



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

CARRERA DE PEDAGOGÍA

TEMA:

**DESARROLLO DE LAS NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS
MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA
UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ DEL BUEN PASTOR**

AUTOR:

Barrezueta Zevallos, María Gabriela

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TUTOR:

Franco Dueñas, Bernarda de Lourdes, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

20 de Septiembre del 2016



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Barrezueta Zevallos, María Gabriela**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**.

TUTOR (A)

f. _____
Franco Dueñas, Bernarda de Lourdes, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Albán Morales, Sandra Elizabeth, Mgs.

Guayaquil, a los 20 del mes de Septiembre del año 2016



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Barrezueta Zevallos, María Gabriela**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **DESARROLLO DE LAS NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ DEL BUEN PASTOR** previo a la obtención del Título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 20 del mes de Septiembre del año 2016

EL AUTOR (A)

f. _____
Barrezueta Zevallos, María Gabriela



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Barrezueta Zevallos, María Gabriela**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **DESARROLLO DE LAS NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ DEL BUEN PASTOR**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 20 del mes de Septiembre del año 2016

EL (LA) AUTOR(A):

f. _____
Barrezueta Zevallos, María Gabriela

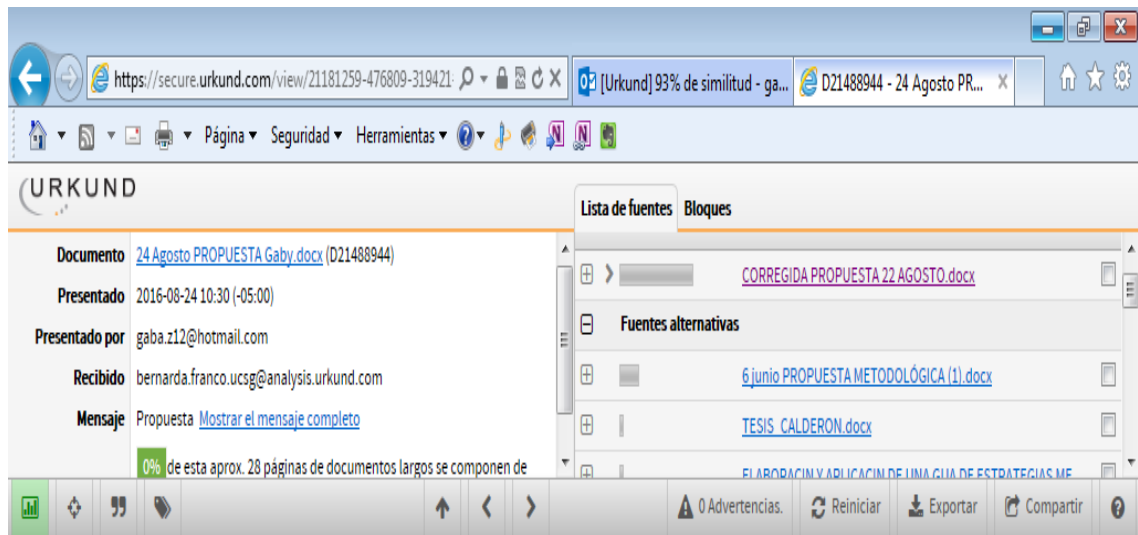
REPORTE URKUND

Nombre: María Gabriela Barrezueta Zevallos

Carrera: Pedagogía

Título: Licenciada en Ciencias de la Educación

Tema: **DESARROLLO DE LAS NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ DEL BUEN PASTOR**



The screenshot displays the Urkund web interface. The browser address bar shows the URL: <https://secure.orkund.com/view/21181259-476809-319421>. The page title is "[Urkund] 93% de similitud - ga...". The document details on the left are:

- Documento:** [24 Agosto PROPOSTA Gaby.docx \(D21488944\)](#)
- Presentado:** 2016-08-24 10:30 (-05:00)
- Presentado por:** gaba.z12@hotmail.com
- Recibido:** bernarda.franco.ucsg@analysis.orkund.com
- Mensaje:** Propuesta [Mostrar el mensaje completo](#)

Below the details, it indicates: 0% de esta aprox. 28 páginas de documentos largos se componen de... The right sidebar shows a list of sources under the heading "Lista de fuentes Bloques":

- [CORREGIDA PROPOSTA 22 AGOSTO.docx](#)
- Fuentes alternativas**
- [6 junio PROPOSTA METODOLÓGICA \(1\).docx](#)
- [TESIS CALDERON.docx](#)
- [ELABORACION Y APLICACION DE UNA GUIA DE ESTRATEGIAS ME...](#)

The bottom navigation bar includes icons for home, back, forward, and search, along with buttons for "0 Advertencias.", "Reiniciar", "Exportar", and "Compartir".

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres por ser mi fuente de inspiración durante este proceso. A mis hermanos por estar siempre a mi lado con palabras de aliento. A mi abuela por sus consejos de perseverancia.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia. A mis padres por estar siempre brindándome su apoyo en las situaciones difíciles presentadas. A mis hermanos que siempre fueron mi mayor soporte durante este proceso. A mis amigas, quienes me han apoyado durante todo este tiempo con sus consejos.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

BERNARDA DE LOURDES FRANCO DUEÑAS, MGS.
TUTOR

f. _____

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

Índice

INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I	15
PROBLEMAS PRINCIPALES A LOS CUALES REFIERE	15
Visión a priori de las necesidades, intereses y problemas (Nips), que presenta la enseñanza-aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas básicas en la institución educativa	17
CAPÍTULO II	19
Disposiciones legales	19
Fundamentos curriculares	21
Fundamentación Psicopedagógica	22
La propuesta de acuerdo con el ideario, misión o visión institucional de la Unidad Educativa San José del Buen Pastor	27
Fundamentación de la enseñanza-aprendizaje de la institución educativa	28
Fundamentación teórica en relación a las variables de forma integrada..	29
Fundamentación de la enseñanza-aprendizaje del ámbito lógico-matemático (variable 1)	29
Fundamentación del juego (variable 2).....	30
Relación de las variables	31
CAPÍTULO III	32
Objetivos de la asignatura en el Subnivel 2 Inicial 1	32
Objetivo general.....	32
Objetivos específicos.....	32
Pretensiones iniciales.....	33
Población beneficiaria	33
Estrategias investigativas utilizadas para recabar información sobre la realidad de la enseñanza-aprendizaje de la matemática en la institución educativa:	33
Estrategias referentes a la valoración del aprestamiento lógico matemático	41
Actividades de evaluación	42

CAPÍTULO IV.....	44
Actividades curriculares para hacer realidad la propuesta	44
Procesos de enseñanza-aprendizaje en clases de aprestamiento lógico- matemático.....	44
Fichas de aplicación metodológica con respecto a las clases.....	45
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	65
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES.....	67
IMPLICACIONES.....	68
REFERENCIAS	69
ANEXOS.....	71

Índice de Gráficos

Gráfico 1. Identificación de partes superiores e inferiores de su cuerpo.	35
Gráfico 2. Verbalizan ubicaciones de objetos que desean.	35
Gráfico 3. Reconocimiento de noción arriba-abajo.	36
Gráfico 4. Reconocimiento de noción dentro-fuera.	36
Gráfico 5. Reconocimiento de noción grande-pequeño.	37
Gráfico 6. Identifican objetos cerca-lejos.	37
Gráfico 7. Identifican mucho-poco.	38
Gráfico 8. Identificación de números del 1 al 3.	38
Gráfico 9. Socialización.	39
Gráfico 10. Relaciona objetos según sus características.	39
Gráfico 11. Realiza movimientos controlados.	40

RESUMEN

La presente propuesta plantea actividades para el desarrollo de las nociones lógico-matemáticas mediante el juego en niños de tres a cuatro años. La institución elegida para el diseño de las actividades fue la “Unidad Educativa San José del Buen Pastor”, la cual pertenece a la Benemérita Sociedad Protectora de la Infancia. Para que la propuesta se sustente en un marco teórico-práctico se realizaron observaciones para percatarnos de las necesidades del nivel inicial en el ámbito lógico-matemático y se investigó sobre estudios realizados acerca de la importancia del juego y del aprestamiento en esta área. Además de la observación y de la investigación bibliográfica se realizó una entrevista a la docente de nivel inicial para conocer sus opiniones sobre la utilización del juego dentro del aprestamiento de las nociones lógico-matemáticas. Como resultado de esta investigación, se elaboraron varias actividades correspondiente ámbito lógico-matemático en las cuales el juego es la estrategia principal para el desarrollo de las clases; teniendo en cuenta la edad de los niños y la estructura de la institución. Cabe recalcar, que esta propuesta no es una receta, sino una guía para poder utilizar el juego dentro del aprestamiento matemático.

PALABRAS CLAVE

Nivel Inicial, juego, nociones lógico-matemáticas, cuerpo, trabajo colaborativo, contexto socio-cultural

INTRODUCCIÓN

El aprestamiento de la enseñanza de las matemáticas en el nivel inicial es importante porque ayuda al niño a ubicarse a sí mismo dentro de un espacio, para luego ser capaz de ubicar un objeto; además que estos conocimientos son la base para un aprendizaje matemático complejo en un futuro; Piaget (citado por Sandia L., 2000 p.6) afirmaba que el ser humano desde muy pequeño puede lograr comparaciones de objetos de acuerdo a ciertas características pero esto no significa que la noción de clasificación esté interiorizada, porque esto implica un proceso de actividades que ayuden al niño a comprender las nociones matemáticas.

Por otro lado, el juego es una actividad presente en el desarrollo del ser humano, quienes desde muy pequeños aprenden cosas de su nuevo mundo. La imaginación y creatividad se encuentran inmersas en esta actividad ya que los niños son capaces de otorgarles significantes nuevos a objetos que ya lo poseen, es decir, un bloque de legos es un avión para ellos. Piaget afirmaba que el juego no debe verse aislado de los procesos académicos porque mediante el juego el niño es capaz de asimilar su contexto de manera más lúdica y aprender cosas nuevas.

Se ha escogido a la Unidad Educativa San José del Buen Pastor debido a que esta propuesta que es elaborada durante el año lectivo 2016-2017 coincide con los objetivos pedagógicos de la institución de desarrollar las aptitudes del niño desde pequeños para que puedan ser parte activa y funcional de la sociedad, al proponer actividades que respeten las individualidades de cada niño y potencien la creatividad y la imaginación teniendo en cuenta su entorno social y cultural; además de fomentar el desarrollo del individuo como un ser humano con valores que sea capaz de preocuparse por sí mismo y por el resto, poniendo en práctica los valores inculcados en cada situación que se le presente.

El presente documento está conformado por cuatro capítulos. Los problemas, necesidades e intereses de la institución se encuentran en el primer capítulo. En el capítulo dos encontramos el marco legal en el cual se sustenta la propuesta; partimos desde la Carta Magna en la cual encontramos que la educación es un derecho indeleble de cada persona que pertenece a la República del Ecuador. Hemos revisado también el currículo de nivel inicial en el cual encontramos los parámetros que indica qué deben aprender los niños en este nivel. A continuación del marco legal, se desarrolla el marco teórico para argumentar las variables de esta investigación, que son el aprestamiento lógico-matemático y el juego. Esta investigación se ha sustentado en los estudios de Piaget, Vygotsky y Decroly, los tres autores concordaban que el ser humano aprende mediante las interacciones con los demás, ya que mediante las vivencias nuevas el aprendizaje se iba conformando. El cuerpo era la principal herramienta para que el niño logre la interacción con su nuevo mundo.

En el tercer capítulo encontramos la recolección de datos de la propuesta, al inicio se realizó una observación para percatarnos de las necesidades, luego de la búsqueda bibliográfica se realizaron otras observaciones, esta vez para poder comparar la teoría con la realidad. Las fichas para realizar las observaciones fueron de elaboración propia. Junto a los resultados graficados de las observaciones se encuentran los análisis respectivos, además de la sistematización de la entrevista realizada a la docente del nivel de niños de 3 a 4 años de edad.

Las actividades propuestas para mejorar el aprendizaje de las nociones lógico-matemático mediante el juego en el nivel inicial se detallan en el cuarto capítulo. Estas actividades están planteadas tomando en cuenta el marco teórico, el contexto de los niños y la duración de cada hora clase del ámbito lógico-matemático de la Unidad Educativa.

DESARROLLO
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

CAPÍTULO I

LA PROPUESTA

TÍTULO

DESARROLLO DE LAS NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ DEL BUEN PASTOR

PROBLEMAS PRINCIPALES A LOS CUALES REFIERE

Según la Healthy Children Organization (2015) las dificultades al momento de presentar nociones nuevas a los niños se presentan debido a que los niños aún están elaborando su esquema corporal, y ciertas nociones les serán más complicadas que otras, recordemos que el pensamiento del niño no es igual al del adulto, y lo más importante pasa por varias etapas. Debemos revisar las características cognitivas del niño para conocer que nociones son las primeras que se deben enseñar. Los niños de tres años poseen las siguientes características:

- Juegan solos.
- Prestan atención a los juguetes de otros niños.
- Hablan para ellos mismos cuando juegan.
- Suelen confundir situaciones reales de imaginarias.
- Comprenden consignas de una sola orden.
- Imitan funciones de los adultos.
- Identifican partes del cuerpo.
- Presentan dificultad para establecer acciones verbales.

El primer nivel lógico matemático del niño es la observación para luego ir a una clasificación, cuando el niño clasifica sus juguetes suele hacerlo por sus características, en especial por el tamaño de los mismos, durante este proceso el niño inconscientemente está identificando las nociones grande-pequeño. Para el niño se debe partir de lo concreto a lo abstracto, de lo particular a lo general. Empezar sus conocimientos de lógico matemático con nociones que sean notorias para su nivel de pensamiento; tampoco varias nociones al mismo tiempo.

“Los contenidos y aprendizajes tienen que estar vinculados al entorno y a la experiencia, deben tener sentido para el alumno ya que, de lo contrario, los vivencia como elementos ajenos y extraños” (Carrillo, 2009, p.4).

Al momento de planificar una clase o una actividad es necesario conocer siempre el grupo de estudiantes que se posee ya que muchas veces los aprendizajes no logran ser asimilados por ellos porque el vocabulario, ejemplos usados son alejados de su realidad, debido a esto es necesario observar detalladamente a cada uno de los individuos y sus características.

Carrillo (2009, p. 4) asegura que muchas veces los problemas en las matemáticas se dan porque los estudiantes no han asimilado aun los conocimientos previos y esto provoca que se sientan incapaces, incluso sientan un fracaso al no poder comprender lo nuevo, creando un ambiente emocional negativo para los estudiantes.

Los conocimientos adquiridos en el nivel inicial son las bases para los aprendizajes futuros por lo tanto si los niños no han adquirido e interiorizado estos conocimientos podrían presentar dificultades en sus años de educación básica.

En esta etapa es de suma importancia brindarle más atención a las actividades corporales para que el niño interiorice las nociones, en especial en las etapas denominadas por Piaget como sensorio-motriz y pre-operacional, pero hoy en día muchas veces nos preocupamos más por llenar hojas, carpetas; aunque tener evidencias físicas sí es importante, es necesario comprender que estamos forzando a los estudiantes a entrar a una etapa cognoscitiva para la cual aún no están aptos.

Los niños de 2 a 4 años aún están en la etapa pre-operacional según Piaget, y recordemos que en esta etapa los estudiantes son capaces de representar acontecimientos o cosas con diferentes objetos, actividad a la que se le ha llamado juego simbólico.

Las nociones témporo-espaciales son necesarias para la conformación de un esquema temporal futuro y para la lectoescritura. Una forma de enseñar las nociones espaciales es usando canciones, corporizando para aplicar lo interiorizado en una hoja de trabajo; la corporización debe ser algo primordial y no debe relegarse solamente a la hora de clase en la cual se van a presentar las nociones, no se deben limitar los momentos de aprendizajes; se deben generar situaciones de aprendizaje en espacios formales y no formales.

El juego simbólico se encuentra presente durante esta etapa de la vida de los estudiantes, por lo que podemos hacer uso del mismo para introducirlos a temas nuevos o reforzar anteriores, recordemos que el juego simbólico es algo innato del niño por lo que no hay otra manera más oportuna de usar su cuerpo para aprender las nociones, muchas veces nos llenamos de materiales y no siempre nos brindan los resultados que esperamos, es hora de comprender que el material más beneficioso es el mismo niño, no hay nada mejor para ellos que aprender mediante sus acciones.

Visión a priori de las necesidades, intereses y problemas (Nips), que presenta la enseñanza-aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas básicas en la institución educativa

▪ Necesidades

- Que los niños de 3 a 4 años adquieran el conocimiento de las nociones lógico matemáticas, lo cual los preparará para el aprendizaje formal de las matemáticas y en las actividades diarias.
- Que se priorice la utilización del juego como recurso didáctico.
- Que el niño pueda, primero, ubicarse en el espacio para luego poder ubicar a otras personas y objetos.
- Que se organice grupos de trabajo que facilite el control de la clase a la maestra (mientras unos niños juegan, otros están trabajando con la maestra en actividades que necesitan mayor supervisión).

▪ **Intereses**

- Que el juego sea considerado una herramienta de enseñanza - aprendizaje de las nociones lógico matemáticas.
- Que el cuerpo sea el punto de partida para aprender las nociones lógico matemáticas.
- Que el estudiante sea capaz de adquirir conocimientos de aprestamiento matemático a través de actividades lúdicas.
- Que exista una mejor organización del grupo para que se puedan cumplir los objetivos planteados.

▪ **Problemas**

- Dificultad al momento de interiorizar más de tres nociones lógico-matemáticas.
- Poca interiorización del juego en las actividades escolares de los niños.
- Utilización excesiva de hojas de trabajo como forma de evaluación del aprendizaje.
- Falta de docente auxiliar que brinde apoyo a los niños durante actividades que requieren mayor supervisión.
- Grupo numeroso para realizar actividades tanto en el salón de clases como en áreas exteriores.

CAPÍTULO II

BASES LEGALES, INSTITUCIONALES Y TEÓRICAS

Disposiciones legales

Para la elaboración de esta propuesta metodológica consideramos las disposiciones vigentes dentro de los documentos legales como la Constitución de la República (2008), Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), Código de la niñez (2003) y el currículo de Nivel Inicial (2014).

Constitución de la República del Ecuador (2008)

En cuanto a los derechos de educación tanto para niños y adolescentes, la constitución establece los siguientes artículos:

Art. 44.- Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

En su artículo 26, determina que “la educación es un derecho fundamental de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, que constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir”.

El Sistema Nacional de Educación, según lo prescribe el artículo 343 de este mismo ordenamiento, tiene como finalidad “el desarrollo de las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de los conocimientos, las técnicas, los saberes, las artes y la cultura”.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) - 2011

Respecto al nivel inicial en el que se fundamenta esta propuesta, la LOEI cita los siguientes artículos:

Art. 27.- Denominación de los niveles educativos.- El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato.

El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles:

1. Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad.
2. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

Código de la niñez y adolescencia – 2003

Dentro del Código de la niñez y adolescencia rigen los siguientes artículos relacionados a la educación.

Art. 1.- Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que “el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad”.

Art. 6.- Igualdad y no discriminación.- Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

Art. 26.- Derecho a una vida digna.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Art. 32.- Derecho a un medio ambiente sano.- Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir en un ambiente sano, ecológicamente equilibrado y libre de contaminación, que garantice su salud, seguridad alimentaria y desarrollo integral.

Art. 43.- Derecho a la vida cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a participar libremente en todas las expresiones de la vida cultural.

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.

Fundamentos curriculares

Para esta propuesta se escogieron los siguientes puntos que residen en el Currículo de Nivel Inicial (2014) que se consideran que coinciden con los aspectos del desarrollo que esta propuesta quiere incentivar en los niños de 3 a 4 años, el ámbito de relaciones lógico-matemáticas se encuentra dentro del eje Descubrimiento natural y cultural.

1. Perfil de salida del Nivel Inicial

- Reconoce y aplica nociones lógico-matemáticas para solucionar retos cotidianos acordes a su edad.

2. Objetivo del subnivel Inicial 2

- Potencia las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

3. Orientaciones metodológicas

- El juego trabajo consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. La principal característica

del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

Fundamentación Psicopedagógica

Esta propuesta se fundamenta en los estudios de tres autores que con sus teorías sirven de guía para estructurar las diversas actividades lógico-matemáticas con énfasis en el juego.

Jean Piaget (1896 – 1980)

Estudios en desarrollo intelectual y cognitivo del niño

Según Piaget (citado por Bretherton, 2010, p. 160) es necesario para el niño asimilar su realidad para su desarrollo y mediante el juego simbólico, el infante es capaz de lograrlo ya que considera el significado y significante de los objetos según sus experiencias y vuelve a vivirlas pero esta vez a través del juego.

El juego simbólico, según este autor, es una actividad en la que los niños simulan situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego, además sus beneficios son:

- Comprender y asimilar el mundo que los rodea.
- Aprender y practicar conocimientos sobre roles adultos.
- Favorecer la imaginación y creatividad.
- Incrementar el lenguaje.

Como Piaget afirma, el juego refleja el conocimiento que posee el niño de la realidad, por lo que los argumentos del juego pueden variar según lo que ellos conocen, es así que él propone tres tipos de argumentos:

- El primero está formado por los conocimientos que tiene el niño de su realidad social, un resumen de lo que ha experimentado u observado, por ejemplo: simboliza roles de adultos como jugar a la tienda, a la escuela y a la casita.

- El segundo está formado por argumentos que no son tan reales, es decir entra una parte de la ficción a la que el niño ha sido expuesta, por ejemplo: jugar a los superhéroes.
- El tercero constituye argumentos ya formados por cada niño, es decir, le dan un nombre propio a cada juego, etiquetan sus actividades, por ejemplo: juego de princesas, juego de carros, juego de animales.

Piaget sostiene que el juego simbólico aparece como una actividad que le permite al niño asimilar el mundo que le rodea, ya que el niño es capaz de representar un objeto con otro, es decir, puede armar un bloque de legos rojos y decir que es un camión de bomberos y jugar con el mismo, aquí podemos ver que el niño crea un significante diferente a los legos según el interés que posee al momento de jugar; claramente el niño ha asimilado que el camión de bomberos es rojo.

Piaget estableció que el juego no debe ser visto como una actividad aislada del proceso cognitivo del ser humano, porque mediante éste el niño es capaz de establecer asimilaciones de su contexto para más luego poder lograr una acomodación adecuada. Recordemos que la teoría Piagetiana consta de tres grandes procesos, primero el ser humano debe ser capaz de asimilar experiencias nuevas, es decir, vivirlas, comprenderlas para luego lograr una acomodación de esta nueva información a la información anterior que ya poseía dando como resultado el equilibrio, un nuevo conocimiento. Esto será un proceso cíclico, siempre se aprende nuevas cosas.

Según Piaget (citado por Sandia L., 2000 p.6) el niño desde muy temprana edad realiza clasificaciones, compara conjuntos de elementos y desarrolla otras actividades lógicas. Esto es ejecutar una noción, más no tiene conciencia de la misma; este acto es espontáneo, por lo que se necesita de actividades lúdicas para lograr la comprensión de la misma en el niño.

Piaget estableció su teoría de los estadios, en la cual expresa que en cada etapa el niño es capaz de hacer ciertas actividades y procesos cognitivos de acuerdo a su edad. En la etapa pre operacional de 2 a 7 años el infante empieza a formar nociones espaciales como arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos y grande-pequeño.

Se debe comprender que no todas las nociones pueden ser enseñadas al mismo tiempo o con poco tiempo de diferencia, debido a esto es necesario comenzar a enseñarlas con el propio cuerpo del niño, ya que así la asimilación de la que Piaget nos habla será mucho más fácil para los estudiantes. Cuando se prepara una clase es necesario comprender que los niños atraviesan por un proceso de desarrollo que debe cumplirse y no deben obviarse fases.

Lev Vygotsky (1896 – 1934)

Estudios en teorías sociales para un aprendizaje óptimo

Para Vygotsky (citado por Shuare y Montealegre, 1997, p. 83) el juego es un proceso que está presente en los niños y que ayuda a su realización imaginaria de deseos, necesidades e intereses; la imaginación les ayuda a representar objetos de una actividad con todas sus funciones, además de ser un rasgo esencial en el juego. Al igual que Piaget, Vygotsky afirma que el niño simboliza cosas ausentes dándole su significado a otro.

Para Vygotsky, el juego es una actividad muy importante durante el desarrollo infantil, ya que no solo el niño busca un placer ni distraerse, sino que el infante es capaz de actuar como aun no actúa en la vida, es capaz de identificar roles; mediante el juego se somete a reglas sociales que aun él no es capaz de cumplir.

La teoría de este autor plantea que el ser humano es un ser social por lo que desde muy pequeño busca formas para interactuar con otros y el juego simbólico es una actividad en la cual se puede observar cómo el niño se relaciona con otros para realizar acciones que ha visto dentro de su entorno social, aprende a identificar roles que más tarde será capaz de ejecutar dentro de su sociedad. Para él, el ser humano es social, por lo que planteó su teoría socio cultural, en la cual encontramos la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). La teoría consiste en que cada ser humano posee dos zonas:

1. Zona real, es decir los conocimientos que ya posee. La base para nuevos aprendizajes.
2. Zona potencial, como los conocimientos que va a alcanzar.

En medio de estas dos zonas se encuentra la ZDP, que es el espacio en el cual la persona es capaz de comprender, asimilar nuevos aprendizaje mediante la interacción con el otro. Este autor siempre aseguró que para que el ser humano aprenda algo debe ser mediante otra persona que es la que lo llevará de la mano en este proceso, en el salón de clases la

docente es quien acompaña al niño como una mediadora. Cabe recalcar que lo que alguna vez la persona tuvo en la zona potencial, llegará a estar en la zona real, ya que lo ha interiorizado y a su vez eso será la base para nuevos aprendizajes (González López, Rodríguez Matos, & Hernández García, 2011).

La zona potencial de ambas niñas ha sido modificada mediante el juego, el cual fue la ZDP, en el cual la interacción entre ambas estructuró que las mamás tienen más de una función en la casa.

Ovide Decroly (1871 - 1932)

Estudios de la importancia del juego

Según Decroly (citado por Dubreucq y Choprix), en los primeros años de los niños la participación colectiva se favorece en los juegos, mediante tareas de limpieza y cuidados, las cuales mediante los años irán ampliándose. La escuela debe favorecer actividades de juego en las cuales los niños puedan desplazarse, moverse mediante actividades de explorar, construir y producir.

Decroly propuso los centros de interés, los cuales eran espacios en los cuales los niños poseían ciertos objetos que debían manipular, observar para luego llegar a datos concretos de esos objetos. Era de suma importancia que la primera observación sea sensorial para los niños, es decir, pueda ver ese objeto mediante su manipulación para conocer sus cualidades y llegar a un conocimiento, ya que muchas veces de una observación rutinaria el niño no logra conocer más de lo que sus ojos pueden ver.

Decroly es más partidario del juego que del juguete, de la actividad espontánea que del ejercicio reiterado y repetido. Le interesa el hacer y el pensar, la capacidad global infantil de percibir la realidad en la exploración multisensorial y en la observación directa producida en actividades nacidas de su interés. El maestro les ayuda en la asociación de ideas. (Vallejo Salinas, 2009, p. 202)

Es decir, si no se posee un objetivo con el juego que deseamos realizar no servirá de nada por más que poseamos los recursos más novedosos. La actividad lúdica no dependerá

por completo de los juguetes sino que el niño haya sido capaz de utilizar todos sus sentidos para explorar su ambiente.

El juego es una actividad representativa, tiene significante y significado. El significante son las acciones objetivas, la conducta observable. El significado es un tema imaginativo que elabora la mente infantil. Ya nada es lo que parece. Es necesario saber interpretar y/o respetar lo que hace el niño/a. Ellos tienen razones para hacer lo que están haciendo. Necesitan que les iniciemos en el rito de la ficción, la autoexpresión y el cuidado de sí mismo, de los otros, de lo otro, sin coaccionar su iniciativa (Vallejo, 2009, p. 197).

En cuanto a los materiales Decroly estaba seguro que mediante actividades corporales los niños aprendían mucho más divertido, es por esto que propuso que trabajen con esponjas, masas, arcillas, pinceles y rodillos; mientras más texturas el niño pueda sentir mejor para su aprendizaje. En el ámbito corporal, era necesario que los estudiantes se desplacen por toboganes, túneles, escaleras, cuerdas, cintas.

Vallejo (2009) afirma que es difícil contener la necesidad infantil de jugar. Para este autor, el juego “es un conjunto de procedimientos interculturales, patrimonio de la humanidad, que siguen presente en las aulas: juegos populares que utilizan canciones rimadas y ciertas reglas grupales y roles que aúnan mímica, movimiento, melodía, ritmo”. En estos juegos solo es necesario utilizar el cuerpo y algún objeto personal.

Muchas veces pensamos en actividades nuevas para lograr un aprendizaje en los estudiantes sin darnos cuenta que podemos partir de actividades conocidas por ellos pero siempre agregándole algo nuevo de acuerdo al contenido, siempre debemos buscar un elemento adicional que mejore nuestra actividad docente.

Como hemos podido observar, el juego es de suma importancia para estos autores ya que le permite al niño desplazarse en nuevos espacios, adquiriendo nuevos conocimientos mediante la manipulación de objetos.

La propuesta de acuerdo con el ideario, misión o visión institucional de la Unidad Educativa San José del Buen Pastor

La presente propuesta se aplicará en la Unidad Educativa San José del Buen Pastor, por lo cual se dará una breve descripción de la historia de esta institución.

El 15 de abril de 1958 la Dirección Provincial de Educación del Guayas otorgó el permiso a la institución para abrir sus puertas con el nombre “7 de abril” siendo Particular Mixta bajo la dirección de la Sor Josefina Romero. En el año 1959 cambia su nombre a “San José” en reconocimiento del señor José Cevallos Carrión quien en esa época era el Presidente de la Sociedad Protectora de la Infancia, la cual ha regentado esta institución desde sus inicios. En la década del 70, las niñas que vivían en el Hogar de Huérfanos Inés Chambers empiezan a estudiar en la escuela San José mientras que los varones iban a la escuela Domingo Savio, al finalizar la educación primaria los niños y niñas de la Casa Hogar eran becados a otras instituciones religiosas. En 1982 se abre el nivel Pre-Escolar, y en 1991 es oficialmente creado el Jardín de Infantes Ronda de ángeles.

Debido a que existía una escuela de la Beneficencia de Señoras de Guayaquil con un nombre similar, la escuela cambió su nombre a San José del Buen Pastor. En la década del 2000, bajo disposición del Ministerio de Educación el jardín y la escuela son unificadas y pasan a ser denominadas como San José del Buen Pastor. En el período 2013-2014 se le agrega el título de “Unidad Educativa” debido al artículo 39 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural expedido en el 2012 que decretaba que así debían llamarse todas las instituciones que contasen con dos o más niveles.

Según el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Unidad Educativa San José Buen Pastor elaborado en el 2014 el pensamiento institucional se enfoca de la siguiente forma:

Misión

Formar estudiantes íntegros, con vastos conocimientos y amplia conciencia moral, ambiental y social que faciliten su ingreso o reinserción a la sociedad como entes productivos a la misma.

Visión

Se constituirá en una unidad educativa de excelencia en la formación integral de líderes proactivos, que propongan y participen con ideas claras posibles y medibles en la transformación social del país para remediar el impacto económico y social.

Ideario

Para todos los que formamos la Unidad Educativa San José del Buen Pastor nuestro ideario es un lugar de encuentro de nuestra realidad. Docentes, administrativos, personal de servicio, padres y madres de familia, estudiantes y comunidad asumimos nuestras responsabilidades con una referencia de formación educativa con principios éticos y morales que se fundamenta en los siguientes criterios:

- El estudiante y su entorno familiar son respetados como individuo, se atiende el desarrollo de sus aptitudes y busca el modo de una adecuada superación personal.
- La Unidad Educativa San José Buen Pastor modela y forma en la práctica de valores humanos tanto a los niños con hogares funcionales como a los estudiantes con hogares ausentes.
- Acoge niños, niñas y adolescentes en situaciones de riesgo, los incluye e integra en sus aulas, acepta el reto que esto supone, inculca hábitos de estudio, disciplina y tiende a que el alumno se responsabilice de sus propios actos.
- Respeta los valores plurales (individuales, familiares, históricos, culturales y de religión), y promueve los valores fundamentales del ser humano.
- Alienta la conciencia de solidaridad en sus educandos y en sus educadores. Estima el trabajo, factor primordial de promoción y valoración de la persona, como elemento de sociabilidad, respeto y consideración social y económica.

Fundamentación de la enseñanza-aprendizaje de la institución educativa

La Unidad Educativa San José del Buen Pastor fundamenta su enseñanza – aprendizaje del Nivel Inicial en dos teorías educativas, el constructivismo y el conductismo; recordemos un poco de cada una de ellas a continuación:

En las bases teóricas del Curriculum de Nivel Inicial (2014) encontramos la teoría del constructivismo según Vygotsky que planteó que el aprendizaje es un proceso y un producto.

El niño siempre está abierto a un aprendizaje nuevo mediante la ayuda de otro, apareciendo así la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), la cual es el espacio entre los conocimientos previos y los nuevos, y será desarrollada por el niño y una persona que pueda servirle de mediador, guía, acompañante en el descubrimiento de nuevos aprendizajes; esta persona puede ser el padre de familia, docentes incluso sus propios compañeros.

Desde muy pequeños es necesario que el ser humano aprenda hábitos para su desarrollo en un futuro. Según la Real Academia Española, el hábito se define como “el modo especial de proceder o conducirse adquirido por repetición de actos iguales o semejantes, u originado por tendencias instintivas”. En la educación inicial, la creación de hábitos es muy común ya que el niño debe aprender rutinas.

Para Skinner (citado por Solano J., 2002, p. 59) el aprendizaje es un proceso que se da debido al ambiente de la persona, es decir, la persona no aprende por cosas innatas. Defendía que el ser humano aprende mediante estímulos, es decir por cada estímulo proporcionado la persona realiza una respuesta, el proceso con las veces de repeticiones suficientes puede crear un aprendizaje.

Para este autor, el ser humano posee capacidades cognitivas de aprendizaje sino que aprende dependiendo de los estímulos que reciba del medio, es decir que el niño aprenderá lo que en su contexto lo realicen como estímulos esperando las respuestas pertinentes. Aunque el conductismo no es del todo satisfactorio para realizar una clase ya que crea una mente muy mecánica, en el nivel inicial es necesario usarlo ya que mediante sus estrategias podemos lograr que los niños aprendan sus hábitos de higienes, ya que mediante la repetición de ir al baño a la misma hora todos los días, los niños lograrán su control de esfínteres.

Fundamentación teórica en relación a las variables de forma integrada

Fundamentación de la enseñanza-aprendizaje del ámbito lógico-matemático (variable 1)

Según Rencoret (2010, p. 70) el niño aprende del mundo a través de su cuerpo, por esto esta autora planteó que las matemáticas deben ser enseñadas desde el propio cuerpo del niño a través de actividades vivenciales en las cuales el cuerpo sea el principal material del niño. Para que el niño pueda ser insertado en un aprendizaje correcto de las matemáticas es

necesario que las nociones estén bien asimiladas, aunque al inicio del aprendizaje de las nociones el niño presentará ciertas dificultades que van de acuerdo a la edad del niño.

Los niños son grandes observadores, por lo que Rencoret fundamenta que esa observación innata que ellos tienen es el primer paso para que puedan observar las características de cada objeto a su alrededor y ubicarlos en el espacio pero antes de, debe ser capaz de ubicarse a sí mismo, ya que el desarrollo de las nociones van de la mano con el desarrollo del esquema corporal.

Castro (2004, p. 167) afirma que las nociones lógico-matemáticas se encuentran desde el nacimiento del ser humano, pero conforme la persona vaya creciendo, las nociones se reestructuran en la medida que los infantes son capaces de desplazarse y coordinar sus movimientos en un espacio. Al inicio de su desarrollo el niño solo posee una noción perceptual ya que va de acuerdo a su capacidad motriz.

El desarrollo de las matemáticas en el niño no es solamente para que puedan reconocer los números y sean capaces de escribirlos, sino para que puedan ubicarse dentro de un espacio y un tiempo sin dificultad, y esto se dará solo si las nociones han sido asimiladas en la etapa pre-operacional, sin olvidar que en cada etapa el niño posee ciertas características cognoscitivas que deben ser respetadas para un desarrollo óptimo.

Fundamentación del juego (variable 2)

El juego es una actividad normal dentro del desarrollo de los niños, hace uso de su imaginación y creatividad, además que es una manera creativa y dinámica para que ellos conozcan su contexto. Muchas veces mediante el juego el estudiante no solo busca recrearse sino que mediante interacción con otros aprende cosas nuevas.

Como Rencoret afirmó previamente el niño aprende mediante su cuerpo, por lo que al juego debemos aprovecharlo al máximo, no solo para que el niño se distraiga o recree sino para que sea un medio de adquisición de conocimientos. Ya que no dejaríamos de lado esa producción del niño, sino que estaríamos aceptando esas elaboraciones imaginarias de su representación de la realidad para poder vincularlas con las nociones a enseñar.

Cuando el niño juega no solo deber ser por situaciones imaginarias de ellos, la docente puede crear juegos guiados que puedan necesitar de la ayuda imaginativa del niño, creando así una mediación docente – estudiante que estaría dentro de la teoría socio cultural de Vygotsky. El niño aprende de situaciones nuevas día a día pero no debemos olvidarnos que los docentes también aprendemos de ellos, por eso no debemos dejar de brindarles situaciones de aprendizajes en los cuales puedan potencializar sus habilidades.

Relación de las variables

Como se ha mencionado anteriormente la principal herramienta de los niños es su propio cuerpo, ya que mediante él son capaces de conocer una nueva realidad, que ha sido extraña para ellos. Es por esto que debemos aprovechar toda actividad corporal que el niño realice, y el juego es el ejemplo ideal porque a través del mismo es capaz de asimilar contenidos de manera más dinámica, creativa y vivencial. El juego sirve también para aprender de forma divertida y apropiada asignaturas que han sido consideradas tediosas o difíciles, como es el caso de las matemáticas. Por esta razón, esta propuesta busca incentivar el uso del juego como una herramienta para el aprendizaje de las nociones lógica-matemática.

CAPÍTULO III

PROPÓSITOS Y LOGROS

Objetivos de la asignatura en el Subnivel 2 Inicial 1

Tomando como referencia el Currículo de Educación Inicial 2014, la edad que trabajamos en esta propuesta corresponde a la sección del Subnivel 2 Inicial I, y se han escogido los siguientes objetivos que se acoplan a los logros que quiere cumplir esta propuesta:

- Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.
- Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Los objetivos de la propuesta son los siguientes:

Objetivo general

- Proponer actividades a los directivos de la Unidad Educativa San José Del Buen Pastor para desarrollar las nociones lógico-matemáticas mediante el juego en niños de 3 a 4 años de edad.

Objetivos específicos

- Recolectar información bibliográfica sobre el desarrollo del ámbito lógico-matemático en el nivel inicial I a través de la metodología del juego.
- Recopilar información de la metodología aplicada en el ámbito lógico matemático a través de las observaciones realizadas en el salón de niños de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa San José del Buen Pastor para comprobar su desempeño en las nociones lógico-matemáticas.
- Diseñar actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones lógico-matemáticas en niños de 3 a 4 años de edad a partir de los resultados obtenidos en las observaciones

realizadas y de los datos recopilados a partir de investigaciones de estudios y teorías comprobadas.

Pretensiones iniciales

Se pretende que a través de la aplicación de esta propuesta el niño del Subnivel 2 Inicial I:

- Aprenda a través de la experiencia.
- Utilice el cuerpo como herramienta primordial para aprender.
- Asimile contenidos de lógica-matemática mediante el juego.
- Aplique las nociones lógico-matemático en la vida cotidiana.

Población beneficiaria

A continuación se detalla el número de personas involucradas en esta propuesta:

Universo total: 23 personas.

Muestra utilizada para las técnicas de recolección de datos:

- Observaciones: se observó a los 22 niños que conforman subnivel 2 inicial 1.
- Entrevista: se entrevista a la docente del salón observado.

Estrategias investigativas utilizadas para recabar información sobre la realidad de la enseñanza-aprendizaje de la matemática en la institución educativa:

Se ha considerado que para elaborar la presente propuesta, es necesario recabar información sobre el contexto al cual se le propondrán las actividades. Se seleccionaron las siguientes técnicas de recolección de datos:

- La observación se realiza para conocer más sobre los comportamientos de los individuos y su contexto, es decir conocer más sobre la realidad a la cual vayamos a proponer nuestras actividades y ser capaces de realizar actividades que puedan realizarse dentro de su realidad. Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos, Baptista Lucio, Pilar (2010, pg.412).

Según Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos, Baptista Lucio, Pilar (2010, pg.527) la revisión de la literatura se utiliza para poder comparar los resultados de las

observaciones con teorías previas y poder contrastar las diferencias.

- La entrevista según Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos, Baptista Lucio, Pilar (2010, pg.418) se define como una reunión entre el entrevistador y entrevistado para conversar e intercambiar información construyendo un cierto conocimiento sobre determinado tema.
- Revisión de la literatura: consiste en revisar las teorías y estudios relacionados al tema de la propuesta.

Observación

En cuanto a la observación, se aplicó la siguiente ficha para comprobar los conocimientos que poseen en el ámbito lógico-matemático los 22 estudiantes de 3 a 4 años de edad.

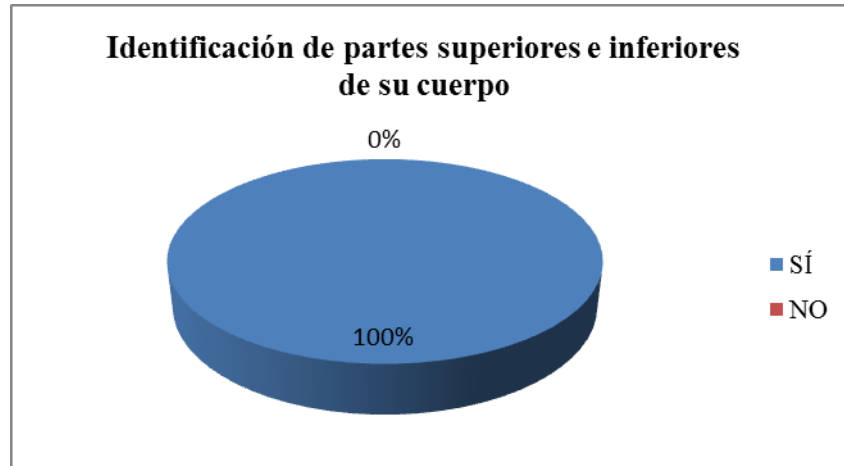
Tabla 1. Tabla de observación de nociones matemáticas

Aspectos	Si	No	Observaciones
Identifican partes superiores de su cuerpo			
Identifican partes inferiores de su cuerpo			
Realizan movimientos controlados			
Verbalizan ubicaciones de objetos que desean			
Reconocen nociones arriba-abajo			
Reconocen nociones dentro-fuera			
Reconocen nociones grande-pequeño			
Identifican objetos cerca-lejos			
Identifican mucho-poco			
Identificación de número 1-2-3			
Buscan jugar con más de dos niños			
Realizan juegos para el manejo de las nociones lógico-matemática con su cuerpo			
Establece relaciones de objetos según sus características			

Fuente: elaboración propia

Después de observar a los 22 niños del nivel de 3 a 4 años de edad y de sistematizar la información, se obtuvieron los siguientes resultados:

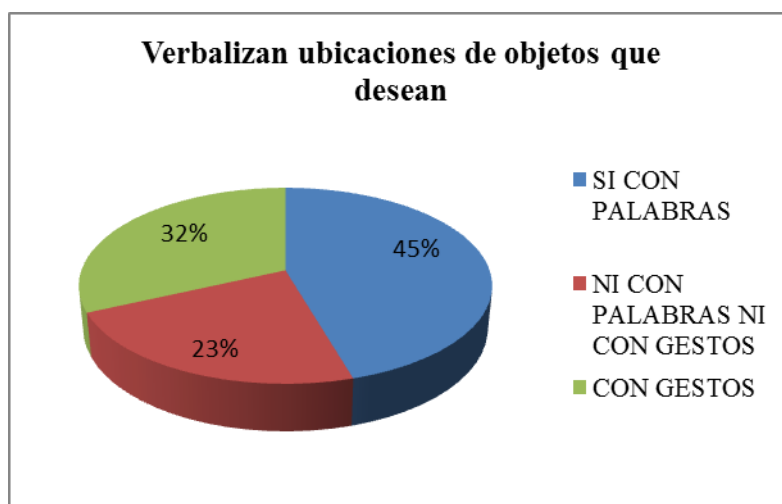
Gráfico 1. Identificación de partes superiores e inferiores de su cuerpo.



Fuente: resultados obtenidos de la observación.

Mediante la observación se pudo constatar que la mitad de estudiantes posee un buen conocimiento de las partes de su cuerpo, lo que los ayudará a que su esquema corporal se estructure de acuerdo a su desarrollo y que después les ayude a desplazarse en un determinado espacio adquiriendo nociones para poder ubicarse.

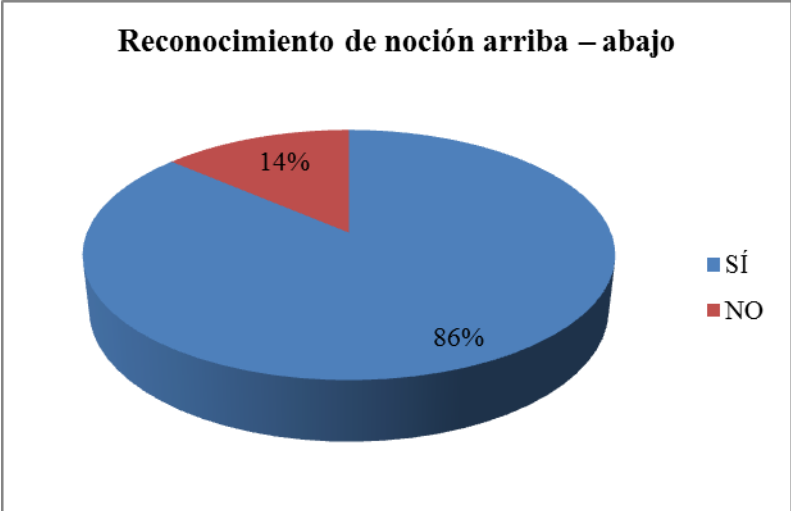
Gráfico 2. Verbalizan ubicaciones de objetos que desean.



Fuente: resultados obtenidos de la observación.

De los 22 estudiante observados se pudo percatar que once de ellos poseen un vocabulario que les permitía expresarle a la docente que deseaban ir al baño, o alguna molestia, son capaces de ubicar los objetos en el espacio del salón, siete se comunican por medio de gestos. Tal vez debido a mi presencia los otros cuatro niños se cohibieron y no se expresaron a través de palabras.

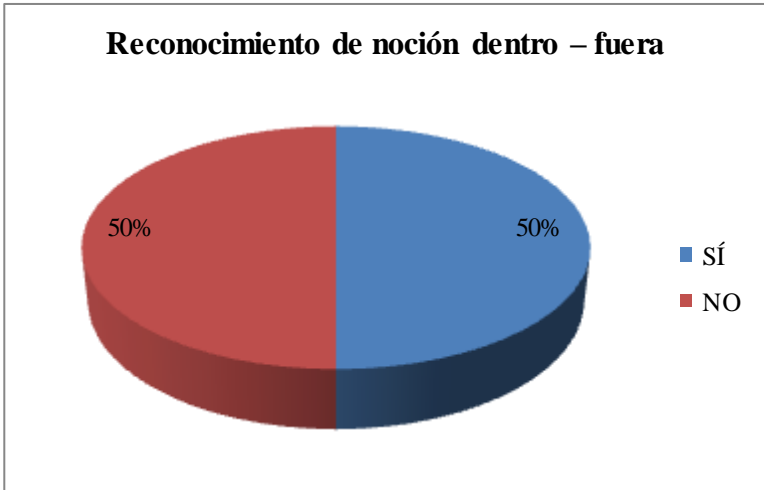
Gráfico 3. Reconocimiento de noción arriba-abajo.



Fuente: resultados obtenidos de la observación

De la muestra escogida para realizar la observación, diecinueve de los veintidós diez niños son capaces de reconocer las nociones arriba – abajo, la cual es una de las nociones espaciales que deben aprender a la edad de tres años para ubicar objetos en el espacio. Solamente un niño aún no maneja esta noción.

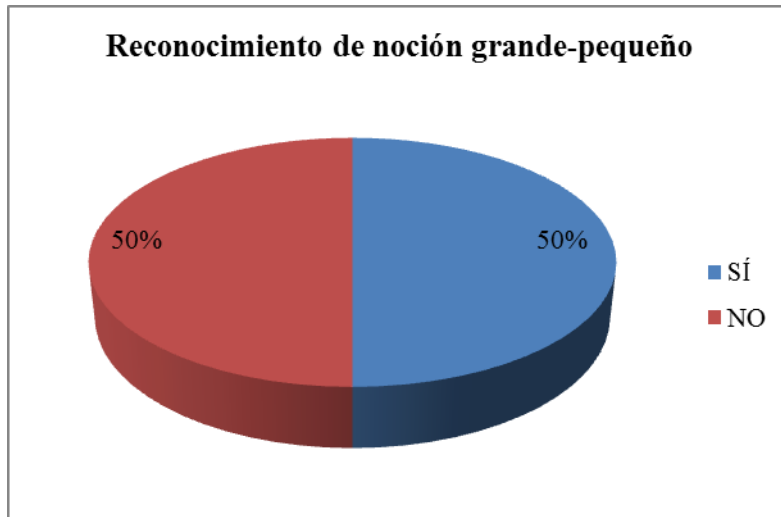
Gráfico 4. Reconocimiento de noción dentro-fuera.



Fuente: resultados obtenidos de la observación.

Esta noción no pudo ser identificada por once estudiantes, la practicaron a través de la actividad “Simón dice” que insta a los niños a ejecutar una acción, en este caso a ubicar dentro o fuera de la rayuela dibujada en el piso. Esto nos indica que más de la mitad de la muestra no maneja estas nociones.

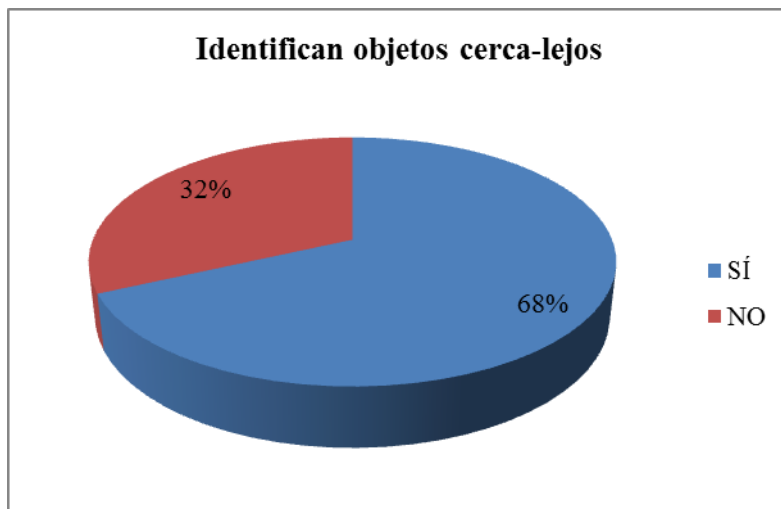
Gráfico 5. Reconocimiento de noción grande-pequeño.



Fuente: resultados obtenidos de la observación.

La noción grande – pequeño se encuentra interiorizada por el 50% de la muestra, la otra mitad del salón logra hacerlo pero con ayuda de la docente, cuando ella le da las opciones. Los niños de tres años ya deberían poder discriminar objetos según sus semejanzas y sus diferencias, de acuerdo a su desarrollo evolutivo.

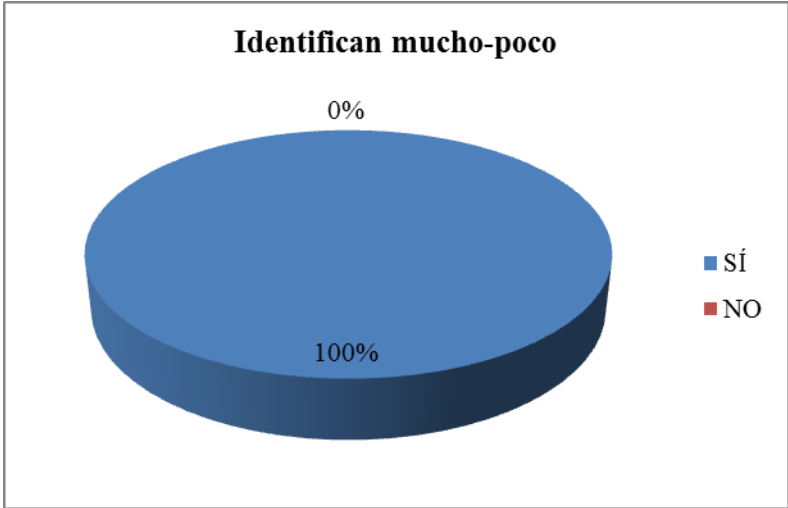
Gráfico 6. Identifican objetos cerca-lejos.



Fuente: datos obtenidos de la observación.

Quince niños son capaces de identificar objetos que se encuentran lejos-cerca de ellos, a siete niños se les dificultad aun, la docente debe dar las opciones para que ellos puedan identificar los objetos. Esta noción es usualmente adquirida a los tres años para que los niños sean capaces de ubicarse en un espacio y ser capaz de expresarlo durante las actividades.

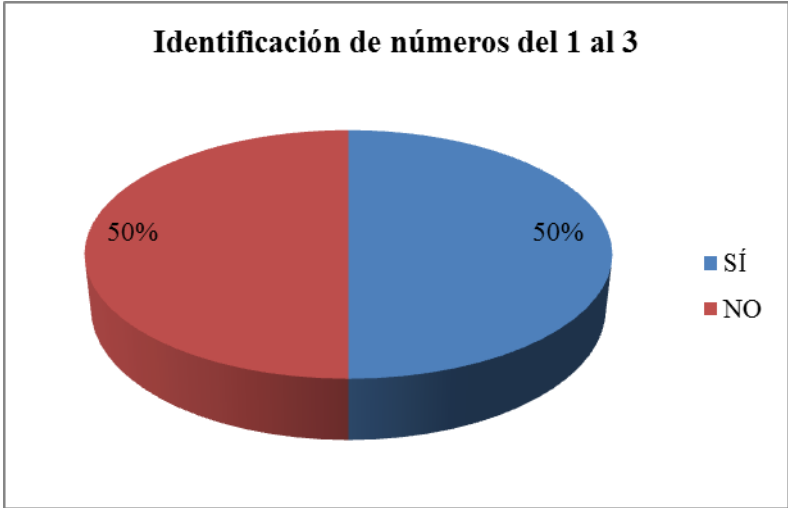
Gráfico 7. Identifican mucho-poco.



Fuente: datos obtenidos de la observación.

Los veintidós niños logran identificar la cantidad de objetos, cuando la diferencia entre los mismos es significativa.

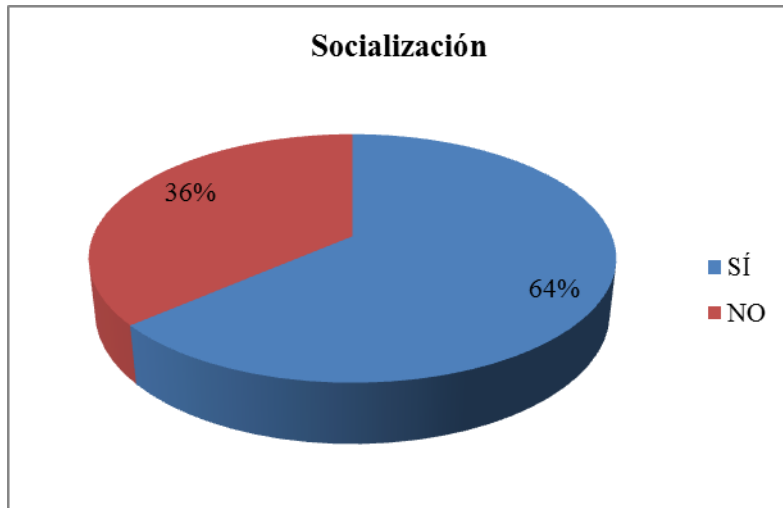
Gráfico 8. Identificación de números del 1 al 3.



Fuente: datos obtenidos de la observación.

La mitad de la muestra, es decir 11 niños son capaces de reconocer el trazo, los numerales y las cantidades. A los otros 11 niños se les dificulta asociar el número con la cantidad. Es importante que adquieran este conocimiento porque son las bases para que el niño pueda interiorizar el concepto de número.

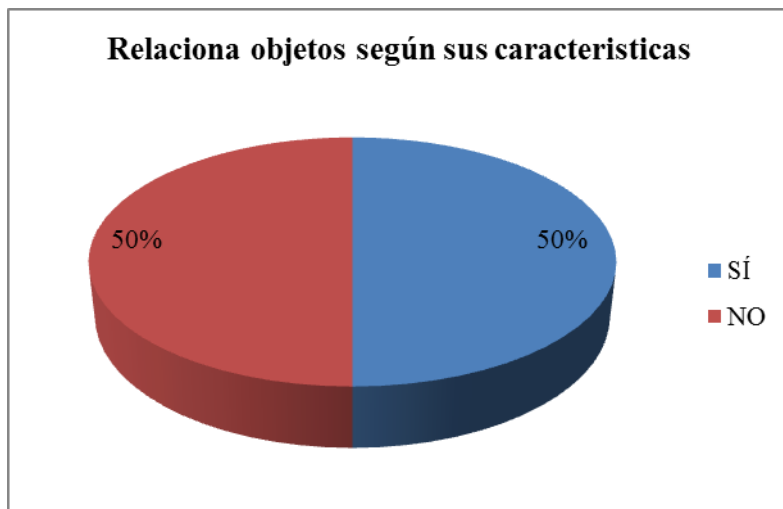
Gráfico 9. Socialización.



Fuente: datos obtenidos de la observación.

Catorce niños al momento del recreo buscaron a sus compañeros para jugar en el parque, y ocho niños no lo realizaron debido a que se encontraron junto a mí y me realizaban preguntas. Aunque en esta aún existe un pequeño narcisismo en los niños, ellos buscan la socialización con otros mediante el juego, es su manera de poder acceder a otro que aún no conoce.

Gráfico 10. Relaciona objetos según sus características.



Fuente: datos obtenidos de la observación.

Durante mi observación me pude percatar que once niños pueden realizar clasificaciones correctamente según su tamaño o colores, es decir sus características, la otra mitad no pudo discriminar las semejanzas y diferencias de los objetos. A esta edad los niños son capaces de realizar observaciones y clasificaciones mediante ciertas características de los objetos que pueden ser tamaño, forma o color.

Gráfico 11. Realiza movimientos controlados.



Fuente: datos obtenidos de la observación.

De la muestra seleccionada para la observación, los veintidós niños realizan movimientos con su cuerpo sin problema alguno y con control, para desplazarse de un lugar a otro, siendo capaz de ubicarse en el espacio determinado, como a objetos también.

Entrevista a la docente

Se aplicó una entrevista a la docente que trabaja con los niños de 3 a 4 años de edad para indagar sus conocimientos sobre las nociones lógico-matemáticas y su relación con el juego.

La docente confirma que el uso del cuerpo es un factor primordial para que el niño desarrolle sus nociones lógico-matemáticas. Además indica que el juego no solo es una actividad de recreación sino que mediante el mismo se pueden desarrollar destrezas y habilidades que ayudan al niño a desenvolverse. En cuanto a la metodología juego-trabajo propuesta en el currículum de Educación Inicial, ella considera que a través de la misma se desarrollan destrezas y habilidades. Las nociones que ella afirma que los niños adquieren en

este nivel son: arriba-abajo, cerca-lejos, liviano-pesado, secuencia, día y noche. Para lograr estos aprendizajes en la institución, según la maestra, utilizan el juego, dinámicas, canciones y cuentos.

Estrategias referentes a la valoración del aprestamiento lógico matemático

Para que los niños alcancen un número de destrezas relacionadas con el aprestamiento lógico matemático es necesario aplicar las siguientes estrategias:

Tabla 2. Referentes y estrategias del aprestamiento lógico-matemático.

REFERENTES	ESTRATEGIAS
Reconoce y aplica nociones lógico-matemáticas para solucionar retos cotidianos acordes a su edad.	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de nociones mediante situaciones - problemas de acuerdo a su edad. • Caracterización de roles de su contexto plasmándolos en su juego. • Verbalización de objetos de su interés recalcando las nociones de los mismos. • Corporización de las nociones durante el juego de su elección.
Disfruta de las diferentes manifestaciones artísticas como medio de expresión de sus emociones, plasmando sus ideas y aprendizajes.	
Reconoce nociones lógico matemáticas.	

Fuente: elaboración propia.

Actividades de enseñanza-aprendizaje del aprestamiento lógico matemático

Se realizarán las siguientes actividades para optimizar el aprendizaje en los estudiantes de 3 a 4 años de edad.

Tabla 3. Referentes y actividades de enseñanza-aprendizaje lógico matemático.

REFERENTES	ACTIVIDADES
El aprendizaje necesario para enfrentarse a situaciones problemáticas.	<ul style="list-style-type: none"> • Juego guiado para la adquisición de

El conocimiento para ubicarse dentro de un espacio.	nociones lógico-matemático. <ul style="list-style-type: none"> • Realizar preguntas sobre la ubicación de sus elementos durante el juego. • Corporizar sus respuestas sobre las nociones lógico matemática.
La comprensión de roles de su contexto.	

Fuente: elaboración propia

Actividades de evaluación

- Observación directa y continua de las actividades lógico-matemáticas a través de la aplicación de una tabla al finalizar la aplicación de la propuesta para comprobar lo siguiente:
 - Nociones lógico-matemáticas.
 - Resolución de problemas mediante actividades de acuerdo a su edad.

A continuación se encuentra la tabla correspondiente a la evaluación que se realizará al finalizar la aplicación de las fichas metodológicas:

Nombre del estudiante:				
Nivel:				
Destrezas	Cumple	No cumple	En desarrollo	Observaciones
Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma)				
Imitar patrones simples con elementos de su entorno				
Identificar número-cantidad				
Identificar en los objetos las nociones de medida: pesado-liviano.				
Identificar en los objetos las nociones de medida: alto-bajo.				
Reconocer la ubicación de objetos en relación a si				

mismo según las nociones espaciales.				
Identificar superficies en el entorno.				
Identificar líneas en el entorno.				
Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares.				
Asociar mitades de una imagen.				

CAPÍTULO IV

OPERATIVIZACIÓN DE LA PROPUESTA

Actividades curriculares para hacer realidad la propuesta

Para que la presente propuesta sea ejecutada deben seguirse algunos pasos que son detallados a continuación:

- a. Presentación de la Propuesta Metodológica a los Directivos de la unidad educativa, para su correspondiente estudio y aprobación.
- b. Difusión de la Propuesta Metodológica a la comunidad docente de los estudiantes de 3 a 4 años de edad de la institución educativa, objeto de la propuesta.
- c. Preparación y publicación de folletos básicos sobre actividades lúdicas que pueden realizarse con los niños de este nivel en el aprestamiento lógico-matemático.
- d. Propuesta de las Fichas Metodológicas de Clase y posterior evaluación de sus resultados.

Procesos de enseñanza-aprendizaje en clases de aprestamiento lógico-matemático

Aunque no todas las clases se pueden desarrollar de la misma manera, ya que cada una dependerá de las necesidades e intereses de los alumnos, las clases de aprestamiento lógico-matemático se proponen de la siguiente manera:

Se realizarán actividades de motivación a los estudiantes. Luego se les introducirá el tema mediante preguntas de su contexto. Se buscará que ellos sean capaces de averiguar de qué se tratará la clase y no simplemente decirles: hoy trabajaremos... después se hará trabajos con su cuerpo, mostrándoles que su cuerpo será de ayuda para la actividad. Se les explicará también la finalidad de la actividad a realizar.

Las actividades se realizarán en los patios y dentro del salón, los días que se realice en los exteriores se los formará a los estudiantes de manera ordenada mediante el juego del soldado. Siempre se les explicarán las instrucciones para que sepan qué deben realizar, sin

olvidar que ellos tendrán participación activa en las actividades y se tomará en cuenta sus opiniones.

Siempre se les realizará preguntas sobre lo que deberán hacer, para confirmar que han comprendido la consigna. Después de hacer las actividades también se les formularán preguntas para conocer si están desarrollando la temporalidad, es decir ubicar las acciones en secuencia.

Fichas de aplicación metodológica con respecto a las clases

En la institución San José del Buen Pastor en el subnivel 2 inicial I (3 -4 años de edad), se trabajan 5 periodos del ámbito relaciones lógico matemático con una duración de 35 minutos cada uno.

Las actividades a ser desarrolladas han sido divididas en áreas.

a. Lógica

Dentro de esta área se trabajarán las siguientes operaciones mentales:

1. Clasificación, que a su vez implica manejar las nociones de discriminación y comparación.
2. Seriación

b. Cálculo

En el área de cálculo se trabajarán las siguientes actividades:

1. Identificación de cantidades
2. Asociación de cantidades

c. Medida

1. Liviano-pesado
2. Alto-bajo

d. Geometría

En el área de geometría se trabajará de la siguiente manera:

1. Cuerpo
2. Líneas
3. Superficie
4. Figuras
5. Simetría

Planificación Micro – curricular # 1

Experiencia de aprendizaje: Clasificación

Tiempo Estimado: dos periodos

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: Canción: Una de estas cosas no es como las otras.
Títere de una muñequita.

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma)	<p>Actividad previa:</p> <p>La docente manipulará el títere (Ver anexo: planificación #1, figura 1) y cantará la canción “Una de estas cosas no es como la otra” (Ver anexo: planificación #1 en la actividad previa), mostrando las manzanas de diferente color.</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>Previamente la docente colocará las manzanas de fomix (Ver anexo: planificación #1, figura 2) en los árboles de fomix (Ver anexo: planificación #1, figura 4) que a su vez estarán en las paredes del patio.</p> <p>Contar una historia (Ver anexo: planificación #1 en la actividad de desarrollo) sobre un grupo de niños que caminaban por un</p>	<p>Manzanas verdes de fomix.</p> <p>Manzanas rojas de fomix.</p> <p>Fundas plásticas</p> <p>Patio</p> <p>Árboles de fomix.</p> <p>Canción</p> <p>Grabadora</p> <p>Títere</p>	Agrupar objetos de acuerdo a sus características.

		<p>bosque, los niños irán caminando observando los árboles de fomix que se encuentran pegados en las paredes del patio. Las manzanas estarán pegadas en los árboles a la altura de los niños. ¿Qué hay en los árboles? ¿Son todas rojas? Se les dará una funda (Ver anexo: planificación #1, figura 3) con una manzana roja pegada y una funda con una manzana verde pegada para que vayan colocando las frutas encontradas separándolas por color.</p> <p>Actividad de cierre:</p> <p>Conversación sobre la actividad. ¿Por qué las separaron así? ¿Está bien que coloquen estas manzanas rojas y verdes juntas? ¿Son del mismo color?</p> <p>Cuento: “El país multicolor” (Ver anexo: planificación #1 en actividad de cierre).</p>		
--	--	--	--	--

Planificación Micro – curricular # 2

Experiencia de aprendizaje: Seriación

Tiempo Estimado: Un periodo

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: Canción: El soldadito

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Imitar patrones simples con elementos de su entorno	<p>Actividad previa:</p> <p>La docente cantará la canción: “El soldadito” (Ver anexo: planificación #2 en la actividad previa) y realizará las acciones que se escuchan en la canción.</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>Formar una fila para sacar a los niños al patio. Preguntarles: ¿de qué trataba la canción? ¿Ustedes quieren ser soldaditos? ¿Cómo se colocan los soldaditos? Los niños deberán colocarse en orden de estatura para poder realizar las actividades de soldados que se escucha en la canción. Luego preguntarles: ¿En qué otra posición podrían colocarse? ¿Les gustaría colocarse en la posición niño-niña? Miren, la fila de</p>	<p>Canción. Patio. Hojas de diferentes tamaños y colores. Grabadora</p>	<p>Establece seriaciones de elementos con dos atributos.</p>

		<p>soldaditos nueva que se formó. La actividad consiste en que los niños puedan darse cuenta las formas diferentes de crear seriaciones.</p> <p>Actividad de cierre:</p> <p>Luego se les pedirá que recojan las hojas de árboles que encuentren en su patio.</p> <p>Establecer seriaciones con hojas que encuentren en el patio, variando colores y tamaño.</p>		
--	--	--	--	--

Planificación Micro – curricular # 3

Experiencia de aprendizaje: Cálculo – Identificación de cantidades

Tiempo Estimado: Tres periodos

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: Supermercado

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar número-cantidad	<p>Actividad previa:</p> <p>La maestra dirá adivinanzas (Ver anexo: planificación #3 en la actividad previa) sobre objetos que encontramos en el supermercado, por ejemplo las frutas, galletas, yogurt “En árboles rojas y verdes las encontramos, dulce su sabor es. ¿Qué son?” “Redondas, redondas son; con pequeñas pecas de chocolate, que rico es comerlas crocantitas. ¿Qué son?” Conversar sobre ¿Qué tienen en común estos objetos? ¿Dónde podemos encontrarlos?</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>Crear un supermercado dentro del salón de clases. Se ubicarán las mesas como si fueran los estantes y se colocaran las galletas, frutas, jugos. Se les entregará a algunos niños unas monedas (Ver anexo: planificación #3, figura 6) y unas cartillas especificando: 2 manzanas, 1 yogurt, 1 envase de jugo. Todo</p>	<p>Cartillas Galletas Yogurt Jugos Manzanas Guineos Monedas de papel Fundas</p>	Identifica cantidades según el número.

		<p>con imágenes (Ver anexo: planificación #3, figura 5). Se les explicará que por cada objeto que tenga en su funda deberá entregar una moneda.</p> <p>El niño deberá tomar lo que se encuentra en la cartilla y guardarlo en la funda.</p> <p>Un niño hará de cajero, quien deberá obtener una moneda por cada objeto que se encuentre en la funda, es decir, tres objetos equivalen a tres monedas.</p> <p>La actividad se desarrollará hasta que todos los estudiantes hayan participado.</p> <p>Con la actividad no se busca que el niño adquiera un valor monetario sino que identifique correspondencia uno a uno.</p> <p>Actividad de cierre:</p> <p>Conversación con los estudiantes. La docente cogerá dos objetos y preguntará: ¿a cuántas monedas corresponden estos objetos?</p>		
--	--	---	--	--

Planificación Micro – curricular # 4

Experiencia de aprendizaje: Medida: liviano-pesado

Tiempo Estimado: Dos periodos

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: Supermercado

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar en los objetos las nociones de medida: pesado-liviano.	<p>Actividad previa:</p> <p>La docente cantará la canción: Elmo y Telly - "Ligero y pesado" (Ver anexo: planificación # 4 en la actividad previa), mientras les va mostrando que una maleta es más pesada que una lonchera.</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>Arreglar el salón como si fuera un supermercado, colocar las mesas como los estantes, poniendo las frutas, cereales, jugos sobre las mesas.</p> <p>Los niños realizarán sus compras según las cartillas. (Ver anexo: figura 5).</p> <p>Luego deberán manipular las fundas de todos sus compañeros para poder identificar las más pesadas de las livianas.</p> <p>Después los niños manipularán el arroz que se encontrara en una tina, se dividirá el salón en dos grupos, cada grupo llenará la funda con la cantidad de puños que la</p>	<p>Maletas Loncheras Cartillas Galletas Yogurt Jugos Manzanas Guineos Cereales Monedas de papel Fundas plásticas Arroz Balanza Grabadora</p>	Identifica las nociones liviano-pesado.

		<p>docente le indique.</p> <p>Saldrán en parejas a colocar las fundas sobre una balanza (Ver anexo: planificación #4, figura 7), comprobando así cual es la funda más pesada.</p> <p>Actividad de cierre:</p> <p>Colocar las fundas en dos grupos, las pesadas y livianas. Luego contar la cantidad de elementos dentro de ellas.</p>		
--	--	--	--	--

Planificación Micro – curricular # 5

Experiencia de aprendizaje: Medida: alto-bajo

Tiempo Estimado: Un periodo

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: El cuerpo humano

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar en los objetos las nociones de medida: alto-bajo.	<p>Actividad previa:</p> <p>Dentro del salón de clases se pedirá a dos niños que pasen adelante. Se les entregará un pedazo de piola de más de un metro a un niño (niño A). El otro niño (niño B) deberá quedarse quieto. El niño A deberá medir con la piola (Ver anexo: planificación #5, figura 8) al compañero. Se realizará una marca con marcador señalando el tamaño del niño. Luego los niños intercambiarán de funciones, después contrastarán las marcas hechas en la piola.</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>Juego: “Vamos a medirnos”.</p> <p>Se sacará a los niños al patio, se formarán grupos de tres, teniendo en cuenta que los tamaños de los integrantes sean variados. Cada niño deberá acostarse en el piso, un compañero dibujará su contorno con una tiza.</p>	<p>Piola</p> <p>Estudiantes</p> <p>Salón</p> <p>Patio</p> <p>Tiza</p>	Identifica objetos altos y bajos.

		Actividad de cierre: Observar los contornos en el piso. Entregarle tizas a dos niños, deberán realizar una marca de color rojo dentro de los contornos que sean más altos, y azul en los contornos más bajos.		
--	--	---	--	--

Planificación Micro – curricular # 6

Experiencia de aprendizaje: Geometría-cuerpo

Tiempo Estimado: Dos periodos

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: El cuerpo

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales.	<p>Actividad previa:</p> <p>Los estudiantes manipularán unos rompecabezas (Ver anexo: planificación # 6 en la actividad previa) los cuales serán unas caras, los niños pueden intercambiar los ojos, boca, nariz para crear varias expresiones.</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>La docente les entregará unas cartillas que poseen niños ubicados en diferentes lugares del salón, los niños deben ubicarse en diferentes lugares del espacio del salón de clases, teniendo en cuenta las cartillas que tendrán imágenes (Ver anexo: planificación #6, figura 10) de niños debajo de mesas, niños sentados en sillas, niños ubicados al frente del escritorio. Los niños realizarán las acciones de las cartillas.</p> <p>Primero se realizará con las niñas y luego con</p>	<p>Cartillas con imágenes de niños ubicados en lugares del salón.</p> <p>Salón</p> <p>Niños</p> <p>Mesas</p> <p>Sillas</p> <p>Escritorio</p> <p>Rompecabezas</p>	Reconoce ubicaciones de objetos y de sí mismo.

		<p>los niños. Busquemos a: se darán turnos para que los niños busquen a un compañero en específico, se los incentivará a verbalizar el lugar del compañero de acuerdo a la noción.</p> <p>Actividad de cierre:</p> <p>Luego la docente entregará a tres niños nuevamente las cartillas y preguntará a los demás: ¿Dónde se encuentra cada compañero? ¿Quién está debajo de la mesa verde?</p>		
--	--	---	--	--

Planificación Micro – curricular # 7

Experiencia de aprendizaje: Superficie

Tiempo Estimado: Un periodo

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: Cuerpo

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar superficies en el entorno.	<p>Actividad previa:</p> <p>Los niños deberán cubrir sus ojos con un pedazo de tela. Se pedirá a cinco niños que se acerquen a la mesa, deberán extender su mano y moverla, mientras lo hagan se les colocará objetos que obstruyan su movimiento para que el niño palpe superficies planas y con volumen.</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>La docente colocará dos sábanas en el patio. Debajo de una colocará almohadones que previamente se les ha pedido a los niños, creando una superficie no plana.</p> <p>Dividir al salón en dos grupos. Formar a los niños para poder salir al patio.</p> <p>La docente empezará a contar una historia (Ver anexo: planificación #7 en la actividad de desarrollo), los niños deberán imaginar que están en búsqueda de un</p>	Patio Almohadones Sábanas Pedazo de tela	Reconoce las superficies planas.

		<p>tesoro y que para encontrarlo deben pasar por varios obstáculos. Los niños pasarán la tela en grupo. La docente dirá cuando estén en la superficie con obstáculos: es difícil caminar por aquí, ¿ustedes qué creen niños? ¿En cuál es más fácil caminar?</p> <p>Actividad de cierre:</p> <p>Sentarse en un círculo con todos los estudiantes para hacer un recuento de la actividad: ¿Dónde fue más difícil caminar? ¿Por qué?</p>		
--	--	--	--	--

Planificación Micro – curricular # 8

Experiencia de aprendizaje: Líneas

Tiempo Estimado: Un periodo

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: Cuerpo

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar líneas en el entorno.	<p>Actividad previa:</p> <p>Sorpresa, Sorpresa. ¿Qué hay dentro de la tina con arroz? Los niños deberán buscar dentro de la tina las cartillas (Ver anexo: planificación #8, figura 11) que tendrán líneas rectas y curvas. Los niños con líneas similares se juntarán.</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>Se agrupará a los niños para salir al patio. Se agrupará los niños de tres en tres y se les dará una cuerda a los niños. Deberán crear con la cuerda la línea que les salió en la cartilla que cogieron de la tina de arroz.</p> <p>Actividad de cierre:</p> <p>Dentro del salón, los niños se sentarán sus sillas. Se les entregará un trozo de plastilina y deberán formar las líneas con la plastilina.</p>	Patio Tina Arroz Imágenes de líneas rectas y curvas. Cuerda Plastilina	Discrimina líneas rectas de curvas.

Planificación Micro – curricular # 9

Experiencia de aprendizaje: Figuras

Tiempo Estimado: Dos periodos

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: El cuerpo humano

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares.	<p>Actividad previa:</p> <p>La docente cantará la “Canción de las Figuras Geométricas” (Ver anexo: planificación #9 en la actividad previa) mientras les va mostrando las figuras (Ver anexo: planificación #9 , figura 12).</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>Se colocará a los niños formando un círculo en el patio. Se los llamará de tres en tres. La lavacara con las figuras geométricas (Ver anexo: planificación #9, figura 12). estará en medio del círculo.</p> <p>Se les dará la caña de pescar (Ver anexo: planificación #9 , figura 13) a los niños y deberán pescar una figura, cuando la pesquen deberán decir qué figura es y buscar algo en el patio que tenga esa forma. los demás niños tendrán tiza y dibujarán las figuras en el piso.</p>	Lavacaras Caña de pescar Formas geométricas de fomix.	Identifica objetos cuadrados, circulares, rectangulares y triangulares.

		Actividad de cierre: Identificar dentro del salón objetos que posean la misma forma de la figura que un compañero nombre.		
--	--	---	--	--

Planificación Micro – curricular # 10

Experiencia de aprendizaje: Simetría

Tiempo Estimado: Un periodo

Descripción General de la experiencia: Desarrollar habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Elemento integrador: El cuerpo humano

Grupo de edad: 3-4 años

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Reconocer imágenes mediante sus mitades.	<p>Actividad previa:</p> <p>La docente usará el títere (Ver anexo: planificación #10, figura 14) para contar la historia: “Las mitades perdidas” (Ver anexo: planificación #10 en la actividad previa).</p> <p>Actividad de desarrollo:</p> <p>Juego: “Encontrémonos” Formar a los niños para salir al patio. En la pared se encontrará fotos del rostro de cada niño cortadas a la mitad. Los niños deberán encontrar la mitad de sus fotos y formar su rostro completo.</p> <p>Luego se les entregará al azar la mitad de imágenes de rostro de niños y niñas (Ver anexo: planificación #10, figura 15), deberán caminar y buscar por el salón al compañero que posea la mitad para completar la imagen. Cuando ya posean las imágenes deberán sentarse juntos.</p>	<p>Fotos de los niños cortada a la mitad. Cartillas de rostros de niños y niñas cortadas a la mitad. Salón Títere de muñeca. Papelógrafo Goma</p>	Asocia las dos partes de una imagen completa.

		Actividad de cierre: Formar dos grupos: niños y niñas. Se les entregará partes (Ver anexo: planificación #10, figura 16) de un cuerpo humano para que formen la imagen completa. Los grupos deberán ir colocando las partes para formar el cuerpo humano en un papelógrafo.		
--	--	---	--	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación de la Propuesta Metodológica son necesarios los siguientes aspectos para verificar su elaboración:

- La Propuesta Metodológica debe poseer sus componentes necesarios como son: las necesidades, intereses y problemas; además del marco teórico sobre el que se sustentarán cada una de las actividades propuestas.
- Recolección de la información: se aplicarán los instrumentos diseñados a una muestra representativa del universo total, tanto de docentes como de estudiantes.
- Análisis de la información recogida.
- El documento deberá poseer las fichas metodológicas necesarias para poner en práctica las variables que se detallan en los primeros capítulos.
- Las planificaciones de las clases deberán seguir el modelo de las planificaciones que utiliza la institución a la cual se le propondrá este proyecto.
- Las evaluaciones planteadas se han conformado teniendo en cuenta que el trabajo en hoja no siempre logra que los estudiantes interioricen los conocimientos sino que, en muchos casos, representa un trabajo mecánico.

CONCLUSIONES

Luego de haber trabajado en esta propuesta metodológica considero que en la actualidad el juego aun no es considerado útil dentro del desarrollo de actividades escolares, muchas veces se considera que el estudiante cuando juega no está aprendiendo. Aún existen docentes que creen que la teoría es como una receta que deben seguirla al pie de la letra, pero las observaciones me han permitido descubrir que cada niño es diferente al otro y que la teoría que uno encuentra en los libros solo es una guía que los docentes debemos aprender a interpretar de acuerdo al grupo que poseamos en nuestros salones de clase.

El ámbito lógico-matemático, por lo general, se lleva a cabo mediante actividades que son muy mecánicas para la edad de los niños, basándose primariamente en el trabajo en hojas. A la temprana edad de tres a cuatro años, el niño debe partir de ubicarse a sí mismo en un determinado espacio para luego poder realizar ubicaciones de objetos; es por esto, que la presente propuesta surge de la necesidad de considerar al juego como una herramienta para adquirir conocimientos lógico-matemáticos debido a que es una actividad innata del niño dentro de su proceso evolutivo y les permite interiorizarlos de forma significativa y, si lo hacen de manera grupal y colaborativa, facilita también la socialización.

Como docentes es importante comprender que los estudiantes mediante van creciendo atraviesan por etapas de acuerdo a su desarrollo cognitivo y las actividades que se planifiquen deben ir de acuerdo a estas características. La investigación de campo ha permitido comprender que la labor docente va más allá de poseer dominio de grupo, sino que debemos ser capaces de comprender la parte humana de cada uno de los estudiantes que tengamos a cargo.

RECOMENDACIONES

Después de la elaboración de la propuesta y del desarrollo investigativo que esta conllevó, se recomienda que el juego sea considerado como una herramienta didáctica y no simplemente como una actividad aislada del proceso académico. El juego es una actividad que le permite al ser humano involucrarse más en el contexto que lo rodea. Además que la creatividad del niño es la herramienta primordial durante el juego, por lo que se verá desarrollada mediante las actividades adecuadas que el docente plantee.

Aunque no será posible siempre, se deberían realizar actividades fuera del salón, aunque esto conlleve más organización de parte del docente. Debido a la falta de auxiliares dentro de la institución educativa, objeto de esta propuesta, se podría realizar un calendario para que los docentes que no se encuentren realizando tareas dentro de los salones puedan brindar apoyo a la maestras de inicial durante las actividades en el patio.

En la actualidad creemos que los trabajos en grupo equivalen a trabajar con otros niños en la misma de mesa, sin embargo esta actividad no necesariamente es igual que el trabajo colaborativo, porque en la mayoría de los casos cada niño está enfocado en su trabajo y no está compartiendo con su compañero, por esta razón es importante que se puedan realizar actividades tanto dentro como en el exterior del salón de clases en las cuales pueden socializar entre ellos y que no sea solamente en la hora de recreo. Debemos recordar que el objetivo de los niveles iniciales es que el niño aprenda divirtiéndose, sin embargo, se comete el error de escolarizarlos tan de prisa que solo nos interesa que completen hojas.

Se recomienda utilizar las actividades propuestas teniendo en cuenta que podría realizarse cualquier modificación si el grupo lo amerita, ya sea por sus intereses o su contexto. Las actividades no son una receta, sino una guía de cómo utilizar el juego para desarrollar nociones de aprestamiento lógico-matemático; los materiales sugeridos pueden variar de acuerdo a los intereses y recursos del grupo de niños.

IMPLICACIONES

Para llevar a cabo la propuesta actual se necesitó seguir varios pasos para llegar al resultado final. La observación fue primordial para conocer varios aspectos como los problemas que afectan a la institución educativa, las necesidades de todas las personas que conforman la institución, así como sus necesidades; conocer estos aspectos ayudó a elaborar la propuesta con actividades que logren resolver estas dificultades.

Luego de realizar la observación inicial para recolectar estos datos, fue necesario leer a varios autores como Piaget y Vygotsky quienes han explicado la importancia del juego dentro del desarrollo cognitivo del niño, recalando que el ser humano es un ser social y que mediante el juego se desarrolla esta habilidad social. Después de la investigación de campo inicial y la bibliográfica, se debió realizar otras observaciones utilizando una ficha creada para este propósito para comparar si lo que la teoría explica se ve reflejado en los salones de clase. Esa información recogida en las fichas mediante las observaciones fue sistematizada en unos gráficos que exponen el análisis realizado tomando en cuenta la teoría. También se realizó una entrevista a la docente del nivel para conocer sus opiniones y apreciaciones sobre el tema.

Partiendo de los problemas observados se procedió a realizar el esquema de las actividades que pueden realizarse para desarrollar las nociones a través del juego, las cuales han sido desarrolladas tomando en cuenta el espacio y las la duración de cada hora clase en cuanto al ámbito lógico-matemático.

La presente propuesta implica a toda la comunidad educativa de la Unidad Educativa San José del Buen Pastor, es decir, estudiantes, docentes, autoridades. Una vez que la propuesta sea presentada a la institución, será responsabilidad de los profesores aplicar el juego como herramienta en el ámbito lógico-matemático. Teniendo en cuenta que las actividades detalladas en la propuesta pueden sujetarse a cambios que las autoridades consideren prudentes según las necesidades de sus estudiantes.

REFERENCIAS

- Asamblea Nacional (2008). *Constitución del Ecuador*. Recuperado de http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Bretherton, I. (2010). Mundo social y juego simbólico. *Revista Educación y Pedagogía*. 10 y 11, 159 – 211.
- Carrillo Siles, B. (2009, marzo 16). Dificultades en el aprendizaje matemático. *Innovación y experiencias educativas*. 16, 1-10. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/BEATRIZ_CARRILLO_2.pdf
- Castro Bustamante, Jeannett. (2004, Julio). El desarrollo de la noción de espacio en el niño de Educación Inicial. *Revista Acción Pedagógica*. 13(2), 162-170.
- Congreso Nacional del Ecuador. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Recuperado de <http://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Dubreucq –Choprix, Fortuny, M. (s.f.) Ovide Decroly. *Revista de Pedagogía-Universidad de La Laguna*. 1-4. Recuperado de <https://medull.webs.ull.es/pedagogos/DECROLY/decroly.pdf>
- Fernández Zalazar, D. (s.f.). *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*. Recuperado de <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>
- González López, A., Rodríguez Matos, A., & Hernández García, D. (2011, octubre-diciembre). El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana. *Educación Médica Superior*. 25(4), 531-539. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000400013
- Healthy Children Organization. (2015). *Logros importantes del desarrollo: Niños de 3 a 4 años de edad*. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/toddler/Paginas/Developmental-Milestones-3-to-4-Years-Old.aspx>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México D.F., México: Mc Graw Hill.
- Marín Rodríguez, M. (2013). *Cuentos para aprender y enseñar Matemáticas*. Madrid: Narcea.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego de los niños. *Revista Educación*. 25(2), 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación Intercultural. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Recuperado de <http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/reglamento-loei-texto.html>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Nivel Inicial* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Rencoret Bustos, M. (2010). *Iniciación Matemática: un modelo de jerarquía de enseñanza*. Santiago, Chile: Andrés Bello.
- Unidad Educativa San José Buen Pastor. (2014 - 2019). *Proyecto Educativo Institucional*. Guayaquil.
- Sandia de Casado, L., & Mac-Lellan, W. (2000, diciembre). *La mediación de las nociones lógico-matemáticas en la edad preescolar*. Valencia: Congreso Mundial de Lecto – Escritura organizado por la Organización Mundial De Educadores Indantiles. Recuperado de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d185.pdf>

- Shuare, M. O., & Montealegre, R. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo. *Revista Universidad Nacional de Colombia*. 5 y 6, 82-88. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/19936/1/15957-49212-1-PB.pdf>
- Solano Alpízar, J. (2002). *Educación y Aprendizaje*. Costa Rica: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana (CECC). Recuperado de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan031175.pdf>
- Vallejo Salinas, A., (2009, noviembre 12). Juego, material didáctico y juguetes en la primera infancia. *Revista Consejo Escolar del Estado*. 1964-206. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n12-vallejo-salinas.pdf>

ANEXOS

Ficha de observación de actividades de pensamiento lógico matemática

Institución: Unidad Educativa San José del Buen Pastor

Nivel: Inicial 1

Observador: _____.

Alumno: _____.

Aspectos	Si	No	Observaciones
Identifican partes superiores de su cuerpo			
Identifican partes inferiores de su cuerpo			
Realizan movimientos controlados			
Verbalizan ubicaciones de objetos que desean			
Reconocen nociones arriba-abajo			
Reconocen nociones dentro-fuera			
Reconocen nociones grande-pequeño			
Identifican objetos cerca-lejos			
Identifican mucho-poco			
Identificación de número 1-2-3			
Buscan jugar con más de dos niños			
Realizan juegos para el manejo de las nociones lógico-matemática con su cuerpo			
Establece relaciones de objetos según sus características			

Entrevista sobre el desarrollo de las nociones lógico matemáticas en el Subnivel Inicial 1

Entrevistadora: María Gabriela Barrezueta Zevallos

Entrevistada: Docente del Subnivel Inicial 1 de la Unidad Educativa San José del Buen Pastor

- 1. ¿Cree usted que el uso del cuerpo es un factor primordial en el desarrollo de las nociones lógico-matemáticas en este nivel?**

- 2. Mucha gente cree que el juego solo es una actividad para que el estudiante se recree. ¿Está usted de acuerdo? ¿Por qué?**

- 3. En la actualidad, el curriculum de Educación Inicial propone la metodología juego-trabajo. ¿Usted está de acuerdo que mediante el juego, los niños pueden adquirir nuevos aprendizajes? ¿Por qué?**

- 4. ¿Podría mencionar las nociones que deben adquirir los niños de este nivel?**

- 5. ¿Qué estrategias utilizan ustedes para propiciar el aprendizaje de las nociones lógico matemáticas?**

6. Según su experiencia, ¿En qué nociones lógico-matemática los niños presentan dificultades? ¿Por qué?

7. ¿Cómo podría evitar estas dificultades?

1. PLANIFICACIÓN #1

a) Actividad previa

- Canción “Una de estas cosas no es como la otra”

Una de estas cosas
no es como las otras.
Es diferente
de todas las demás.

Si me dices cuál es diferente´
De las otras
Has adivinado de verdad.

Si dijiste que esta es diferente de las otras
Si dijiste que esta no es igual
Si dijiste que esta es diferente de las otras
Has adivinado de verdad

- Foto del títere

Figura 1. Títere de actividad previa. Planificación #1.



b) Actividad de desarrollo

- Historia del bosque

Escuchen con atención. Había una vez muchos niños que se encontraban dentro de un bosque, empezaron a observar a su alrededor y encontraron varios árboles con muchas frutas, no todas eran iguales por lo que decidieron guardarlas. (El títere interviene preguntando: ¿Cuáles son? ¿Son todas iguales? ¿Debemos guardar todas las manzanas juntas en una funda?)

- Manzanas para colocar en lo árboles y los niños clasifiquen.

Figura 2. Manzanas de actividad de desarrollo. Planificación #1.



- Fundas para que los niños clasifiquen las manzanas.

Figura 3. Fundas de actividad de desarrollo. Planificación #1.



- Árbol de fomix donde se colocarán las manzanas y los niños deberán agarrarlas.

Figura 4. Árbol de actividad de desarrollo. Planificación #1.



c) Actividad de cierre

- Cuento para concluir la clase

Adaptación del cuento: “El país multicolor”

Érase una vez hace mucho tiempo un país donde las manzanas no poseían color. Los niños no sabían cómo diferenciar las manzanas dulces de las no dulces, debido a esto los niños se sentían muy tristes. Un día apareció el Hada de las frutas, quien al darse cuenta de la tristeza de los niños, decidió darle color a las manzanas, ¿adivinen qué color les puso? (interviene el títere: yo sé, yo sé. Les puso color naranja) los niños deberán contestar observando las manzanas de su funda. Muy bien, las manzanas son de color: rojo y verde. ¿A quién le gustan las manzanas verdes? ¿Y las rojas, a quién?

Desde ese día que apareció el hada, decidió colocarle color a otras frutas también. Debido a esto el hada decidió cambiarle el nombre al país, por lo que lo nombro: País Multicolor.

2. PLANIFICACIÓN #2

a) Actividad previa

- Canción “El soldadito”

¡Atención soldaditos!

¿Preparados? Un, dos, un soldadito, un, dos, un dos, un, dos, marchen ya
Esta es la historia de los soldaditos, pero sobre todo, un soldadito muy particular

¡Presten atención!

Todos uniformados, derechitos, en marcha, listos ya.

Este soldadito si tiene que poner más atención o no?

Siiii

Si dicen adelante, él camina para atrás
Y si dicen derecha, a la izquierda él girará
Y si dicen de frente, marcha inversa
Y cuando dicen alto, caminando seguirá.

3. PLANIFICACIÓN #3

a) Actividad previa

- Adivinanzas
 - Amarillo por fuera, blanco por dentro, tienes que pelarlo para comerlo.
¿Qué es?

EL GUINEO

- En árboles rojas y verdes las encontramos, dulce sus sabor es. ¿Qué es?

LA MANZANA

- Redondas, redondas son; con pequeñas pecas de chocolate, que rico es
comerlas crocantitas. ¿Qué son?

LAS GALLETAS

- Blanco es, la gallina lo pone, con aceite se fríe y con pan se come. ¿Qué es?

EL HUEVO

- Rico es, a veces me lo tomo de un solo sorbo, otras veces junto con cereal yo
decido comerlo. Leche no es ¿Qué es?

EL YOGURT

- De diferentes frutas hay, naranja, manzana, mora, todos ricos son. De las
frutas son hechos. Y ese líquido me tomo yo ¿Qué es?

b) Actividad de desarrollo

- Cartillas con objetos que los niños deberán coger durante la actividad.

Figura 5. Cartillas actividad de desarrollo. Planificación # 3.



- Moneda para entregar de acuerdo a la cantidad de objetos de la cartilla.

Figura 6. Moneda para la actividad de desarrollo. Planificación #3



4. PLANIFICACIÓN #4

a) Actividad previa

- Canción: Elmo y Telly - "Ligero y pesado"

Elmo y Telly te invitan ya
A que veas lo que pesado y ligero está
Atiende bien y tú lo vas a entender
Lo de Telly es pesado, asíii
Lo de Elmo, ligero está.

Yo espero que esta clase no tarde más
Cargar no es difícil si fuerte estás
Yo ayudaría a Elmo de corazón
Lo mío está pesado
Lo de Elmo ligero está.

b) Actividad de desarrollo

- Balanza

Figura 7. Balanza de actividad de desarrollo. Planificación # 4.



5. PLANIFICACIÓN #5

a) Actividad previa

- Piola para media a los compañeros

Figura 8. Piola de actividad previa. Planificación #5

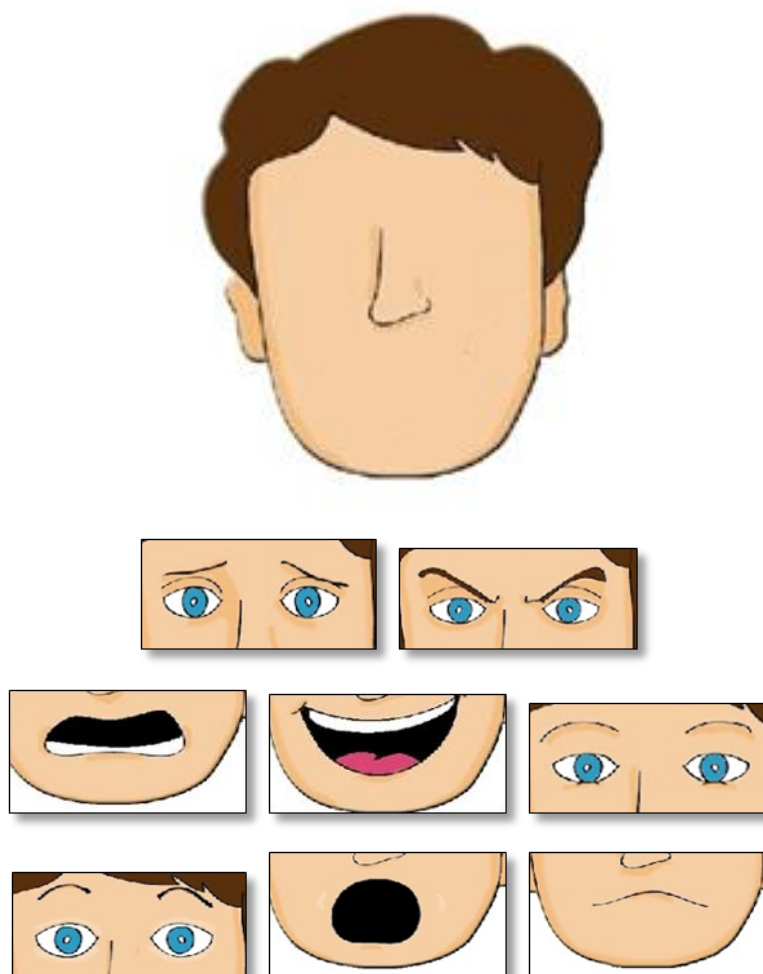


6. PLANIFICACIÓN #6

a) Actividad previa

- Rompecabezas

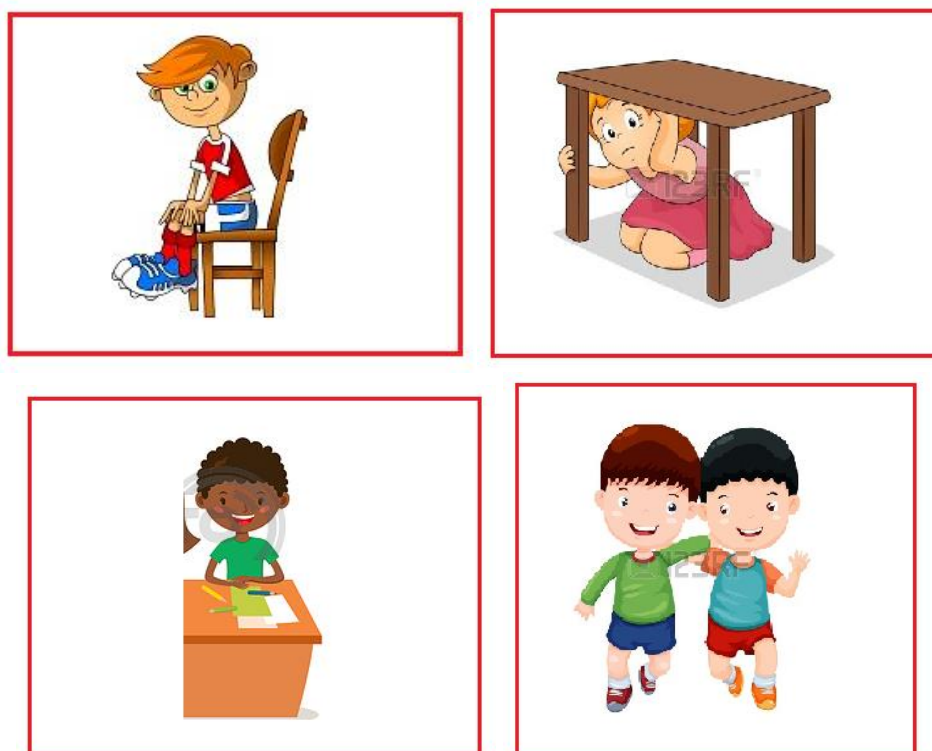
Figura 9. Rompecabezas de actividad previa. Planificación # 6.



b) Actividad de desarrollo

- Cartillas que los niños usarán para ubicarse en el salón

Figura 10. Cartillas de actividad de desarrollo. Planificación # 6.



7. PLANIFICACIÓN #7

a) Actividad de desarrollo

- Historia de obstáculos

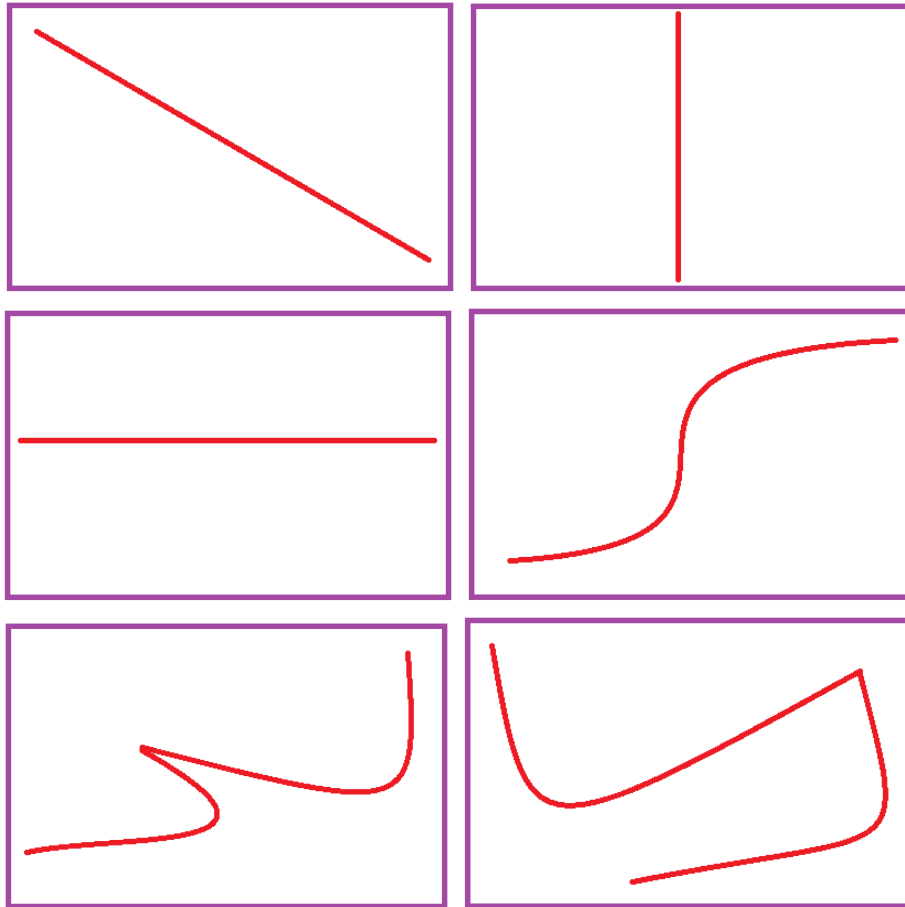
La docente es quien deberá hablar. ¡Apresúrense chicos! (caminan, caminan) ¡Esperen! Tenemos que atravesar estos peligrosos lugares. Caminen despacio, despacio ya que no sabemos si podemos tropezar; uff, fue fácil. Ha sido una superficie plana. Luego cuando lleguen a la superficie con obstáculos, la docente dirá: caminen, despacio; (se tropieza). Uy, no; esta superficie posee obstáculos, atravesarla será más difícil, vean bien por donde caminan.

8. PLANIFICACIÓN #8

a) Actividad previa

- Cartillas de líneas rectas y curvas

Figura 11. Cartillas de actividad previa. Planificación #8.



9. PLANIFICACIÓN #9

a) Actividad previa

- Canción de las figuras geométricas

Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo
Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo

Yo soy el triángulo, soy un polígono
Tengo tres lados
Uno, dos, tres
Hay muchas cosas que tienen un triángulo
Mira alrededor y ya verás

Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo
Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo

Soy el cuadrado
Tengo cuatro lados

Uno, dos, tres, cuatro
Todos iguales
Hay muchas cosas que tienen un cuadrado
Mira alrededor y ya verás

Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triangulo, cuadrado, rectángulo, círculo
Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triangulo, cuadrado, rectángulo, círculo

Soy el rectángulo
Tengo cuatro lados
Dos son muy grandes
Dos son pequeños
Hay muchas cosas que tienen un rectángulo
Mira alrededor y ya verás

Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triangulo, cuadrado, rectángulo, círculo
Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triangulo, cuadrado, rectángulo, círculo

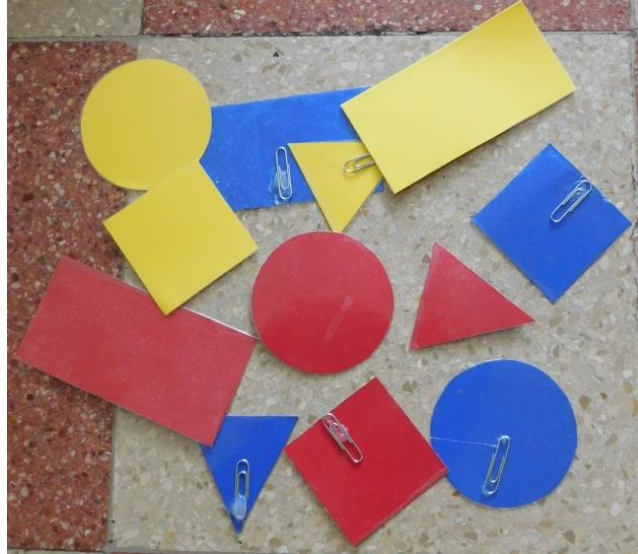
Yo soy el círculo, no soy polígono
No tengo lados, soy circular
Hay muchas cosas que tienen un círculo
Mira alrededor y ya verás

Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triangulo, cuadrado, rectángulo, círculo
Esta es la ronda de las figuras geométricas
Triangulo, cuadrado, rectángulo, círculo

b) Actividad de desarrollo

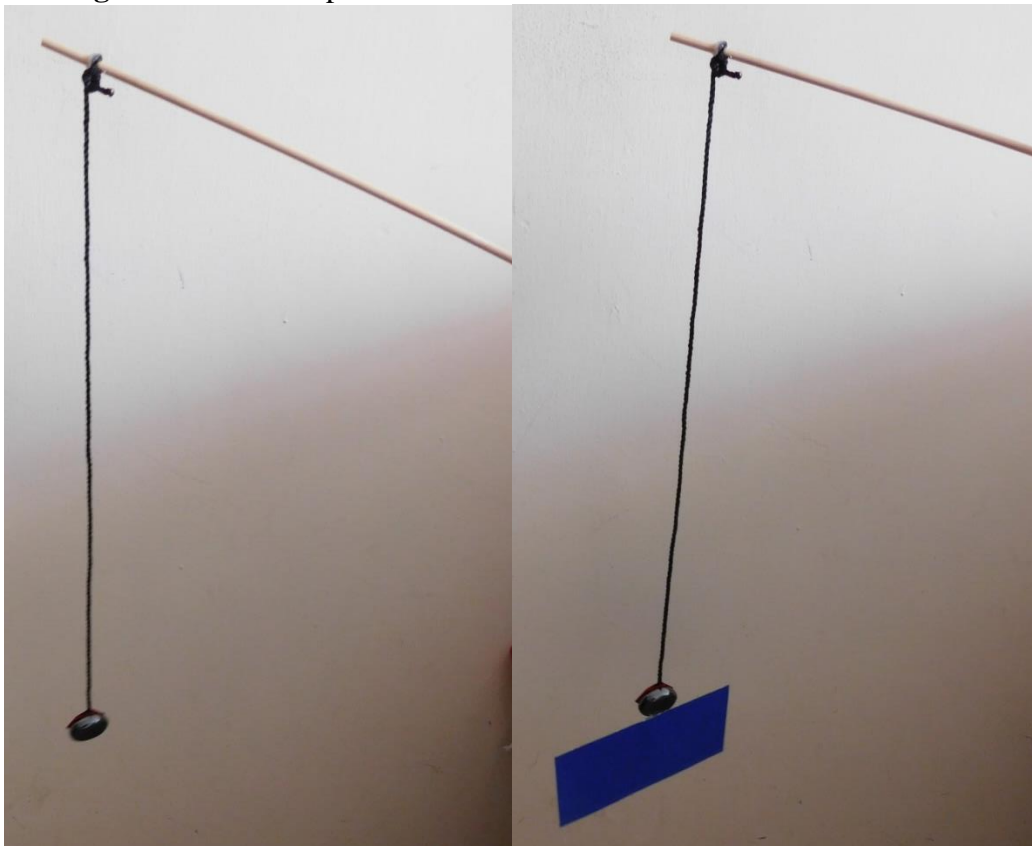
- Figuras geométricas: círculo, rectángulo, triangulo y cuadrado

Figura 12. Cartillas de actividad de desarrollo. Planificación #9.



- Caña de pescar

Figura 13. Caña de pescar de actividad de desarrollo. Planificación #9.



10. PLANIFICACIÓN # 10

a) Actividad previa

- Historia: “Las mitades perdidas”

El títere de la muñeca contará la historia. Había una vez una niña muy pero muy traviesa; había recortado fotos muy bonitas por la mitad. Su mamá le dijo: María, ¿qué has hecho?, ahora ¿cómo sabrás cuales son las que deben ir juntas? La niña dijo: yo lo sabré mamá. Un día, María dejó la ventana abierta y un fuerte viento arrojó las fotos al piso. María se puso a llorar porque no sabía cuáles iban con cuáles.

El títere pedirá ayuda a los niños.

- Títere para ayudar a contar la historia

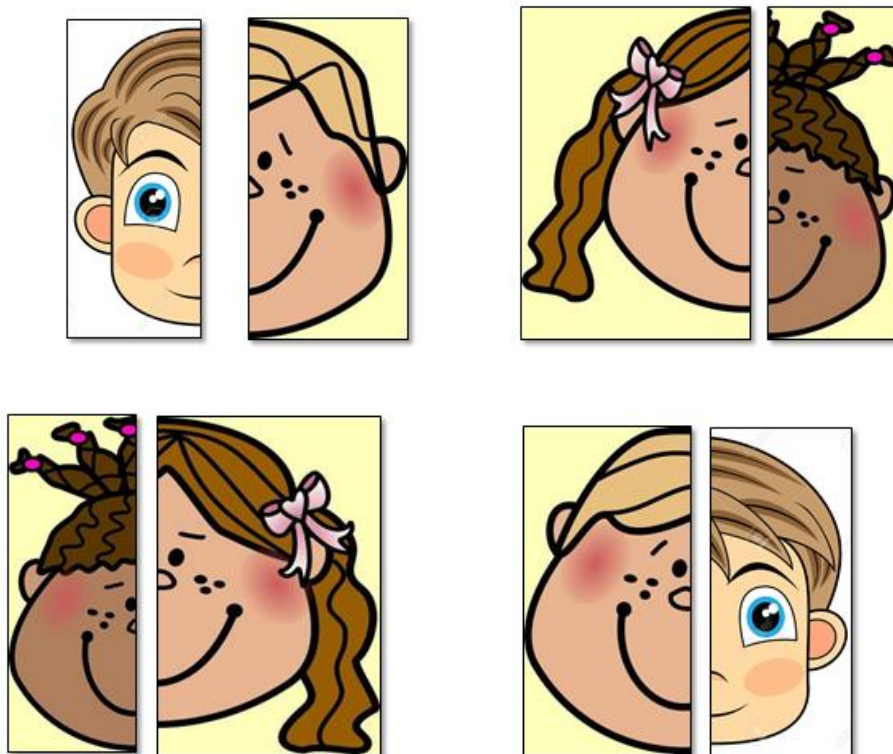
Figura 14. Títere de actividad previa. Planificación #10



b) Actividad de desarrollo

- Cartillas de rostros para armar

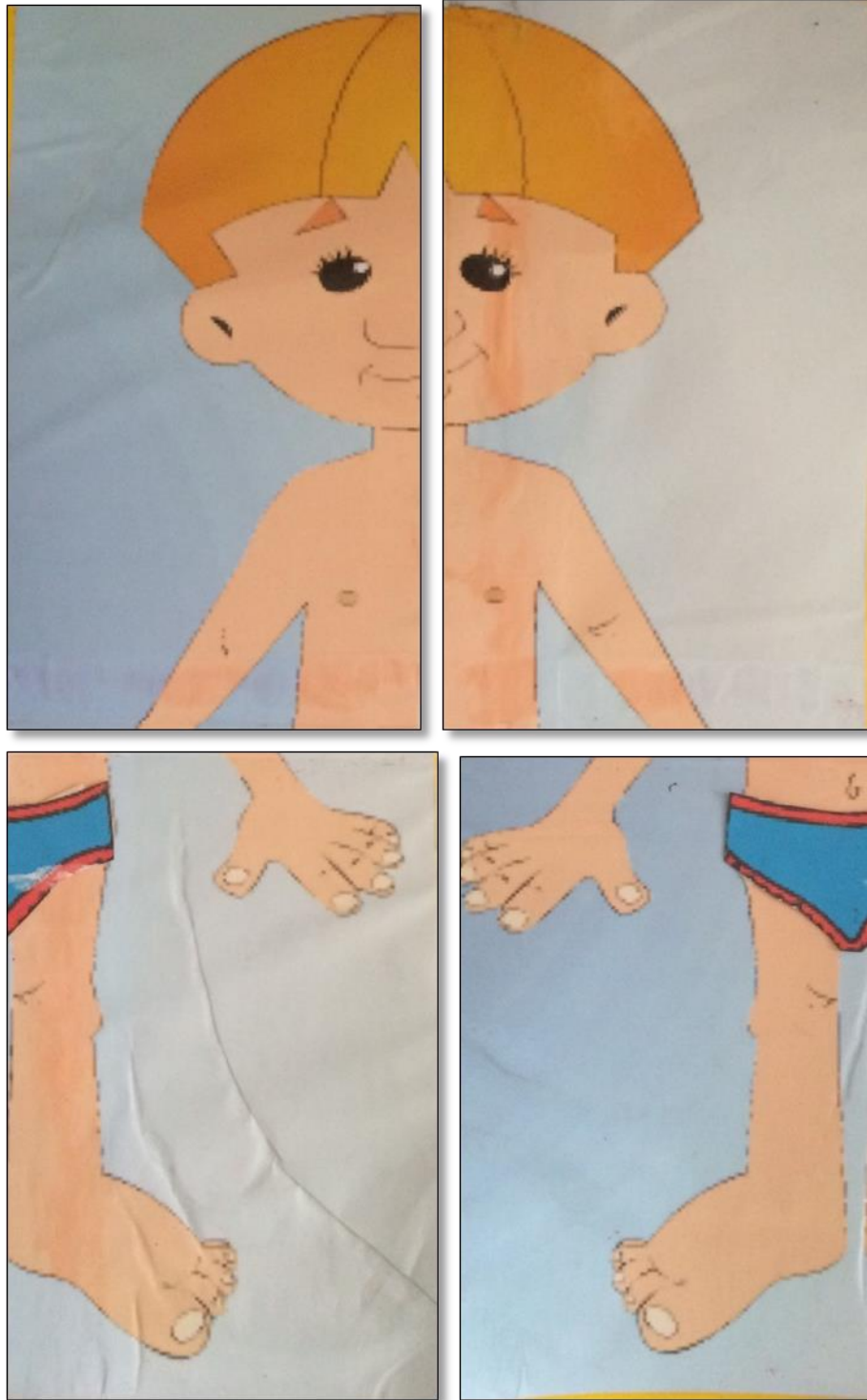
Figura 15. Cartillas de actividad de desarrollo. Planificación #10.

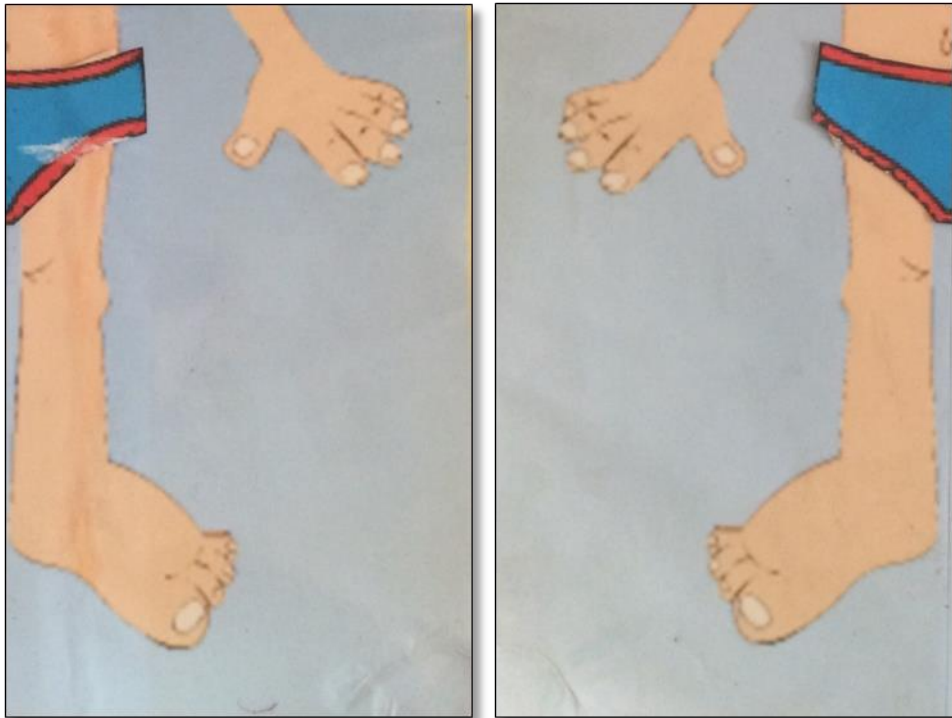
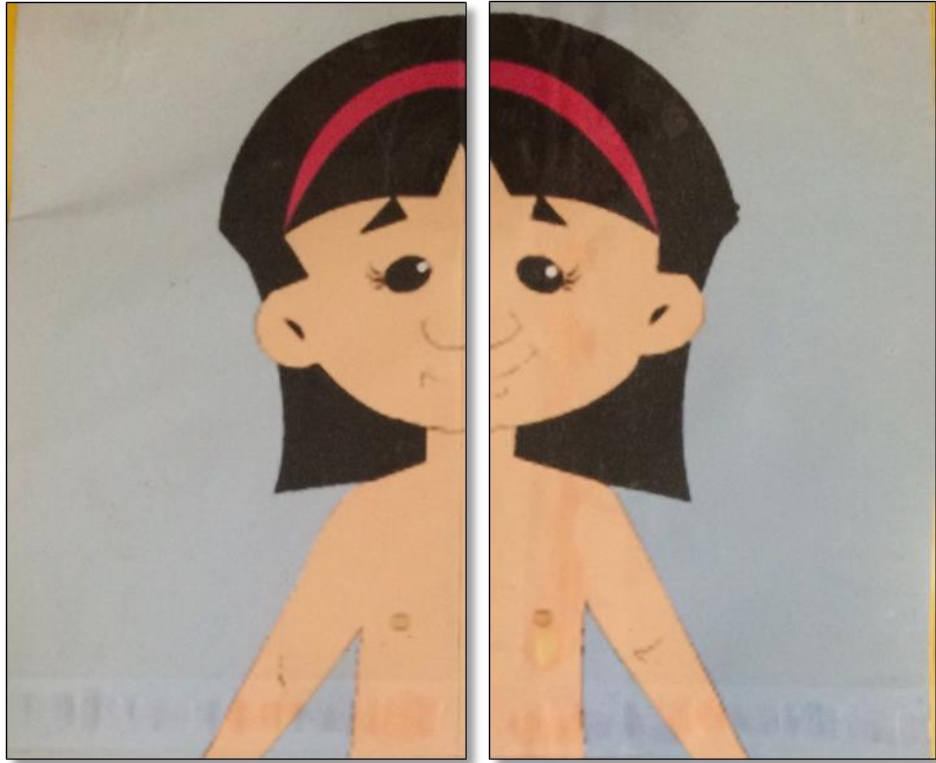


c) Actividad de cierre

- Cartillas para armar en el papelógrafo.

Figura 16. Cartillas de actividad de cierre. Planificación #10







DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Barrezueta Zevallos, María Gabriela**, con C.C: # **0930350079** autor/a del trabajo de titulación: **DESARROLLO DE LAS NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ DEL BUEN PASTOR** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **20 de Septiembre de 2016**

f. _____

Nombre: **Barrezueta Zevallos, María Gabriela**

C.C: **0930350079**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	DESARROLLO DE LAS NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ DEL BUEN PASTOR		
AUTOR(ES)	María Gabriela Barrezueta Zevallos		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Bernarda de Lourdes Franco Dueñas		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
CARRERA:	Pedagogía		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	20 de Septiembre de 2016	No. PÁGINAS:	DE 92
ÁREAS TEMÁTICAS:	Educación Inicial, Área Lógico-Matemático, Juego.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Nivel Inicial, juego, nociones lógico-matemáticas, cuerpo, trabajo colaborativo, contexto socio-cultural		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
<p>La presente propuesta plantea actividades para el desarrollo de las nociones lógico-matemáticas mediante el juego en niños de tres a cuatro años. La institución elegida para el diseño de las actividades fue la “Unidad Educativa San José del Buen Pastor”, la cual pertenece a la Benemérita Sociedad Protectora de la Infancia. Para que la propuesta se sustente en un marco teórico-práctico se realizaron observaciones para percatarnos de las necesidades del nivel inicial en el ámbito lógico-matemático y se investigó sobre estudios realizados acerca de la importancia del juego y del aprestamiento en esta área. Además de la observación y de la investigación bibliográfica se realizó una entrevista a la docente de nivel inicial para conocer sus opiniones sobre la utilización del juego dentro del aprestamiento de las nociones lógico-matemáticas. Como resultado de esta investigación, se elaboraron varias actividades correspondiente ámbito lógico-matemático en las cuales el juego es la estrategia principal para el desarrollo de las clases; teniendo en cuenta la edad de los niños y la estructura de la institución. Cabe recalcar, que esta propuesta no es una receta, sino una guía para poder utilizar el juego dentro del aprestamiento matemático.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-996749828	E-mail: gaba.z12@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Baño Pazmiño, Sonia Margarita, Mgs		
	Teléfono: +593-4-0997546082		
	E-mail: soniabapaz@hotmail.com		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			