar el intento de resolver un problema, aunque sea difícil. Dar tiempo para explorar distintos métodos para resolver un problema difícil. Mientras trabaja, ayúdelo a confiar y decir r sobre lo que está pensando. Esto le ayudará a reforzar sus destrezas matemáticas y a poder razonar y resolver problemas independientemente.
- * Al finalizar el juego, la docente deberá mencionar todas las diferentes alternativas que existen para llegar a resolver el problema o juego matemático. Así los niños podrán conocer que hay distintas formas de resolver una misma situación de problema.

**GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS
PARA EL APRENDIZAJE DE LA
PRE- MATEMÁTICA**



COMPARACION

Los niños y niñas deben manipular y observar objetos para adquirir experiencias directas dando características y así pueda hacer comparaciones de estos elementos. Clasificando o elaborando secuencias o series.

CARRERA DE AUTOS



Fuente: 4565047-ninos-jugando-con-coches.jpg
GRÁFICO N°32 Carrera De Autos

Objetivos del juego: sacar la mayor cantidad de puntos con el dado, para poder así, lograr dar las dos vueltas completas antes que el compañero rival.

Objetivos de la actividad:

- * Comparar las cantidades que tocaron en los dados (tanto de sí mismo como del compañero).
- * Relacionar que "a mayor cantidad de puntos sacados", mayor será el recorrido del auto.
- * Anticipar con qué número ganará el juego, con cuál se aproximará al otro jugador o con qué número pasará a su compañero.

Inicio del juego:

Dos niños se sientan frente al tablero y toman un dado, un auto y una ficha cada uno. Los jugadores ubican sus autos en la largada y tiran sus dados simultáneamente.

Avanzan tantos casilleros como indiquen los dados.

Gana el jugador que logre dar dos vueltas completas y llegué a tocar la bandera de llegada en la segunda vuelta.

LAS PALMADAS



Fuete: Ivanca con niños aplaudiendo al ritmo

GRÁFICO N° 33 Las Palmadas

Objetivo: desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: los niños se sientan formando un círculo, deben estar separados entre ellos. El o la docente les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra “cinco” todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 ó 3 veces, después comienza a equivocarse al decir “tres” o cualquier otro número en lugar del cinco. Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.

LLENO – VACIO



GRÁFICO N° 34 Lleno - Vacío

Objetivo: discriminar con 2 botellas de vidrio una con agua de colores y el otro vacío.

Materiales: 2 botellas por niño anilinas de colores y agua, delantal plástico preferible que los niños se acomode en el piso.

Procedimiento:

Las botellas de vidrio (reciclaje) se puede pedir a los padres de familia, mezclar el agua con la anilina y poner en una de las botellas y entregar a los niños (dos por cada niño/a una vacía y otra llana) y un mandil plástico; No olvidar explicar a los niños /as que no deben llevarse a la boca, no beber el agua.

Demostrar al niño primero que una botella está vacía y la otra está llena, permitir que los niños experimenten traspasando el agua de una botella a otra

No olvidar que la emoción que ponga la docente para realizar el juego el niño va tener más entusiasmo para hacer y adquirir el aprendizaje propuesto.

MARIPOSAS A LAS FLORES



14978364-colegial-y-colegiala-ir-a-l

GRÁFICO N° 35 Mariposas a las Flores

Objetivo:

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

Materiales:

- Mariposas de fomix o cartón, cordón, batuta de madera.
- Flores de colores realizadas con fomix o papel brillante, en las cuales se coloca un imán en el centro.

Procedimiento:

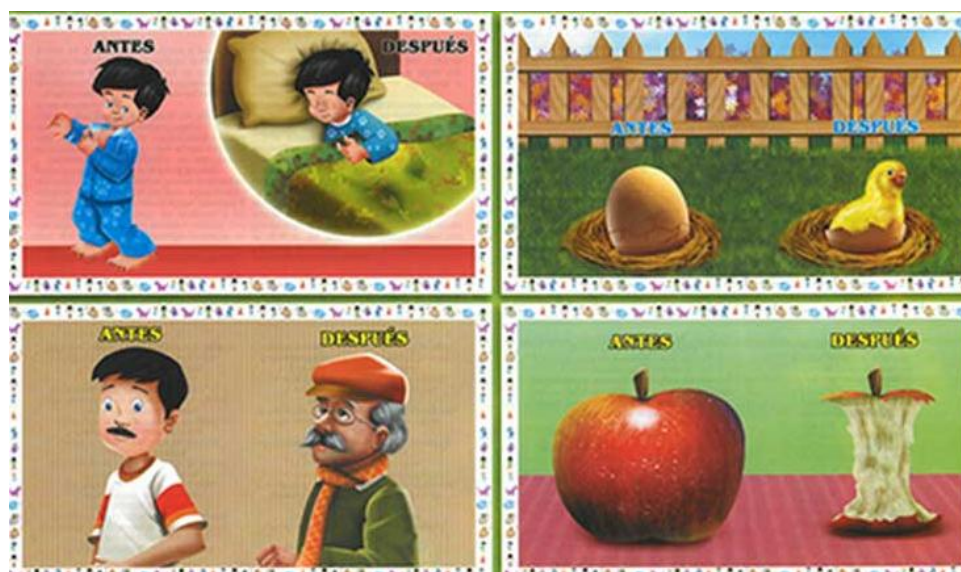
1. Proporcionar a cada niño una lata en forma de mariposa.
2. Colocar en la mesa varias flores de colores.
3. Pedirles que toquen con la base de la lata las flores de un color determinado.
4. A medida que junta las flores, pedirles que las coloquen dentro de las latas.
5. Luego de un tiempo determinado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

ESPACIO TIEMPO

Esta noción se adquiere a través de diversos de movimientos que se realizan, es por eso que el tiempo y el espacio son inseparables.

La organización del tiempo y del espacio lo construye la niña y el niño en interacción con situaciones de la vida cotidiana e implica la elaboración de un sistema de relaciones Secuencia temporal.

QUÉ PASÓ ANTES? ¿QUÉ PASO DESPUÉS?



Fuente: 130.jpg

GRÁFICO N° 36 Qué pasó antes? ¿Qué paso después?

Objetivo:

Ordenar en secuencia los pictogramas de un cuento estructurando la noción antes y después.

Materiales:

Cuento.

Tres pictogramas de un cuento donde estén dibujadas actividades para que se ordenen según el tiempo de construcción.

Procedimiento:

1. narrar a las niñas y niños un cuento.
2. Colocar en el pupitre de cada niña o niño las tarjetas de secuencias del cuento, pero ponerlas en desorden con la finalidad de que ellos lo ordenen.
3. Indicarles que una de las reglas del juego es que tienen que esperar que todas/os las compañeras/os tengan las tarjetas para iniciar el juego.
4. al terminar de repartir las tarjetas decimos: En sus marcas, listo, ahora.
5. A la voz de ahora, las niñas y niños proceden a ordenar las tarjetas.

EL TREN CIEGO



Fuente: 1223088383146_f.jpgfotolog.com

GRÁFICO N° 37 El Tren Ciego

Objetivo: lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.

Materiales:

Patio o aula grande

Procedimiento:

Es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 8 y 10). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: “Chuuu.Chuuu...”.

CONEJITOS SALTARINES



Acceso. www.Lauderiasymas.com

GRÁFICO N° 38 Conejitos Saltarines

Objetivo:

Desarrollar y reforzar las nociones de espacio (cerca-lejos, adelante, atrás, izquierda-derecha).

Materiales:

Hojas de papel periódico o revistas.

Procedimiento:

- Sobre una hoja de papel periódico o revista colocada sobre el piso deberán realizar diferentes saltos (con el pie derecho, pie izquierdo, con los pies juntos, etc.).
- Según la consigna que dé la maestra desplazarse para adelante, -atrás, cerca- lejos, izquierda-derecha, entre otras.

NOCION CONJUNTOS

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

PERTENECE Y NO PERTENECE



<http://educadoraseduquemosconamor.blogspot>.

GRÁFICO N°39 Pertenece y No Pertenece

Objetivo: clasifica y organiza en conjuntos.

Materiales: gráficos de diferentes objetos que se repitan varias veces.

Canastas

Procedimiento:

Entregar las tarjetas para que las niñas y niños manipulen y organicen las tarjetas en grupos iguales

ORGANIZA CONJUNTOS DE ACUERDO AL NÚMERO



Acceso. [10132518-ilustracion-de-ninos-jugando-](#)

GRÁFICO N°40 Organiza Conjuntos De Acuerdo Al Número

Objetivos: Reconoce y realiza conjuntos de acuerdo al número

Materiales: Fomix en forma de un gusano con los números de 0 al 9, tillos

Procedimiento: realizar grupos de dos integrantes y ubicar al gusano en el piso para que los niños tengan más comodidad y realizan los conjuntos de acuerdo al número.

CONJUNTOS DE FICHAS DE COLORES

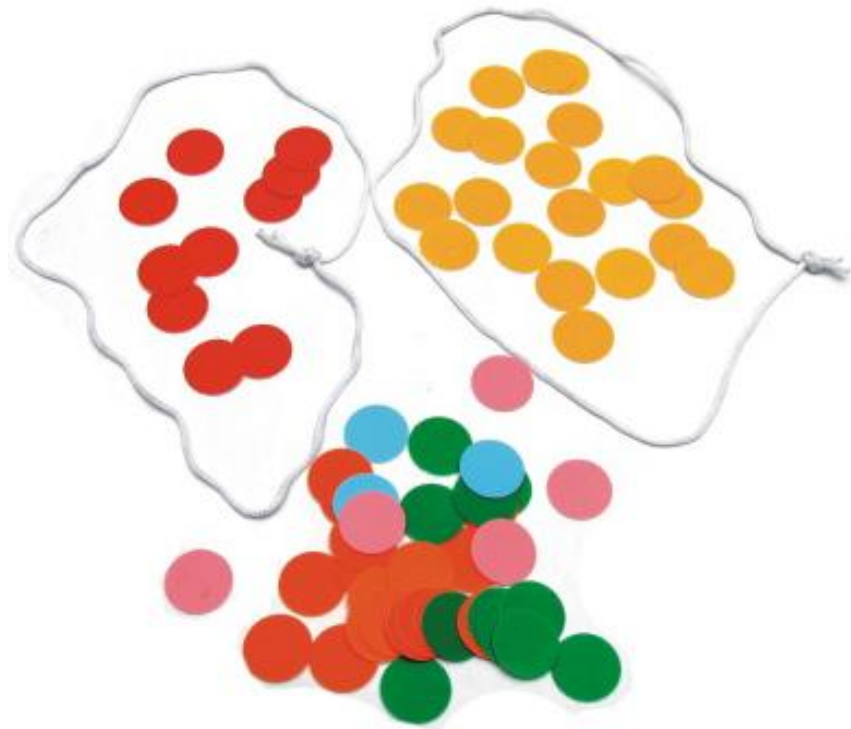


GRÁFICO N°41 Conjuntos de fichas de colores

Objetivos: clasifica y forma conjuntos.

Materiales: cordones grandes de diferentes colores

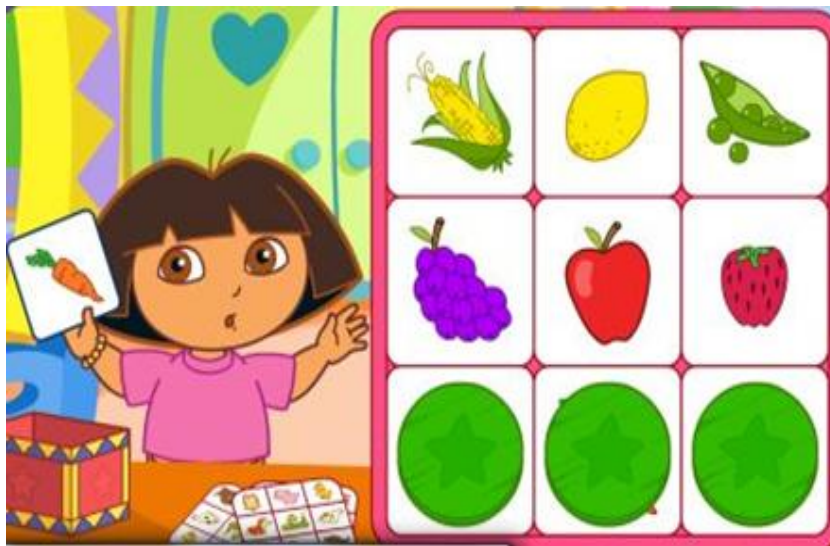
Fichas de diferentes colores.

Procedimiento: entregar a los niños dos cordones y un montón de fichas para que el niño clasifique y con los cordones y forme conjuntos del mismo color.

NOCION DE CANTIDAD

Cantidad es “todo lo que es capaz de aumento o disminución, y puede, por consiguiente medirse o numerarse” en la edad infantil los niños no tiene conocimiento de la noción de cantidad, esta noción se desarrolla a través del juego de cantidades y el niño pueda identificar y verbalizar las siguientes nociones: mucho poco, lleno vacío, números del 0 a 19

BINGO



Fuente:juegos-de-niños-3-años-Bingo-con-Do

GRÁFICO N° 42 Bingo

Objetivo:

1. Reconocimiento de cantidades y sus respectivos numerales.
2. Llenar el cartón en el menor tiempo posible.

Materiales:

1. fomix o cartón graficados cuadrículas grandes.
2. Lápices (para todos).
3. Nueve mullos o semillas de maíz.
4. cartulinas de 5x 5cm. donde estarán graficados los numerales del 1 al 9.

Procedimiento:

1. Entregar a cada niña o niño un lápiz, algunos mullos o maíces y un cartón.
2. Pedir que dibujen en cada cuadro un número a su elección, pero que no se repita.
3. Se desarrolla el juego de la forma tradicional, en una bolsita colocamos las cartulinas con los numerales, la docente sacará de la bolsita una cartulina al azar y cantará el numeral.
4. Las niñas y niños ubican un mullo o maíz en el numeral cantado si lo tienen.
5. Ganará la niña o niño que primero llene el cartón.

NÚMEROS Y TEXTURAS



Fuente hv-prod-601680240G.jpg

GRÁFICO N° 43 Números Y Texturas

Objetivo: reforzar los números texturas lisas y ásperas

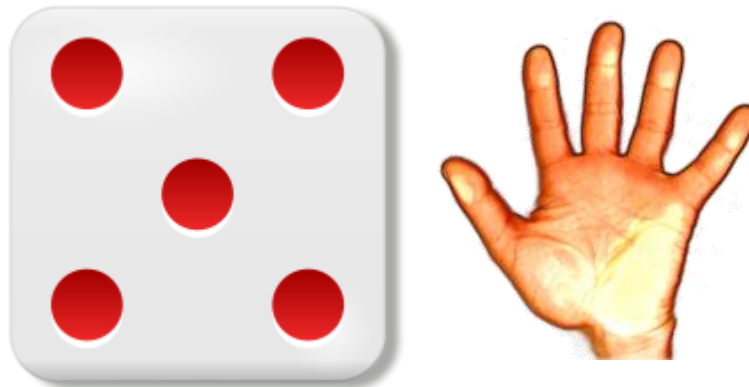
Materiales:

Cartón
Temperas
Lija,
Pincel
Goma

Procedimiento:

Hacer que el niño manipule y observe de características del número que tiene Vendar los ojos y que el niño manipule y adivine que número tienen y de la textura del mismo.

JUGAR CON DADOS



Fuente: <http://burbujitaas.blogspot.com/>

GRÁFICO N° 44 Jugar Con Dados

Objetivos: reunir la mayor cantidad de fichas o tapitas posibles.

Materiales

Para comenzar a jugar, necesitaremos contar con un dado por equipo y varias cantidades de tapitas o fichas.

Procedimiento:

Los niños deberán elegir a un niño de su grupo para que tire el dado y los demás, deberán adivinar qué número saldrá en el dado (antes de que el compañero lo tire).

Los que aciertan la cantidad que salió se llevan una ficha.

Gana el jugador que, al finalizar el juego, tenga más fichas o tapitas.

Variación: los niños, en lugar de decir en voz alta el número que adivinarán en los dados, tendrán que mostrar con sus dedos la cantidad que piensan que va a salir en el dado.

Llegar a la resolución del problema por medio del conteo.

Corresponder número dicho de forma oral, con cantidad de puntitos que salieron en el dado.

Comparar la cantidad de los dedos, con los puntos del dado.

Determinar el ganador del juego (quien obtuvo más cantidad de fichas).

LA CAJA CON NÚMEROS



<http://educadoraseduquemosconamor>

GRÁFICO N°45 La Caja Con Números

Objetivo:

Reconocer los numerales.

Practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas.

Materiales:

Una caja tipo cubo donde estarán dibujados dos veces los números del 1, 2, 3 y colocar algún objeto sonoro en el interior.

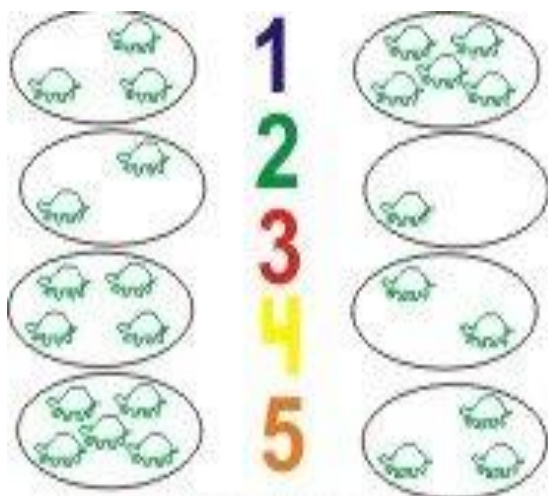
Procedimiento:

1. Pedir a niñas y niños que formen un círculo en aula (retirar los pupitres).
2. Enseñar las reglas del juego. Cuando el dado caiga en el número 1 las niña y niños deben imitar la conducta de reírse, si sale el 2 deben llorar y si cae en el 3 deben gritar.
3. Elegir a una niña o niño para que lance el dado al centro del círculo.
4. Dejar que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo.
5. Gana la niña o niño quede al final en el círculo.

CORRESPONDENCIA

Correspondencia objeto a objeto con encaje: se relaciona con dos elementos el primer elemento debe encajar o relacionarse dentro del otro objeto o signo. Establece vínculos entre objetos concretos y signos que le representen.

RELACIONAR LAS FIGURAS



Fuente:n5tortugas.jpg

GRÁFICO N°46 Relacionar Las Figuras

Objetivo: ayudar al niño o niña a ejercitar la habilidad de contar haciendo que relacione conjuntos de objetos

Materiales:

Trazar 6 círculos en cartulinas en uno de ellos dibuje 4 manzanas y en otro (no muy cercano al primero), cuatro lápices, en los demás círculos dibuje una determinada cantidad de elementos de modo que las cantidades coincidan dos a dos (por ejemplo cinco naranjas y cinco botones).

Procedimiento:

Pida al niño que con una línea los círculos que contienen la misma de objetos

Repetir el juego, añadiendo un nuevo círculo de objetos que no tenga pareja, preguntando si ve algún círculo distinto.

PESCANDO NÚMEROS



Fuente: <http://burbujitaas.blogspot.com/>

GRÁFICO N°47 Pescando Números

Objetivos: colocar en el panel o pizarra, la cantidad de elementos o figuras que el número indique.

Materiales:

- Pizarrón,
- Papel grande de color
- Una canasta o cartón (que simule a una pecera)
- Números del 0 al 9 hechos en fomix con un imán en la mitad

Procedimiento

En otra parte, la docente tendrá que contar con diez figuras o imágenes iguales (pueden ser de peces o animales marinos) y con cañas de pescar. La docente elige un niño al azar. Éste toma una caña de pescar y "pesca" un número.

Luego lo pega en el franelógrafo y, con la ayuda de los niños y la docente, coloca tantas figuras como el número indica (si sacó el número 5, tendrá que colocar al lado, 5 imágenes o figuras).

- * Reconocer la grafía del número.
- * Comparar números: mayor que, menor que, igual que, etc.
- * Contar de forma oral.
- * Utilizar representaciones de cantidades y de números escritos.
- * Relacionar Cardinalidad con grafía.

ABROCHAR BOTONES



Acceso.PICT0032JPG

GRÁFICO N° 48 Abrochar Botones

Objetivos: Identifica como se debe abrochar los botones según corresponde

Materiales:

Un marco de madera con una tela pegada botones con ojales de acuerdo a las colores de los botones.

Procedimiento:

Entregar los marcos y permitir que los niños manipulen y busque la solución y abrochen los botones según corresponde

BUSCA LA CASITA



GRÁFICO N° 49 Busca la casita

Objetivos: Reconocer las formas de acuerdo a sus características en este caso las figuras geométricas.

Materiales:

Cajas de cartón de zapatos, papel brillante, goma, tijeras moldes de las figuras geométricas (o lo que la docente necesita enseñar) un canasto.

Procedimiento:

Introducir la forma geométrica en la ranura correcta teniendo en cuenta el color (si los niños y niñas todavía no conocen todas las figuras se puede trabajar conjuntamente con la maestra) es importante que la docente juegue primero para que los niños observen

SERIACION

Relaciona objetos en base a alguna dimensión, es establece relaciones entre diferentes objetos en base a un aspecto, puede ser creciente o decreciente y poniéndolos en un orden determinado.

ROMPECABEZAS



Acceso www.juegoparalasmatematica.com

GRÁFICO N°50 Rompecabezas

Objetivo: armar la Banda numérica

Material: Elaborar con fomix un rompecabezas de 10 x 10 cm. Con mariposas de diferentes tamaños

Procedimiento:

Formar grupos 2 dos integrantes

Se entrega cada grupo un sobre con rompecabezas (en desorden)

ROMPECABEZAS DE SECUENCIAS



Fuente: <http://www.dolmendis.com/portalsSrvcs/images/catalog>

GRÁFICO N°51 Rompecabezas De Secuencias

Objetivo:

Ordenar la secuencia de los pictogramas estructurando la noción antes y después.

Materiales:

Pictogramas de secuencia de un cuento, historia o fábula

Procedimiento:

- Contar a las niñas y niños el cuento, historia o fábula de las secuencias.
- Colocar en el pupitre de cada niña o niño las tarjetas de secuencias de la historia, pero ponerlas con el gráfico hacia abajo con la finalidad de que no las puedan mirar.
- Indicarles que una de las reglas del juego es que tienen que esperar que todas/os las compañeras/os tengan las tarjetas para iniciar el juego.
- Una vez que acabamos de repartir las tarjetas decimos: En sus marcas, listo, ahora.
- A la voz de ahora, las niñas y los niños dan la vuelta a las tarjetas y proceden a ordenarlas.
- Gana la niña o el niño que primero lo consiga.

PATRON

Es una secuencia en que cada objeto ocupa un lugar determinado para seguir el patrón se debe observar de detenidamente, su forma y orden a seguir.

TANGRAM



Fuente: DSC07629.jpg

GRÁFICO N°52 Tangram

Objetivo:

Jugar con el tangram

El tangram es un gran reforzador lúdico de la competencia

Resolver problemas a través de estrategias lúdicas

Desarrollo de la comprensión y de la visión espacial y geométrica.

Percepción de relaciones geométricas

ACTIVIDADES PARA REALIZAR

Los niños elaboran su propio tangram con cartulina para poder jugar.

El tangram es un juego chino de origen milenario realizado con 7 piezas. Con ellas se pueden realizar un número infinito de figuras.

A más de ser un magnífico pasatiempo, el tangram tiene notables aplicaciones pedagógicas: desarrolla la visión espacial, la relación entre figuras, estimula la imaginación, la creatividad, etc.

En clase de educación física podemos utilizar como una novedosa actividad de carga intelectual, o como un juego de estrategia

Cada alumno puede utilizar su imaginación y crear una figura deportiva

¿ADIVINA QUE FIGURA ES?



10132532-ilustracion

GRÁFICO N°53 ¿Adivina Que Figura Es?

Objetivo: desarrollar la memoria auditiva y visual y contribuir a consolidar el concepto de figuras geométricas

Materiales:

- tarjetas ilustradas con figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo, rombo, rectángulo)
- Papel corcho
- Tijeras
- Temperas
- Pincel

Procedimiento:

La educadora tiene en sus manos unas cuantas tarjetas ilustradas con diferentes figuras geométricas. Un niño agarra una tarjeta de manera que los demás no la vean. Él dibuja con su dedo índice en el aire y los demás niños deben adivinar de qué figura se trata.

ENSARTADO



Acceso www.juegosdidacticosdematematicas.com

GRÁFICO N°54 Ensartado

Objetivo: Identifica y descubre cómo sigue un patrón de acuerdo a lo indicado.

Materiales:

Pasador

Mullos de colores (grandes)

Tarjeta con el patrón que el niño/a continúe (puede ser los colores primarios).

Procedimiento:

Entregar a los niños y niñas el pasador y una canasta con mullos de diferentes y la tarjeta con muestra a seguir.

BIBLIOGRAFÍA NET-GRAFÍA

BIBLIOGRAFIA

- PANIZZA, M. Enseñar matemática en el Nivel Inicial y el primer ciclo de la EGB Análisis y propuestas 1ª edición Buenos Aires, Paidós, 2003
- SIERRA, D. y Guédez, C. (2006) Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular. Caracas: Fe y Alegría.
- DUBROVSKY, S. El valor de la teoría socio-histórica de Vygotsky, para la comprensión de los problemas de aprendizaje escolar, En Dubrovsky S. (Comp.), Vygotsky su proyección en el pensamiento actual. (pp 61-73) (2002).
- HARO, P. Laura. Teorías Contemporáneas del Aprendizaje enfoque teórico Primera edición (1999).
- TAYUPANTA, Inés, Aprestamiento Infantil SYSTEM GRAPHIC (2006)
- COLL, C. MARTÍN E. (2004). El Constructivismo en el aula. Barcelona.
- GALARRAGA, A. (2009). Recurso didáctico para el aprendizaje de nociones matemáticas destinado a niños de cuatro a cinco años.
- MORRISON, S. George. (2007) Educación Preescolar 9ª edición España.
- OCÉANO. (2009). Manual de la maestra de pre-escolar.

NETGRAFIA

- Juegos didácticos para niños y niñas online: todos los tipos según edad
<http://www.losjuegosinfantiles.com/juegos-didacticos>. Acceso 28 de junio de 2012
- García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en: Acceso 15 julio. 2012 <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>.
- García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en: Acceso 15 julio 2012 <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>
- Andrés, M. y García M. (s/f) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didácticos Disponible en:
http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf. Acceso 20 julio 2012.
- Tirapegui, C. (s/f) El juego en la clase de matemática. Disponible en:
<http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/equisangulo/num2voll/articulo12.htm>. Acceso 20 julio 2012
- López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF. Acceso 20 julio 2012.

- Juegos Didácticos. Acceso <http://www.losjuegosinfantiles.com/juegos-didacticos>. 20 julio 2012.
- Iniciación matemática preescolar blogspot.com. acceso el 12 de agosto Blogspot.com <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=3892ed75-556b-4e3d-9188-ff9e8cdcc2aa&ID=54>.
- Juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática. Acceso el 28 de agosto <http://burbujitaas.blogspot.com/>
- Relación Lógico matemáticas. Acceso el 12 de septiembre <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4150/4162.asp>

ANEXOS

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL .EVALUACIÓN DE LA
PROPUESTA DE GRADO DE LA LICENCIATURA.**

NOMBRE DE LA ESTUDIANTE: CARRION LLULLUNA VERONICA ELIZABETH

TEMA: Juegos Didácticos para el aprendizaje de la pre-matemática en los niños del primer año de educación básica de la escuela “Santiniketan Tagore” del Distrito Metropolitano de Quito en el año Lectivo 2011-2012.

CARRERA: Parvularia

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Los instrumentos de evaluación que se presentó en la propuesta serán validados por los profesionales, expertos en el área de investigación, que pertenezcan a la Universidad Central del Ecuador. Tenemos indicadores con sus correspondientes parámetros donde se encuentra la valoración respectiva como:

MS= Muy Satisfactorio.

S= Satisfactorio.

PS= Poco Satisfactorio.

N= Nunca.

Señalando los aspectos en la hoja de evaluación en la propuesta.

Esta propuesta se ha realizado pensando en el bienestar de los Estudiantes y los Docentes de esta Institución y de muchas más para mejorar la sociedad.

| INDICADORES | ESCALA DE VALORACIÓN | | | |
|--|----------------------|---|----|---|
| | MS | S | PS | N |
| PORTADA: | | | | |
| IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL | | | | |
| TEMA | | | | |
| IDENTIFICACIÓN DE GRADO ACADÉMICO | | | | |
| IDENTIFICACIÓN DE AUTOR Y TUTOR | | | | |
| INDICE CONTIENE: | | | | |
| TÍTULOS | | | | |
| SUBTÍTULOS | | | | |
| RESUMEN | | | | |
| INTRODUCCIÓN | | | | |
| JUSTIFICACIÓN | | | | |
| CONTENIDOS | | | | |
| REFERENCIAS | | | | |
| ANEXOS | | | | |
| MARCO TEÓRICO: | | | | |
| FUNDAMENTACIÓN | | | | |
| CONTENIDO | | | | |
| COMPONENTES ESTRUCTURALES | | | | |
| JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA: | | | | |
| CARRERA DE AUTOS | | | | |
| LAS PALMADAS | | | | |
| LLENO – VACIO | | | | |
| MARIPOSAS A LAS FLORES | | | | |
| QUÉ PASÓ ANTES? ¿QUÉ PASO DESPUÉS? | | | | |
| EL TREN CIEGO | | | | |
| CONEJITOS SALTARINES | | | | |
| PERTENECE Y NO PERTENECE | | | | |
| ORGANIZA CONJUNTOS DE ACUERDO AL NÚMERO | | | | |
| CONJUNTOS DE FICHAS DE COLORES | | | | |
| BINGO | | | | |

| | | | | |
|-----------------------------------|--|--|--|--|
| NÚMEROS Y TEXTURAS | | | | |
| JUGAR CON DADOS | | | | |
| LA CAJA CON NÚMEROS | | | | |
| RELACIONAR LAS FIGURAS | | | | |
| PESCANDO NÚMEROS | | | | |
| ABROCHAR BOTENES | | | | |
| BUSCA LA CASITA | | | | |
| ROMPECABEZAS | | | | |
| ROMPECABEZAS DE SECUENCIAS | | | | |
| TANGRAM | | | | |
| ¿ADIVINA QUE FIGURA ES? | | | | |
| ENSERTADO | | | | |
| EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA | | | | |

Evaluado

CUESTIONARIO

Apreciado (a) Docente

| ITEMS | S | RV | N |
|---|---|----|---|
| 1. Obtiene juegos didácticos que ayuda con la imaginación de los infantes. | | | |
| 2. Los juegos didácticos que planifica ayuda a fomentar la observación y la atención. | | | |
| 3. Utiliza juegos para que el niño o niña desarrolle un espíritu crítico y autocritico. | | | |
| 4. Realiza juegos didácticos en grupos para fomentar el compañerismo y la solidaridad. | | | |
| 5. Consigue en los niños y niñas que tenga interés y gusto por el juego y comparta con sus compañeros. | | | |
| 6. Incentiva al niño o niña que cree juegos o repare algún juguete que está dañado. | | | |
| 7. Realiza juegos didácticos que ayuden al niño o niña para desarrollar la noción de comparación y verbalice sus características. | | | |
| 8. Utiliza juegos que implican desplazamientos para enseñar nociones de espacio- tiempo | | | |
| 9. Consigue que el niño o niña realice o forme conjuntos con objetos que le rodea mediante el juego. | | | |
| 10. Planifica juegos didácticos diferentes y llamativos para enseñar cantidad y correspondencia | | | |
| 11. Interioriza la noción de seriación con juegos que implique ordenar de mayor a menor o viceversa | | | |
| 12. Organiza juegos didácticos diferentes y novedosos para enseñar la noción de patrón. | | | |

LISTA DE OBSERVACIÓN PARA EL ALUMNO

| ITEMS | SI | NO | AV |
|--|----|----|----|
| 1. Observa con atención los juguetes e imagina que puede hacer o jugar con ellos. | | | |
| 2. Manifiesta sus ideas y respeta la opinión o ideas de sus compañeros de aula. | | | |
| 3. Demuestra interés y gusto cuando participa en los juegos, es solidario con sus compañeros. | | | |
| 4. Demuestra perseverancia al momento de solucionar un problema. | | | |
| 5. Manipula objetos para descubrir nociones de comparación ancho-angosto, largo-corto, y distingue colores | | | |
| 6. Identifica mediante juegos izquierda derecha de él y la de sus compañeros. | | | |
| 7. Se ubica en el espacio e identifica antes y después, cerca lejos. | | | |
| 8. Crea mediante los juegos conjuntos. | | | |
| 9. Estima la cantidad y duración de mucho o poco. | | | |
| 10. Establece semejanzas y diferencias utilizando los objetos que le rodea. | | | |
| 11. Realiza seriaciones siguiendo el tamaño, forma y color. | | | |
| 12. Sigue la secuencia de un patrón dado ocupando el lugar que le pertenece. | | | |

LISTA DE LAS DOCENTES

| | |
|--------------|-------------------|
| Paralelo "A" | Verónica Castillo |
| Paralelo "B" | Sandra Guaman |

LISTA DE LOS ALUMNOS/AS

| PRIMERO "A" | |
|--------------|------------------------------------|
| 1 | Alba Defas Darían Mauricio |
| 2 | Astudillo Franco Luisa Fernanda |
| 3 | Bautista Gualpa Alisson Anahi |
| 4 | Burbano García Brithany Mishell |
| 5 | Cáceres Sarabia Josep Daniel |
| 6 | Carlozama Cahueñas Carla Maribel |
| 7 | Chinchero Dávila Adriana Emilia |
| 8 | Dahua Valdez Micaela Jhordana |
| 9 | Flores Sumbay Kevin Alexander |
| 10 | Guaman Saguno Bayo leth Maylee |
| 11 | Guerrero Chinachi Brithany Abigail |
| 12 | Martínez Padilla Briana Carolina |
| 13 | Proaño Espinales Génesis Maite |
| 14 | Proaño Espinales Paulette Sarahi |
| 15 | Pupiales Pisuña Fernanda Micaela |
| 16 | Saguno Mendoza Sasha Nahomi |
| 17 | Simbaña Correa Ariel Steven |
| 18 | Simbaña Guerrero Jhosep Danilo |
| 19 | Urgiles Hurtado Fernanda Gabriela |
| 20 | Yanacallo Vega Ana Cristina |
| TOTAL | 20 Alumnos/as |

| PRIMERO "B" | |
|--------------|------------------------------------|
| 1 | Andrade Guagualango Mauricio David |
| 2 | Cañar Pardo Neicer Leandro |
| 3 | Chantera Tito Zabdi Israel |
| 4 | Chalacan Criollo Edgar Israel |
| 5 | Gonzales Montero Alexis Matías |
| 6 | Mullo Escobar Mario Enrique |
| 7 | Murillo Lanchimba Santiago Xavier |
| 8 | Santillán Castro Diego Rafael |
| 9 | Romero Tamayo Luis Esteban |
| 10 | Taípe Gonzales Luis Esteban |
| 11 | Tipantiza Demera Erick Alexander |
| 12 | Álvaro Cando Jeimy Camila |
| 13 | Conlago Sarabia Ariana Micaela |
| 14 | Córdova Bravo Zamia Valentina |
| 15 | Chiguano Pastuña Isaura Marisol |
| 16 | Díaz Venegas Yadira |
| 17 | García Anago Micaela Dominique |
| 18 | Llano Cervantes Domenica Lizeth |
| 19 | Pozo Neger Carmen Lorena |
| 20 | Rivas Yagos Merlin Anahi |
| TOTAL | 20 Alumnos/as |

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN SEMI PRESENCIAL
ASESORÍA DE TRABAJOS DE GRADO

| FICHA TÉCNICA PARA PRESENTACIÓN DEL TEMA | |
|---|--|
| DATOS DEL ESTUDIANTE: | |
| NOMBRES COMPLETOS | CARRION LLULLUNA VERONICA ELIZABETH |
| DIRECCIÓN DOMICILIARIA | TUMBACO ELOY ALFARO Y GOZALO MENECESES SECTOR EL CHAQUIÑAN |
| TELÉFONO | 3832211 / 087813191 |
| CORREO ELECTRÓNICO | brujaverin@hotmail.com |
| LUGAR Y DIRECCIÓN DE TRABAJO | TUMBACO CALLE GUAYAQUIL Y ESMERALDAS ESQUINA |
| TELÉFONO | 098-7813-191 |
| CARRERA | PARVULARIA |
| ÁREA DE INVESTIGACIÓN | DIDÁCTICAS DE LAS CIENCIAS |
| LÍNEA DE INVESTIGACIÓN | METODOLOGIA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE |
| TEMA | JUEGOS DIDACTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA DE NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA LA ESCUELA “SANTINIKETAN TAGORE” DEL AÑO LECTIVO 2011-2012. |
| QUÉ ES LO QUE VOY A INVESTIGAR? | IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDACTICO EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE MATEMÁTICA |
| FECHA | 20 de Enero del 2012 |

CI: 171699192-0
Verónica Carrión