



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL  
SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA.**

TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA.

**TEMA:**

**EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA, EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO. “ALEJANDRO BENJAMÍN CORONEL TERÁN”, DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI, CANTÓN LATACUNGA.**

**AUTOR:**

Lidia Patricia Quevedo Cajas

**DIRECTORA:**

Dra. Susana Paredes

**Quito – Ecuador**

**2013**

## **CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TESIS**

En calidad de directora del Trabajo de Investigación sobre el tema: “EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA, EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO. “ALEJANDRO BENJAMÍN CORONEL TERÁN”, DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI, CANTÓN LATACUNGA.”, de Lidia Patricia Quevedo Cajas, postulante del Sistema de Educación a distancia de la Carrera de educación Parvularia, considero que dicho informe Investigativo cumple con los requisitos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Agosto de 2013

-----  
Dra. Susana Paredes.  
DIRECTORA

## **AUTORÍA.**

Yo, Lidia Patricia Quevedo Cajas en calidad de autora del proyecto de investigación realizada sobre: El Juego en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de la Pre-matemática, en los Alumnos del Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo. “Alejandro Benjamín Coronel Terán” de la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, dejo constancia de que el presente proyecto realizado durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios específicos en este informe, son exclusiva responsabilidad de su autora.

-----  
Lidia Patricia Quevedo Cajas

C.C. 0501871339

**AUTORA**

### **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación lo dedico con mucho cariño a toda mi familia: a mi esposo y a mis hijos, gracias a su apoyo permanente me han permitido vencer las adversidades y forjarme como ser humano y profesional íntegra con un cúmulo de valores y virtudes.

**PATRICIA**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Tecnológica Equinoccial, por ser la institución que me abrió las puertas para formarme como profesional al servicio de la sociedad, a todos sus docentes, por sus sabios conocimientos y a mi familia por sacrificar su tiempo de atención y cuidados para alcanzar esta profesión.

**PATRICIA**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TESIS .....	II
AUTORÍA.....	III
DEDICATORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	XI
ÍNDICE DE TABLAS .....	XIV
RESUMEN .....	XV
ABSTRACT.....	XVI
CAPÍTULO I.....	- 1 -
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	- 1 -
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	- 2 -
1.3 SUBPREGUNTAS .....	- 2 -
1.4 OBJETIVOS.....	- 3 -
1.4.1 General .....	- 3 -
1.4.2 Específicos.....	- 3 -
1.5 JUSTIFICACIÓN .....	- 3 -
CAPÍTULO II .....	- 7 -
2.1 ANTECEDENTES .....	- 7 -
2.2 MARCO TEÒRICO .....	- 10 -
2.1.1 LA PEDAGOGÍA PRE-ESCOLAR .....	- 10 -
2.2.3 MATERIAL MONTESORI.....	- 12 -
2.2.3.1 Material de la vida cotidiana .....	- 12 -
2.2.3.2 Material sensorial .....	- 12 -
2.2.3.3 Material de lenguaje .....	- 13 -
2.2.3.4 Material de Matemáticas .....	- 13 -
2.2.4 LAS FUNCIONES BÁSICAS SON TAMBIÉN DENOMINADAS “DESTREZAS Y HABILIDADES PRE-ACADÉMICAS” .....	- 14 -
2.2.4.1 PSICOMOTRICIDAD .....	- 14 -
2.2.4.2 PERCEPCIÓN .....	- 16 -
2.2.4.3 LENGUAJE .....	- 17 -

2.2.4.4 PENSAMIENTO .....	- 17 -
2.3 LA PRE-MATEMÁTICA .....	- 18 -
2.4 ACTIVIDADES PRE-MATEMÁTICAS .....	- 21 -
2.5 NÚMERO .....	- 25 -
2.6 PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS.. .....	- 26 -
2.7 CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS..... .....	- 26 -
2.8 CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS. ....	- 28 -
2.9 EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA. ....	- 30 -
2.9.1 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	- 31 -
2.9.2 EL JUEGO Y SU VALOR DIDÁCTICO.....	- 31 -
2.9.3 JUEGO Y EDUCACIÓN .....	- 32 -
2.9.4 JUEGO DENTRO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE. ..	- 33 -
2.9.5 EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	- 34 -
2.9.6 EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD INFANTIL..... .....	- 35 -
2.10.1 FIGURAS Y ESPACIO .....	- 36 -
2.11 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.....	- 39 -
2.12 IDEA A DEFENDER.....	- 39 -
2.13 MARCO CONCEPTUAL .....	- 39 -
CAPÍTULO III .....	- 41 -
3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	- 41 -
3.2 MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	- 42 -
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	- 43 -
CAPÍTULO IV.....	- 46 -
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	- 46 -
CAPÍTULO V.....	- 56 -
5.1 CONCLUSIONES .....	- 56 -
5.2 RECOMENDACIONES .....	- 57 -
PROPUESTA:.....	- 58 -
DISEÑO DE LA PROPUESTA .....	- 59 -
INTRODUCCIÓN .....	- 59 -

CAPÍTULO VI.....	- 61 -
PROPUESTA.....	- 61 -
6.1 TEMA.....	- 61 -
6.2 OBJETIVOS.....	- 61 -
6.2.1 Objetivo General .....	- 61 -
6.2.2 Objetivos Específicos .....	- 61 -
6.3 METODOLOGÍA DE TRABAJO .....	- 62 -
6.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	- 63 -
6.4.1 El juego .....	- 63 -
6.4.2 Jean Piaget .....	- 63 -
6.4.3 Lev Vygotsky.....	- 64 -
6.5 Guía .....	- 66 -
6.5.1 Concepto.....	- 66 -
6.6 Estructura de una guía .....	- 66 -
6.7 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	- 67 -
6.7.1 estructura general de la guía.....	- 67 -
BIBLIOGRAFÍA .....	- 163 -
BIBLIOGRAFÍA DE INTERNET.....	- 164 -
ANEXOS .....	- 165 -
ENCUESTA A LOS DOCENTES .....	- 166 -



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1.....	- 21 -
Tabla N° 2.....	- 43 -
Tabla N° 3.....	- 44 -
TABLA N° 4.....	- 46 -
TABLA N° 5.....	- 47 -
TABLA N° 6.....	- 48 -
TABLA N° 7.....	- 49 -
TABLA N° 8.....	- 50 -
TABLA N° 9.....	- 51 -
TABLA N° 10.....	- 52 -
TABLA N° 11.....	- 53 -
TABLA N° 12.....	- 54 -
TABLA N° 13.....	- 55 -

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1.....	- 46 -
GRÁFICO N° 2.....	- 47 -
GRÁFICO N° 3.....	- 48 -
GRÁFICO N° 4.....	- 49 -
GRÁFICO N° 5.....	- 50 -
GRÁFICO N° 6.....	- 51 -
GRÁFICO N° 7.....	- 52 -
GRÁFICO N° 8.....	- 53 -
GRÁFICO N° 9.....	- 54 -
GRÁFICO N° 10.....	- 55 -



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL  
SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA.**

**TEMA:**

**EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA, EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO. “ALEJANDRO BENJAMÍN CORONEL TERÁN”, DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI, CANTÓN LATACUNGA.**

**Autora:** Lidia Patricia Quevedo Cajas

**Directora:** Dra. Susana Paredes

**Fecha:** Quito, agosto del 2013

El objetivo que mueve el presente proyecto de investigación es elaborar una guía de juegos didácticos para la capacitación de docentes, en el proceso enseñanza-aprendizaje de la pre-matemática en los alumnos del primer año de educación General Básica del centro educativo Alejandro Benjamín Coronel Terán de la provincia de Cotopaxi cantón Latacunga. Es imprescindible dar respuesta a un problema que se ha tornado común en las instituciones educativas, donde la aplicación de métodos y estrategias tradicionales para el aprendizaje de los alumnos, lleva a niveles preocupantes de bajo rendimiento escolar, constituyéndose en un problema general de la educación ecuatoriana.

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el alumno aprende la pre-matemática, controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en

definitiva se convierte en un ocupar un lugar dentro de

ser social y aprende a su comunidad.



**TECHNOLOGICAL EQUINOCCIAL UNIVERSITY  
SISTEM OF EDUCATION. DISTANCE  
NURSERY SCHOOL OF EDUCATION CARRER**

**THEME:**

**THE PROCESS OF TEACHING – LEARNING GAME OF PRE – MATHEMATICS IN THE FIRST YEAR OF GENERAL BASIC EDUCATION AT ALEJANDRO BENJAMIN CORONEL TERAN SCHOOL OF THE COTOPAXI PROVINCE , LATACUNGFA TOWN.**

**Author:** Lidia Patricia Quevedo Cajas

**Director:** Dra. Susana Paredes

**Date:** Quito, agosto del 2013

The objective of the present Project of investigation is elaborate a guide of didactic games to the training of professors, in the first year of General Basica Education AT Alejandro Benjamin Coronel Teran. School of the Cotopaxi province, latacunga town. Institutions, where the application of tradicional methods and atrategies for the learning of students talking a low performance school, whinchis a general problem of the Ecuadorian Education.

The game`s introduction in the worl iof the Education is a situation recently. Nowadays, the games develop a determinant paper in the school and contribute to the intellectual development, emotional and physical. Trough the games, the student learn the Pre – mathematics, control his bod and coordinate the movements, organize their thinking and feelings to explore aroud the worl and

resolves the emotional problems, in definitive is a social student and learn to use an important place in the community.

## INTRODUCCIÓN

El ser humano nace con múltiples capacidades que le permiten aprender para crecer y desarrollarse, pero para esto necesita de una buena guía que le permita adquirir destrezas y habilidades acordes a su edad para desarrollar los aprendizajes significativos de la pre-matemática especialmente en el periodo de su vida que es la etapa del ciclo inicial en la cual se ofrece una oportunidad para que los alumnos comiencen el aprendizaje que posibilite el logro de las competencias señaladas.

El conocimiento pre matemático es una herramienta básica para la comprensión y el manejo de la realidad en que vivimos. Está presente en la vida diaria de los alumnos desde edades muy tempranas. Forma parte de su posibilidad de comunicación con el medio que los rodea podemos decir (dame mucha plastilina, quiero más hojas para dibujar, cómprame dos caramelos, dame un peso).

Los conocimientos previos, así como las estrategias que los alumnos utilizan para resolver las distintas situaciones en las que el conocimiento pre matemático está involucrado, por ejemplo, conocer el recorrido de su casa al jardín, saber si tienen más caramelos que sus hermanos.

La posibilidad de aprender con los otros, de utilizar las propias estrategias de resolución, intercambiando puntos de vista, encontrando soluciones comunes, convertirá a los conocimientos pre matemáticos en un desafío que favorezca la confianza y la alegría por el conocimiento que abre nuevos interrogantes.

El aprendizaje de la pre-matemática debe ir de lo más sencillo a lo más complejo: empezar con lo conocido, se enseña de primero en la práctica y luego en la teoría, es decir, primero se utilizan objetos para realizar las operaciones, luego se

estudian los símbolos y por último se pasa a representar las operaciones con símbolos.

La memoria no basta para la matemática, es necesaria la comprensión, la repetición de ejercicios es buena solo si los alumnos saben lo que están haciendo. Deben saber con claridad que significan las operaciones y no solo resolverlas mecánicamente.

El aprendizaje de los contenidos de la matemática tiene una secuencia, un aprendizaje se basa en lo anterior y así sucesivamente, por eso no se ha logrado un aprendizaje no se debe entrar a otro.

El niño comienza por reconocer y establecer las relaciones cualitativas de acuerdo con sus intereses con el entorno, intereses que tienen sentido de funcionalidad, utilidad, necesidad, fantasía, afectividad.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

**TEMA: EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA PRE-MATEMÁTICA, EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO. “ALEJANDRO BENJAMÍN CORONEL TERÁN”, DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI, CANTÓN LATACUNGA.**

#### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En nuestro país la actividad docente está basada en un modelo pedagógico tradicional con programas conductistas cuyos contenidos son el eje central del currículo, la exposición oral es la metodología básica para la transmisión de conocimientos y el repetir y memorizar son aspectos fundamentales para el proceso enseñanza aprendizaje.

La transmisión de contenidos es el propósito fundamental del modelo educativo que se aplica en nuestro país, se emplea una evaluación cuantitativa con el objeto de conocer la cantidad de contenidos asimilados por los alumnos. Esta forma de educación da como resultado alumnos enciclopedistas pero carentes de pensamiento analítico que es lo que requiere el mundo de hoy.

Las profundas y veloces transformaciones en todos los campos de la vida cotidiana obligaron a que la educación diera un gran giro buscando nuevos modelos pedagógicos.

El Primer Año de Educación General Básica requiere de una atención eminentemente afectiva, por tanto el proceso enseñanza aprendizaje debe desarrollarse con estrategias activas, necesidades didácticas que favorecen el mejoramiento de la calidad de la educación.

El inter-aprendizaje, mediante el juego responde a los intereses de los alumnos, aspectos relevantes que son tomados muy en cuenta en esta presente investigación.

En la observación que se realiza a diario a los alumnos de cinco años, se puede detectar que existe mucha dificultad en el desarrollo de las diferentes destrezas, tanto afectivas como psicomotoras; especialmente en sectores rurales, en donde el desarrollo intelectual afectivo de los alumnos, es más difícil de lograrlo, se debe mencionar que en las escuelas de la ciudad también se observa esta dificultad, su diferencia radica en que, en sus salones de clase el número de docentes excede del recomendado para que se produzca un aprendizaje adecuado y productivo.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

La poca estimulación al desarrollo de las funciones básicas, dificulta el aprendizaje de la matemática de los alumnos del primer año de educación básica.

## **1.3 SUBPREGUNTAS**

- ¿Qué importancia tiene el desarrollo de las funciones básicas en la matemática?
- ¿Es necesario para el aprendizaje el uso de los juegos didácticos?
- ¿Es necesario proponer las metodologías, estrategias y el uso de los juegos didácticos?
- ¿De qué manera se puede aplicar estos juegos didácticos para los niños y niñas aprendizaje de la pre-matemática?
- ¿El niño se motiva al momento de manipular los juegos didácticos?

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 General**

Elaborar una guía que contiene ejercicios para desarrollar el proceso de enseñanza de la pre-matemática a través del juego.

### **1.4.2 Específicos**

- Identificar las características de la metodología del ciclo inicial.
- Determinar la importancia de la matemática en la educación.
- Definir las características de las funciones básicas como base del aprendizaje de las matemáticas.
- Definir el aprendizaje de la Pre-matemática a través de la utilización de técnicas lúdicas.
- Caracterizar a los niños de 5 a 6 años.
- Determinar el proceso enseñanza aprendizaje de los alumnos de 5 a 6 años.

## **1.5 JUSTIFICACIÓN**

Los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas.

Todos los juegos, de los alumnos y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real. Este proceso de enseñanza a través del juego implica una serie de procesos que deben permitir al niño alcanzar los conocimientos propuestos para luego poder aplicarlos en la vida cotidiana y formarse íntegramente como personas.



Es de vital importancia que el aprendizaje sea para los alumnos una instancia de participación activa, donde puedan manipular los elementos, observar y reflexionar sobre los procesos implicados y los mismos conceptos involucrados en dicha actividad.

Es deber de los educadores, crear estas instancias de aprendizaje significativo, motivando a los alumnos a ser los constructores de su propio conocimiento, utilizando materiales y juegos que sean de ayuda para una comprensión total y permanente de estos aprendizajes.

Hay muchas situaciones cotidianas y juegos que son propicios para utilizar los números. Por ello, los educadores deben propiciar actividades a los alumnos que impliquen acciones para reflexionar sobre las mismas. Es por ello es que muy valioso el juego.

El juego y la matemática tienen rasgos comunes. Es necesario tener en cuenta esto, al buscar los métodos más adecuados para transmitir a los alumnos el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar, y para comenzar a familiarizarlos con los procesos comunes de la actividad matemática.

Al introducirse en la práctica de un juego, se adquiere cierta familiarización con sus reglas, relacionando unas piezas con otras, del mismo modo, los alumnos que aprende en matemáticas compara y hace interactuar los primeros elementos de la teoría unos con otros. Estos son los ejercicios elementales de un juego o de una teoría matemática.

El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste, en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de su enfrentamiento con problemas matemáticos.

Lo que se busca con estos juegos numéricos es que el niño sienta la necesidad de pensar, de juzgar para resolverlos; el juego permite a los alumnos aprender sus aciertos y desaciertos, y ejercitar su inteligencia en la construcción de

relaciones; y que permita la participación activa de cada integrante, y la interacción entre pares, durante la realización del juego.

Para despertar el interés del niño hacia el aprendizaje de las matemáticas se debe utilizar una metodología activa y motivadora. La utilización de materiales concretos y actividades de carácter lúdico hacen que el niño se sienta motivado a participar activamente en su aprendizaje, pudiendo aprender conceptos más abstractos a través de una experiencia concreta.

El juego no significa hacer algo entretenido, sin dirección ni fundamento, ni mucho menos plantear cualquier juego en cualquier tema.

Se debe escoger un juego donde se encuentre el tema que se quiere desarrollar, aplicando siempre una metodología activa y las estrategias lúdicas, para alcanzar los objetivos que previamente se ha planteado y hacer que los alumnos adquiera las habilidades matemáticas una manera entretenida y motivadora.

Motivar no sólo es invitar al alumno a una predisposición al aprendizaje, sino es mostrarle el gusto por la materia que se enseña, en este caso, las matemáticas.

La intención de este Proyecto es contribuir con estrategias metodológicas, que dotarán a los docentes de nuevas formas de enseñanza, para facilitar el desarrollo del pensamiento intuitivo, construir las primeras nociones, habilidades y destrezas, las primeras relaciones que le servirán para interpretar el mundo que lo rodea y alcanzar las bases de una estructura matemática

La investigación que se realizará, proveerá de la información necesaria sobre las diferentes estrategias metodológicas, así como las técnicas y medios que se utilizarán para plasmar la teoría en práctica y desarrollar los diversos procesos mentales del juego como medio de aprendizaje de la Pre-matemática. (CONDEMARIN M. , 1986)

## 1.6 LIMITACIONES

- El Centro Educativo “Alejandro Benjamín Coronel Terán”, en el cual se desarrollará la investigación está ubicado en: La Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, en la comunidad de Palopo Mirador (sector rural), el camino de difícil acceso y sus alrededores se encuentran en pésimas condiciones, no se cuenta con transporte, lo cual dificulta así la llegada y salida a la institución.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL - CONCEPTUAL**

#### **2.1 ANTECEDENTES**

De acuerdo, a la autora: Gabriela Cristina Rodríguez Flores del trabajo de Investigación denominado “Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática en los alumnos de cuatro a seis años, del Centro de Desarrollo Infantil Mario Benedetti, Cotacollao-Quito, período 2010-2011.”, manifiesta que: El documento se centra en la importancia que tienen las actividades lúdicas en la educación infantil.

El objetivo general fue determinar de qué manera las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de la pre-matemática. La población en estudio estuvo constituida por la directora, dos docentes y treinta y cuatro alumnos del Centro de Desarrollo Infantil “Mario Benedetti”.

Se utilizó la investigación cualitativa y las técnicas de observación y entrevista. Los resultados mostraron que el 78% de niños tienen dificultades para interiorizar las nociones matemáticas.

Para la autora: Cristina Gabriela Rodríguez Flores del trabajo de Investigación denominado “Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje de la pre – matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del Centro de Desarrollo Infantil Mario Benedetti, Cotacollao - Quito, período 2010 - 2011.”, manifiesta que: El documento se centra en la importancia que tienen las actividades lúdicas en la educación infantil.

El objetivo general fue determinar de qué manera las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de la pre-matemática. La población en estudio estuvo constituida por la directora, dos docentes y treinta y cuatro niños del Centro de

Desarrollo Infantil “Mario Benedetti”. Se utilizó la investigación cualitativa y las técnicas de observación y entrevista.

Los resultados mostraron que el 78% de niños tienen dificultades para interiorizar las nociones matemáticas. Se pudo concluir que el mundo de los niños gira alrededor del juego y que los maestros deben aprovechar esta metodología para facilitar el aprendizaje matemático. Se elaboró una guía didáctica de actividades lúdicas cuya finalidad es contribuir al aprendizaje de las nociones básicas. (Flores, 2010-2011)

La Lic. Mónica Del Cisne Rogel Díaz; (2010). En su trabajo titulado “La aplicación de los juegos educativos y su incidencia en el aprendizaje lógico-matemático de los niños /as del Jardín de Infantes Pequeños Amigos de la Ciudad Santiago de Pillaro de la Provincia de Tungurahua durante el quimestre noviembre 2009 marzo 2010” determino que:

El trabajo de investigación hace un análisis de la metodología aplicada por los maestros y su influencia en el aprendizaje lógico matemático de los niños /as considerando las estrategias metodológicas que actualmente se utilizan en el Jardín de Infantes en lo que concierne a su aplicación, eficacia, y a los niveles de aprendizaje alcanzados por los estudiantes.

Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria procede a la construcción del marco teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, e internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirve para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a continuación a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

En función de los resultados de la investigación se procede a plantear la propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en

aplicación de juegos educativos que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras puedan emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos. (Díaz, 2009-9010)

## **CONCLUSIÓN.**

- En conclusión las investigaciones realizadas, se logró obtener nuevos conocimientos, los mismos que se compartirá de mejor manera con los pequeños de la clase, también puedo decir que para trabajar con los parvulitos debemos realizar las actividades y materiales de acuerdo al medio donde viven.
- Todos los sectores investigados coinciden que se debe mejorar la enseñanza aprendizaje de la matemática en los párvulos, se lo realizara en forma lúdica, ya que a esa corta edad al niño le gusta explorar todo lo que tiene a su alrededor y al mismo tiempo se va convirtiendo en un investigador.
- Con los juegos creados de acuerdo al medio donde vive el niño, tendrá éxito en la enseñanza de la pre-matemática, ya que está realizado exclusivamente para ellos, de manera que puedan ser manipulados fácilmente y sin temor a que puedan ser lastimados.

## **2.2 MARCO TEÓRICO**

### **2.1.1 LA PEDAGOGÍA PRE-ESCOLAR**

Es la encargada de la formación del desarrollo integral, las áreas psicomotoras, cognoscitivas y afectivas de los alumnos, aplicando estrategias y estilos pedagógicos apropiados al desarrollo psico-evolutivo de los alumnos de esta edad escolar, partiendo de su natural condición, el desarrollo psicomotriz, el desarrollo de las habilidades, el desarrollo lógico matemático.

El maestro que sabe de esta materia dispone de variados conocimientos investigativos, metodológicos y teóricos para estar en condiciones de ejercer la docencia en este sector.

El educador parvulario debe tener los conocimientos y las capacidades necesarias para proceder a comprender procesos educativos de esta etapa, como el carácter del pensamiento infantil en las teorías de Henri Wallon, Piaget y Vygotsky y el contexto en el que tiene lugar, fomentar y propiciar el desarrollo, o asimilar a la perfección las conexiones que, de un modo u otro, afectan a lo que es el proceso de formación del pequeño.

Las tareas de estos pedagogos también incluyen el desarrollo o el análisis de las políticas de atención a los niños, la construcción de significados y sentidos novedosos, la investigación sobre las teorías de educación y la elaboración de propuestas que propicien la autonomía y el pensamiento crítico. (Gómez, 1995)

Es importante la pedagogía preescolar porque tiene como finalidad de aclarar y ampliar aspectos relacionados con la necesidad que tiene los alumnos de recibir una educación determinando como influye en su desarrollo cognitivo, debido a que en esta etapa es cuando el pequeño debido a la motricidad cerebral es capaz de asimilar nuevos aprendizajes es allí cuando hay que poner mayor atención a la manera en que se desenvuelve el alumno; qué tipo de cuidado recibe y que estrategias de enseñanza se aplica en el aula.

La pedagogía beneficia principalmente a los niños que ingresan al preescolar dado que si reciben una educación acorde a sus necesidades lograrán desarrollar su autoestima, habilidades, destrezas comportamientos social integrarse fácilmente a niveles superiores y a un sistema educativo más avanzado. (Gómez, 1995)

### **2.2.2 COMO SE TRABAJA LA METODOLOGÍA PREESCOLAR.**

Para la ejecución y desarrollo de cada uno de los contenidos se tendrá en cuenta las vivencias y experiencias de los niños sus necesidades e intereses se trabajará en forma grupal e individual, observando a cada alumno.

Se dará al alumno la oportunidad de manipular cada uno de los materiales didácticos, se realizará salidas pedagógicas, en las que podemos utilizar materiales como: arena, baldes, bloques lógicos, loterías, rompecabezas, dominós, botones, bolas, palos de helados, sorbetes. Es decir todo el material que se pueda recolectar y elaborar para que el niño logre expresarse libre y espontáneamente.

Descripción de objetos tridimensionales, elaborados mediante juegos, canciones, sugeridas por los alumnos o por la profesora, para contribuir al desarrollo del esquema corporal, espacialidad y lateralidad. Las artes plásticas serán realizadas teniendo en cuenta la creatividad e iniciativa de cada niño, bajo la orientación del profesor, utilizando plastilina para ejecutar objetos del entorno. Su fantasía e imaginación transforman el juego en estrategia por excelencia para desarrollar habilidades matemáticas.

Este proceso no tiene que ser un motivo de tristeza o agotamiento, al contrario porque si aprenden con actividades lúdicas van a recordarlo siempre. Pero si lo que leen, es un texto frío que no se vincula afectivamente a su realidad, el aprendizaje será tan negativo que lo olvidarán. (Gonzalez, 2011).



### 2.2.3 MATERIAL MONTESORI

El material Montessori fue desarrollada por la Doctora María Montessori, a partir de sus experiencias con niños en riesgo social. Basó sus ideas en el respeto hacia los niños y en su impresionante capacidad de aprender.

Los consideraba como la esperanza de la humanidad, por lo que dándoles la oportunidad de utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, el niño llegaría a ser un adulto con capacidad de hacer frente a los problemas de la vida. El material didáctico que diseñó es de gran ayuda en el período de formación preescolar.

Las cuatro áreas básicas del material Montessori son:

**2.2.3.1 Material de la vida cotidiana.-** Este material está basado en actividades simples, reales, actividades diarias que el alumno necesita para sentirse seguro y para poder empezar a ser independiente.

**2.2.3.2 Material sensorial.-** Este Material está basado en los sentidos (Visual, Táctil, Auditivo, Gustativo, Olfativo, y otro que ha añadido la Dr. Montessori llamado Stereognóstico) El material ayuda a estimular en el niño el cerebro y preparar el intelecto.

Los materiales sensoriales están agrupados por cada sentido.

**El gusto y el olfato.** Las plantas y los perfumes proporcionan la gama de los olores. Aquí el material está constituido naturalmente por productos culinarios, con el complemento de una serie de botes con sustancias olorosas, otra serie idéntica ha de ser clasificada por comparación, de manera que se pueda asegurar el reconocimiento exacto de los olores.

**El tacto.** Tiene en cuenta el material Montessori el sentido táctil, en todas sus formas (tablillas y rugosidades), así como el sentido térmico (botellas con agua a diferentes temperaturas), la percepción de las formas.

**La vista.** Percepción diferencial de las dimensiones, colores, volúmenes y formas.

**El oído.** Discernimiento de los sonidos con cajas metálicas, campanillas, silbatos y xilófonos.

**2.2.3.3 Material de lenguaje.-** Este Material ayuda al niño a comunicarse y a establecer relaciones sociales. Ayudará a desarrollar en el alumno la comunicación oral y a prepararlo para el proceso de lectura y escritura.

El método de aprendizaje es básicamente fonético, así el aprendizaje puede ser en cualquier lengua o idioma.

**2.2.3.4 Material de Matemáticas.** - El lenguaje matemático, nos ayuda a entender las leyes de la naturaleza, y lo utilizamos cada día en actividades muy simples. El material parte de lo simple y va aumentando de complejidad construyendo la base del conocimiento matemático en unas bases muy sólidas, a partir de experiencias concretas la mente del alumno sistemáticamente llega a conocimientos matemáticos abstractos en los que el alumno entiende los conceptos.

La Dra. Montessori dedujo que sus experiencias podrían enriquecerse en un aula en donde el niño pudiera manipular materiales que le proporcionaran una educación básica. Se ha comprobado la teoría de María Montessori, el alumno pequeño puede aprender a leer, escribir y calcular de la misma manera natural en que aprende a caminar y a hablar.

Todo el material del aula Montessori, permite al niño reforzar sus impresiones invitándolo a usar sus manos para aprender. (Montessori, 1949)

El pensamiento lógico enriquece el desarrollo de las funciones básicas el término se utiliza para designar operacionalmente determinados aspectos del desarrollo psicológico del niño, que evolucionan y condicionan en última instancia, el aprestamiento para determinados aprendizajes”. (CONDEMARIN, 1986) (Pág. 11).

## **2.2.4 LAS FUNCIONES BÁSICAS SON TAMBIÉN DENOMINADAS “DESTREZAS Y HABILIDADES PRE-ACADÉMICAS”**

Así tenemos:

1. Psicomotricidad,
2. Percepción,
3. Lenguaje,
4. Pensamiento.

Para designar, operacionalmente, determinados aspectos del desarrollo psicológico del alumno, que evolucionan y condicionan, en última instancia el aprestamiento para determinados aprendizajes. La mayor parte de estas funciones básicas a nivel de conducta se dan íntimamente relacionadas y con un considerable grado de superposición, pero los procedimientos diagnósticos tienden a delimitarlas.

### **2.2.4.1 PSICOMOTRICIDAD**

La psicomotricidad es parte del desarrollo de todo ser humano, relaciona dos aspectos: funciones neuro motrices, que dirigen nuestra actividad motora, el poder para desplazarnos y realizar movimientos con nuestro cuerpo como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir, y las funciones psíquicas, que engloba procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, pensamiento, lenguaje, organización espacial y temporal. (CONDEMARIN, 1993)

Las funciones básicas de Psicomotricidad se clasifican de la siguiente manera:

- 1 Coordinación dinámica y equilibrio
- 2 Relajación
- 3 Disociación de movimientos
- 4 Eficiencia motriz
- 5 Esquema corporal
- 6 Estructuración espacial
- 7 Estructuración temporal

- **Coordinación dinámica y equilibrio.-** Se refiere a la flexibilidad en el control motor y los mecanismos de ajuste postural ej. Marchar, adelante, atrás, de lado correr Caminar sobre un listón Equilibrio: sobre la punta de los pies en un pie.
- **Relajación.-** Le permite al alumno, a través de la disminución de la tensión muscular, sentirse más cómodo en su cuerpo, conocerlo, controlarlo, manejarlo más .Mejora la motricidad fina por supresión de tensiones musculares superfluas y mayor control muscular.
- **Disociación de movimientos.-** Implica la coordinación dinámica de los miembros superiores inferiores ej. Ejercicios de coordinación levantar los brazos, las piernas, mover la cabeza.
- **Eficiencia motriz (pre-escritura).-** Desarrollo de la rapidez y precisión al nivel de la motricidad fina Ej. Abrochar botones cinturones sacar pernos y tuercas clavar y atornillar desclavar y destornillar, actividades de aseo del hogar y de higiene personal, atar y desatar nudos, pegar Botones Con técnicas gráficas: dibujo, pintura relleno de superficie no gráficas: plegados juegos con naipes rompecabezas formar diversos objetos jugar a las bolitas modelar con plastilina.
- **Esquema corporal.-** Se refiere la toma de conciencia del cuerpo, como medio de comunicación con uno mismo y con el medio. Un buen desarrollo del esquema corporal presupone una buena evolución de la motricidad, de la percepción espacial y temporal, y de la afectividad.
- **Estructuración espacial.-** Puede entenderse como la estructuración del mundo externo, que primeramente se relaciona con el yo y luego con otras personas y objetos tanto se hallen en situación estática como en movimiento. Se trata, por consiguiente, del conocimiento del mundo externo tomando como referencia el propio yo.
- **Estructuración temporal.-** Constituye con el espacio un todo indisoluble. El tiempo constituye la coordinación de los movimientos, incluyendo su velocidad y el espacio es la coordinación de los movimientos sin tomar en cuenta su velocidad.

“El tiempo requiere de una construcción intelectual de parte del alumno, basada en operaciones que son paralelas a las involucradas en el pensamiento lógico matemático.

#### **2.2.4.2 PERCEPCIÓN**

Se define como percepción al proceso cognoscitivo a través del cual las personas son capaces de comprender su entorno y actuar en consecuencia a los impulsos que reciben; se trata de entender y organizar los estímulos generados por el ambiente y darles un sentido. Es decir, de tener la capacidad para recibir mediante los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas, o comprender y conocer algo.

La percepción se clasifica en:

- 1 Percepción Aptica
- 2 Percepción Visual
- 3 Percepción Auditiva
- 4 Conciencia auditiva.
- 5 Memoria auditiva
- 6 Discriminación visual y auditiva.

- **Percepción Aptica.-** Reconocimiento de objetos familiares  
Reconocimiento de objetos y de formas geométricas más complejas.
- **Percepción visual.-** Lectura de imágenes, lectura de colores, dictado de dibujos, líneas horizontales, verticales, esquemas punteados laberintos.
- **Percepción auditiva.-** Es la capacidad de reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos, asociándolos con experiencias previas.
- **Conciencia auditiva.-** Tomar conciencia de los sonidos de la naturaleza.
- **Memoria auditiva.-** Repetición de sonidos.
- **Discriminación visual y auditiva.-** A través de la percepción visual, el alumno desarrollara la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, asociándolos con experiencias previas.

### 2.2.4.3 LENGUAJE

Este sistema lingüístico permitirá expresar necesidades, afectos, rechazos, pensamientos, mediante la utilización de sonidos y gestos.

El rol fundamental que desempeña el lenguaje en escuchar, leer, hablar y escribir, es claramente entendido por todo educador, en la medida que el reconoce que el lenguaje constituye el componente básico de cada una de estas artes.

### 2.2.4.4 PENSAMIENTO

En el campo del desarrollo del pensamiento del alumno, Piaget ha sido el autor que más ha profundizado. Desde un principio Piaget orientó sus investigaciones psicológicas en el sentido de determinar las leyes subyacentes al desarrollo del conocimiento en el alumno. Con este fin analizó el desarrollo de los conceptos de objeto, espacio, tiempo, causalidad, número y clases lógicas.

La inteligencia según este autor constituye una forma de adaptación del organismo al ambiente; la más elevada y flexible.

Entre las principales funciones del pensamiento se encuentran:

1. Expresión Verbal de un juicio lógico.
2. Expresión simbólica de un juicio lógico.
3. Noción de conservación.
4. Noción de seriaron.
5. Función simbólica.

- **Expresión Verbal de un juicio lógico.-** La expresión oral es muy importante en la Educación Infantil. Los alumnos están aprendiendo a expresarse, van precisando la pronunciación, ampliando el vocabulario. Este crecimiento lingüístico se consigue escuchando y hablando.
- **Expresión simbólica de un juicio lógico.-** Mediante el juego simbólico, o juegos de representación, los preescolares descubren lo divertido que es,

no sólo jugar junto a otro alumno, sino jugar con él, y comienzan a entender los beneficios de compartir y comportarse amablemente. Al ofrecerle juguetes y materiales para jugar que estimulen la comunicación y las relaciones, usted ayuda a preparar el camino para la socialización.

- **Noción de conservación.-** Es la capacidad de reconocer que ciertas propiedades como número, longitud o sustancia permanecen invariables aun cuando sobre ellas se realicen cambios en su forma, color o posición el concepto que señala una importante fase en el desarrollo cognitivo del niño.
- **Noción de seriación.-** La seriación es una habilidad que se basa en la comparación entre elementos iguales cualitativamente, pero que varían constantemente en algún atributo cuantitativo: tamaño, color, cantidad. Ordenar y seriar son términos que se usan en forma alternada para desarrollar esta noción.

**Función simbólica.-** Se trata de desarrollar la capacidad de abstracción, que es una característica del ser humano, con la que podemos imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones, sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidos por nuestros sentidos. (Piaget 1973)

### 2.3 LA PRE-MATEMÁTICA

El desarrollo Pre-matemático es un elemento básico para la comprensión y el manejo de la realidad en que vivimos, está presente en la vida diaria del alumno desde muy temprana edad.

Para que el alumno se desarrolle mentalmente debe conocer y comprender como funciona la realidad que le rodea y ha de ir relacionando cualitativa y cuantitativamente las distintas informaciones y conocimientos con arreglo a determinado orden. (Ana María Viera, 1997)

Es muy importante para los pequeños el desarrollo de las nociones matemáticas, puesto que son funciones elevadas del cerebro humano, y como ya se conoce

una de las características del cerebro es la plasticidad cerebral mientras más estímulos recibe el niño se guarda mejor comprenderá.

La matemática es una de las asignaturas indispensables en la formación básica de una persona, es una herramienta fundamental para el dominio de la ciencia, forma parte de las primeras nociones del alumno de muy corta edad, está presente en nuestro contexto, por cuanto todo lo que nos rodea tiene forma, medida, cálculo, probabilidad.

La matemática está presente en todas partes, según María Cuspi “en las matemáticas tenemos ojos para verla, inteligencia para comprenderla y alma para admirarla.

Desde sus comienzos, todas las personas han tenido la necesidad de utilizar las matemáticas para contar, intercambiar productos, hacer operaciones con longitudes y cantidades, relacionar y comparar elementos, y sobre todo resolver los problemas que se plantean en la vida diaria. Tanto para solucionar situaciones muy sencillas como para entender los avances de la técnica, los conocimientos matemáticos son imprescindibles.

De ahí la importancia de potenciar al máximo estos conocimientos desde los primeros años de vida, específicamente durante el transcurso de los alumnos por la educación preescolar.

La principal función de la pre-matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje, del cual en el Primer Año de Educación Básica de los alumnos se da inicio a la construcción de nociones básicas. (FAUSTO, 1995)

Es por eso que el nivel preescolar concede especial importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la clasificación y seriación, las que al sintetizarse consolidan el concepto de número.

Es importante que el alumno construya por sí mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus estructuras utilice los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo.



Los conocimientos que allí se consigan y construyan en relación a la matemática se convertirán en la base para sus próximos aprendizajes, y la idea que los alumnos se formen de esta los acompañara durante todo su paso por el sistema educativo.

La enseñanza y adquisición de conocimientos matemáticos en educación infantil está contemplada por ley dentro del área de Comunicación y Representación, que denomina Desarrollo del conocimiento lógico-matemático.

El Diseño Curricular de Base señala que la representación matemática es el origen del pensamiento lógico matemático. Mediante las acciones y manipulaciones del niño con los objetos y el medio que le rodea

Mediante la enseñanza de la Pre-matemática, los niños del Nivel Preescolar ya habrán:

- Desarrollar destrezas y habilidades cognoscitivas, motrices.
- Desarrollar y enriquecer sus posibilidades de cuantificación.
- Organizar el tiempo y espacio cercano y el de sus desplazamientos.
- Conocer el esquema corporal y las fusiones básicas.
- Agrupar conjuntos.
- Clasificar, ordenar elementos

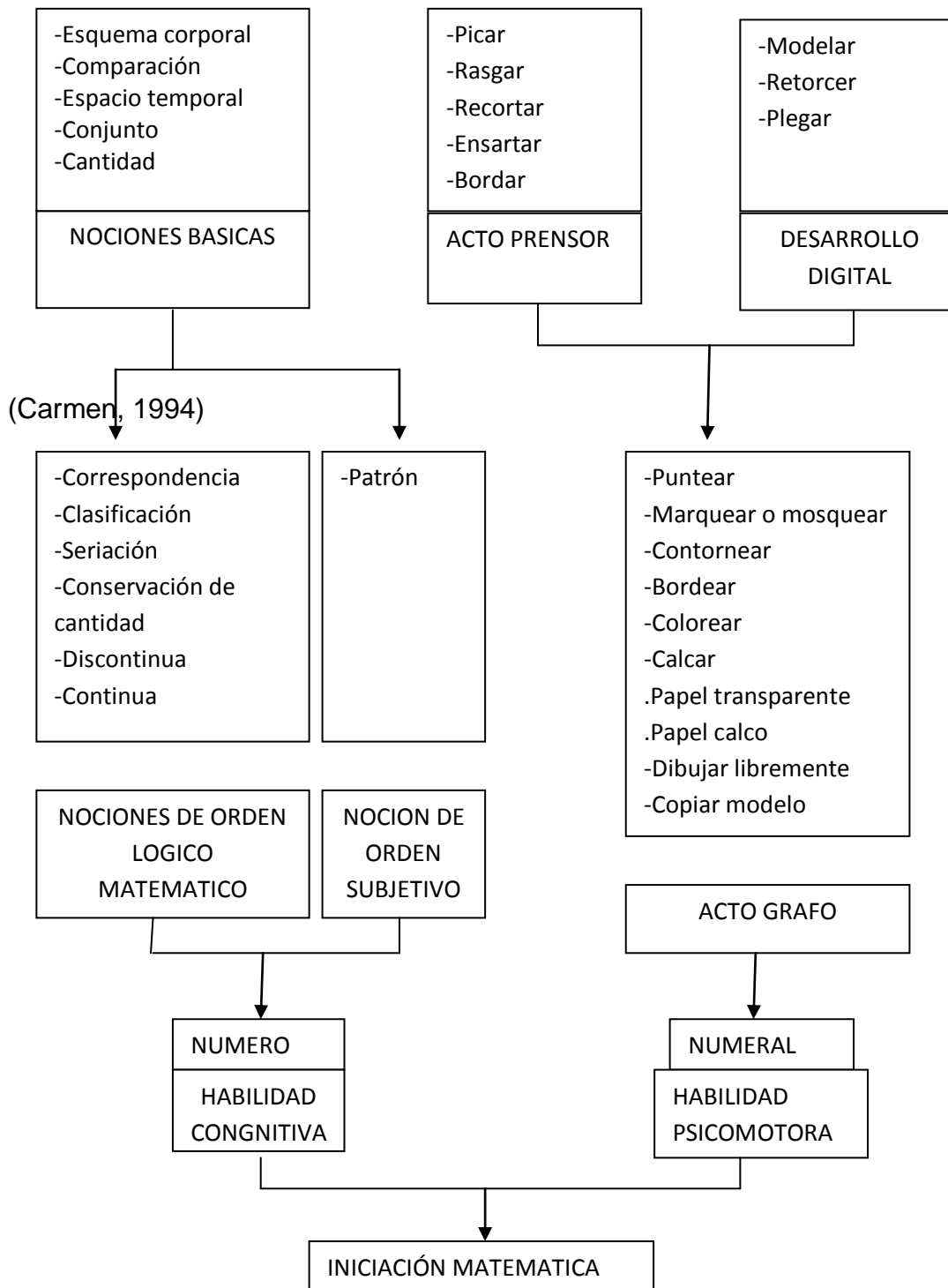
La Pre-matemática es un lenguaje con el que el alumno puede aprender a hablar y leer, la madre influirá mucho en el desarrollo de este aprendizaje, ya que en esa edad los alumnos se encuentran muy ligados con la maestra, además ella no debe olvidar que si el alumno se encuentra cansado, irritado o hambriento, no aprenderá.

La Pre-matemática ofrece una oportunidad para que los alumnos del Nivel Preescolar comiencen el aprendizaje sistemático que posibilitará el logro de las competencias ya señaladas. (FAUSTO, 1995)

## 2.4 ACTIVIDADES PRE-MATEMÁTICAS

Tabla N° 1

MODELO INSTRUCCIONAL PARA LA INICIACIÓN MATEMÁTICA.



(Rencoret,C 1994)

**Esquema Corporal.-** Se configura a partir de las experiencias que tiene cada persona con su propio cuerpo en movimiento. Por ejemplo: imitar movimientos con las diferentes partes del cuerpo, demostrando creatividad e imaginación. Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia así mismo (izquierda-derecha).

**Comparación.-** es la acción de comparar dos o más cosas como: grande – pequeño; alto – bajo; largo – corto; lleno – vacío; áspero – suave; duro – blando; claro – oscuro. Comparar los materiales de acuerdo al tamaño, color.

**Espacio Temporal.-** es la estructuración espacio-temporal emerge de la motricidad, de la relación con los objetos localizados en el espacio, de la posición relativa que ocupa el cuerpo, en fin, de las múltiples relaciones integradas de la tonicidad, del equilibrio, de la lateralidad y de la noción del cuerpo.

**Conjunto.-** es una agrupación de objetos considerada como un objeto en sí. Los objetos del conjunto pueden ser cualquier cosa: personas, números, colores, letras, figuras. Por ejemplo, dibujamos círculos grandes en el piso o cualquier otra figura geométrica o no geométrica, y vamos diciendo consignas con: Los zapatos: adentro del círculo se paran los niños/as que tiene zapatos de color rosado, afuera los que no tienen zapatos o tiene zapatos de otro color u otro distintivo, con correas, con dibujos.

**Cantidad.-** es todo lo que es capaz de aumentar o disminuir y puede, por consiguiente, numerarse o medirse. Los párvulos no tienen la noción de cantidad; esta debe ir desarrollando a través de acciones que conduzcan a comparaciones cuantitativas y conlleven el uso de los cuantificadores en su verbalización.

#### NOCIONES DE ORDEN LÓGICO-MATEMÁTICO.

**Correspondencia.-** la acción de corresponder implica establecer una relación o vínculo que sirve de canal, de nexo o unión entre elementos.

La correspondencia de uno a uno es importante en la formación del concepto de número. Por ejemplo observar si hay tantas mochilas como niños y niñas hay en la sala.

**Clasificación.-** consiste en clasificar los elementos por su color, textura, forma y tamaño. Por ejemplo clasificar bloques lógicos por su color y tamaño.

**Seriación.-** es la capacidad de ordenar un elemento en una serie de tal modo que él sea al mismo tiempo el más grande o el más pequeño, de entre los que

quedan por seriar, y el más pequeño o el más grande de entre los que ya se han colocado, para que esta acción sea posible se requiere tener una serie de elementos.

Conservación de cantidad.

**-Discontinua.-** Es aquella que se puede contar. Ejemplo: Una colección de monedas, cromos, libros.

**-Continua.-** Es la comparación con una unidad de medida como masa, líquido, áreas. Ejemplo: un niño regando agua por todo el contorno del jardín.

NOCIONES DE ORDEN SUBJETIVO.

**Patrón.-** quiere decir modelo o estructura. Es una secuencia en la que cada elemento ocupa un lugar que se le ha asignado según una regla determinada con anticipación. Para seguirlo, se deben observar detenidamente los elementos que la constituyen, compararlos, descubrir leyes de información y seguir esa frecuencia. Ejemplo ordenar a los niños bajo algún patrón establecido: hombre-mujer, mujer, hombre-hombre.

NÚMERO HABILIDAD COGNITIVA.

ACTO PRENSOR.

**Picar.-** Es agujerar o herir, leve y superficialmente con instrumento punzante.

**Rasgar.-** Es hacer trozos materiales de poca dureza o consistencia, esta actividad requiere de movimientos digitales en los que intervienen los dedos pulgar e índice, se debe realizar en figuras simples y después en figuras complejas.

**Recortar.-** Cortar el papel con uso de tijera es una actividad de carácter dinámico, desarrolla especialmente la coordinación viso motora fina.

**Ensartar.-** Es pasar por un hilo perlas, cuentas, anillos. Ejemplo Formar collares.

**Bordar.-** Es pasar por hebras de un lado a otro de una tela formando dibujos. Es una actividad de delicada coordinación dinámico-manual, que exige movimientos disociados de gran precisión y poca amplitud. (Carmen, 1994)

## DESARROLLO DIGITAL.

**Modelar.-** Se realiza con plastilina, masa u otro material. Con esta técnica se desarrolla la coordinación dinámico-manual que desarrolla la coordinación motor-ocular y equilibra la tonicidad manual.

**Retorcer.-** es torcer mucho una cosa dándole vuelta. Ejemplo coger una tira de cualquier papel y darle muchas vueltas hacerle como un churo es igual que el entorchado.

**Plegar.-** Es doblar e igualar pliegues con la debida proporción es una actividad de carácter digital de gran precisión, se lo realiza con papel o cartulina.

### ACTO GRAFO.

**Puntear.-** Es dibujar puntos, es la unidad más simple de comunicación visual, se crea la ilusión de tono y color, pues permite adquirir destreza en el manejo del lápiz.

**Contornear.-** Es pasar por el interior de un patrón o modelo confeccionado en madera, plástico o cartón en el cual se ha calcado la figura.

**Bordear.-** Es recorrer con el lápiz la parte externa de la forma recortada o dibujada.

**Colorear.-** Consiste en aplicar colores dentro de un espacio dado.

Puede ir aplicando colores dentro de figuras, enseñar colores, nociones básicas, ubicar su lado derecho, su lado izquierdo.

**Calcar.-** Es una actividad gráfica consistente en copiar un dibujo dado, pasando el lápiz sobre la forma.

**-Papel transparente.-** facilita el trazado, permite observar a través de él la coincidencia del dibujo.

**-Papel de calco.-** Requiere de mayor precisión del movimiento, no tiene transparencia en el trabajo mientras dura la actividad.

**Dibujar libremente.-** Es una actividad que permite estimular el desarrollo de la capacidad expresiva y creadora del niño, aplica libre y voluntariamente el color sobre la forma previamente dibujada.

**Copiar modelo.-** Es una actividad preparatoria al grafismo de numerales, la copia de modelo debe hacerse primero en hoja sin línea, posteriormente en hoja rayada, y finalmente en cuadrulado. (Rencoret,C 1994)

## 2.5 NÚMERO

El número es una idea, una abstracción mental que el hombre fue construyendo, para resolver problemas de la vida cotidiana.

La formación del concepto de número, es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación. Por ejemplo: cuando agrupamos determinado número de objetos o lo ordenamos en serie.

Las operaciones mentales sólo pueden tener lugar cuando se logra la noción de conservación, de la cantidad y la equivalencia término a término.

Repetir verbalmente la serie numérica: uno, dos, tres, cuatro, no garantiza la comprensión del concepto de número.

Para ayudar a los alumnos a la construcción de la conservación del número se debe planificar y desarrollar actividades que propicien el conteo de colecciones reales de objetos.

Es recomendable emplear utilizar términos como: quitar, agregar, juntar, separar, más que, mayor que, menos que, menor que, entre otros, con el fin de que el niño se vaya familiarizando con el lenguaje.

Es importante que los niños jueguen con ellos, los manipulen, los nombren, los reconozcan y distingan sus deferentes funciones en el mundo que los rodea: de cantidad, orden y de identificación.

Se trabajará con materiales complementarios. Por ejemplo tazas, platos, entre otros.

También es recomendable emplear conjuntos de materiales homogéneos. Por ejemplo: caramelos (2 conjuntos), pero de diferentes colores.

Materiales recomendables para trabajar con los niños:

Tazas-platos, pantalones- cinturones, perros-huesos, niños- chaquetas, vasos- niños, niñas- cuadernos. (Piaget 1973)

### 2.5.1 El número y sus funciones.

El mundo de los números cumple diversas funciones que nos permiten día a día operar sobre ellos, pero no solo para resolver problemas cotidianos, sino también para darle un orden a las cosas y para identificar diversidad de objetos que usamos en forma cotidiana.

Algunas de las funciones de los números son:

**Identificadores:** Esta función permite identificar un objeto entre varios otros similares. Por ejemplo: los números de teléfono, el número de las casas.

**Cuantificadores:** Esta función permite contar cuántos objetos hay. Hace posible calcular y realizar operaciones matemáticas (suma, resta, multiplicación, división)

**Ordenadores:** Esta función permite saber el lugar que ocupa un elemento en un grupo ordenado.

Los números tienen una secuencia lógica, por ello es importante, dentro de las estrategias de enseñanza a los párvulos, presentarlos en forma ordenada.

### 2.6 PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS.

Por las características psicológicas y pedagógicas del proceso educativo a desarrollar con los educandos en esta primera etapa de formación de la Educación General Básica.

Los bloques curriculares se han conformado teniendo en cuenta los centros de interés de los alumnos de este año, pero articulados en ejes del aprendizaje y componentes de los ejes del aprendizaje en función de alcanzar las destrezas con criterios de desempeño.

Si bien este diseño curricular toma como referencia el anterior, tiene su propia perspectiva epistemológica que desarrolla con una mayor integración las destrezas con criterios de desempeño.

## **2.7 CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS.**

Desarrollo intelectual

### **Pensamiento:**

- Es capaz de extraer detalles de un todo.
- Está en la edad del por qué.
- Comprende mejor que antes las explicaciones verbales.
- Está en capacidad de Análisis y Síntesis.

### **Concentración:**

- Puede mantener la atención en una actividad alrededor de 17 minutos.

### **Conocimiento:**

- Reconoce entre derecha-izquierda, posiciones espaciales arriba-abajo; dentro – fuera.
- Posee dominio definido ojo-mano-pie.
- Recita números hasta el 20 escribe e identifica hasta el 10.
- Diferencia las partes de su cuerpo.
- Puede repetir una frase hasta de 10 palabras-
- Reconoce sabores, identifica y asocia con alimentos.

### **Discriminación sensorial- percepción de la forma:**

- Tiene capacidad para distinguir entre número y letras.
- Puede clasificar según el color.
- Reconoce formas geométricas a través del tacto.
- Compara la longitud de dos líneas.

### **Dibujo:**

- Tiene la idea previa de lo que va a dibujar.
- Le gusta terminar su trabajo.
- Puede copiar un triángulo, rectángulo.
- Tiene dificultad trazos oblicuos.
- Dibuja la figura humana: la nariz, boca, cuerpo, brazos, piernas, pie.



### **Desarrollo de lenguaje:**

- Alcanza todos los modelos de los lenguajes usados por el adulto.
- Usa alrededor de 250 palabras.
- Puede relatar un juego largo con exactitud.
- Se inventa y cambia palabras.

### **Desarrollo emocional:**

- Solicita y le gusta la compañía de un adulto.
- Cumple responsabilidades previamente asignadas.
- Tiene seguridad en sí mismo..
- Es capaz de establecer buenas relaciones. (CONDEMARIN M. , 1986)

## **2.8 CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.**

Es importante que los maestros sepamos en qué momento evolutivo están nuestros alumnos para saber cómo piensan, cómo sienten y qué es lo que podemos esperar de ellos. Sólo de este modo podremos comprenderles y ayudarles en caso que sea necesario.

- **Desarrollo neurológico:** Equilibrio dinámico. Iniciación del equilibrio estático.
- **Lateralidad:** hacia los 4 años aproximadamente, la mano dominante es utilizada más frecuentemente. Hacia ésta edad se desarrolla la dominancia lateral.
- **Desarrollo cognoscitivo.-** Gran fantasía e imaginación. Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas).

**Finalismo:** todo está y ha sido creado con una finalidad.

**Animismo:** atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos.

**Sincretismo:** imposibilidad de disociar las partes que componen un todo.

**Realismo infantil:** sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo:

dibuja lo que sabe). Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico.- Conversaciones. - Seriaciones. - Clasificaciones.

**Desarrollo del lenguaje.-** El grafismo es cuadrado. Dibuja a una persona en tres partes: cabeza, tronco y extremidades. Cuenta hasta 10, sabe el concepto de cantidad. Pregunta el significado de algunas palabras.

- **Desarrollo socio-afectivo.-** Más independencia y con seguridad en sí mismo. Pasa más tiempo con su grupo de juego.
- **Psicomotricidad.-** Recorta con tijera. Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado aunque sigue necesitando movimiento. Representación figurativa: figura humana.
- **Inteligencia y aprendizaje.-** Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por su uso, color, medida.  
Comenzar a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento.
- **Juegos.-** Los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal.  
El desarrollo de la lateralidad lleva al alumno a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.
- **Hábitos de vida diaria.-** Va al baño cuando siente necesidad. Se lava solo la cara. Colabora en el momento de la ducha. Come en un tiempo prudencial. Juega tranquilo durante media hora. Patea la pelota a una distancia considerable. Hace encargos sencillos.
- **Desarrollo físico y motriz.-** Tiene mayor control y dominio sobre sus movimientos. Tiene un mayor equilibrio.  
Salta sin problemas y brinca. Se para en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie.  
Puede realizar pruebas físicas. Maneja el cepillo de dientes y el peine. Maneja el lápiz con seguridad y precisión. Alternar caminar, correr y galopar según marque el ritmo de la pandereta.

## **2.9 EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA.**

El juego y la matemática, en su naturaleza misma, tienen rasgos comunes. Es necesario tener en cuenta esto, al buscar los métodos más adecuados para transmitir a los alumnos el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar, y para comenzar a familiarizarlos con los procesos comunes de la actividad matemática.

Al hablar de juegos numéricos, me refiero a juegos cargados de intencionalidad educativa; es decir, que el alumno en este juego, sienta la necesidad de pensar para resolverlo; que el juego permita juzgar al mismo, sus aciertos y desaciertos, y ejercitar su inteligencia en la construcción de relaciones; y que permita la participación activa de cada integrante, y la interacción entre pares, durante la realización del juego.

Consideramos que los juegos constituyen un aporte importante en la enseñanza de la matemática.

Es fundamental la elección del juego adecuado en los distintos momentos del proceso enseñanza aprendizaje.

Compartimos algunas razones para considerar los juegos en la enseñanza – aprendizaje.

Motivar al alumno con situaciones atractivas y recreativas.

Desarrollar habilidades y destrezas.

Invitar e inspirar al alumno en la búsqueda de nuevos caminos.

Romper con la rutina de los ejercicios mecánicos.

Incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje a alumnos con capacidades diferentes.

Desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar.

Estimular las cualidades individuales como autoestima, autovaloración, confianza, el reconocimiento de los éxitos de los compañeros dado que, en algunos casos, la situación de juego ofrece la oportunidad de ganar y perder.

### **2.9.1 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

Este período del año tiene características diferentes al resto de los meses por las actividades que se desarrollan en la escuela y por el clima interno que se genera con la preparación del acto de fin de año. Ensayos, cantos y danzas inundan los patios escolares.

Justamente son los momentos en que todos los docentes se deben preguntar ¿cómo terminar creativamente el año? ¿Cómo consolidar conocimientos hasta el último día de clase? ¿Cómo evitar que la "atmósfera festiva" entre en el aula sin descuidar los tiempos pedagógicos?

Una manera atractiva de mantener la atención, de disfrutar los últimos días de clase podría ser una planificación en base a actividades lúdicas en todos los campos disciplinares porque además de brindar diversión proporciona una manera diferente de aprender, con un interés y motivación que no se encuentran en las otras estrategias.

### **2.9.2 EL JUEGO Y SU VALOR DIDÁCTICO**

Es necesario privilegiar las actividades lúdicas como un recurso metodológico apropiado para para la consecuencia de los objetivos, conocimientos y destrezas.

El juego-trabajo es el período didáctico en el cual los alumnos realizan en forma individual o grupal distintas actividades que les permite el desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas. Durante el desarrollo de estas actividades los alumnos tiene posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar y construir.

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico.

El juego es un encuentro con otro y con uno mismo. Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

### **2.9.3 JUEGO Y EDUCACIÓN**

La forma de actividad esencial de los alumnos consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del alumno sea una de las fuentes principales de sus aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos.

El educador infantil, debe facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los alumnos, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

Veamos algunas características del juego:

- Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.
- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al alumno.
- El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Su carácter motivador estimula al alumno y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.

#### **2.9.4 JUEGO DENTRO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.**

A través de esta actividad nos entretenemos, nos comunicamos y compartimos con nuestros amigos y seres queridos. Sin embargo el valor que tiene el juego para el ser humano va mucho más allá de una diversión.

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales sociales y físicas; en el medio natural por el cual los alumnos expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

El juego ayudara a desarrollar las facultades físicas y psíquicas, y sirva para conocer las propias aptitudes y sus límites, estableciendo una relación con los demás y con los objetos, el alumno a medida que resuelve las acciones o problemas implícitos a todo juego, va descubriendo sus propias cualidades y limitaciones en campos diversos.

### **2.9.5 EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.**

El juegos en la enseñanza-aprendizaje tiene efectos beneficiosos, al poner en práctica esta actividad es conveniente hacerlo de la manera que resulte muy positivo los conocimientos de nuestros alumnos, el empleo cuidadoso y planificado de rompecabezas y juegos matemáticos puede contribuir a clarificar las ideas del programa y a desarrollar el pensamiento lógico.

Los juegos enseñan a los alumnos a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico, los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático.

El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la matemática. Además de facilitar el aprendizaje de la matemática, el juego, debido a su carácter motivador, es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la aversión que los alumnos tienen hacia la matemática.

El profesor que practique juegos con sus alumnos, permite hacerles algunas consideraciones sobre el modo en que hay que proceder. Es necesario que el profesor realice el juego antes de presentar a sus alumnos, el éxito de la actividad depende, en buena medida, del entusiasmo con que la realice el docente. Educar a los alumnos a través del juego se ha de considerar profundamente.

El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos, el alumno aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres. Como adultos tendemos a pensar que el juego de los alumnos es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los alumnos, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que lo rodea.

## **2.9.6 EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD INFANTIL.**

El juego constituye el principal recurso para el desarrollo de las potencialidades psíquicas de los alumnos. En las primeras etapas de la vida la actividad lúdica es la esencial forma como los infantes se relacionan con el mundo.

El juego es una actividad natural de los alumnos, lo cual le proporciona placer y satisfacción, por tanto, si un alumno no se divierte con lo que hace, no podemos decir que juega; es posible que siga las indicaciones u obligaciones impuestas por el adulto o por el grupo de juego, pero no juega.

El juego es además una reserva inagotable para el desarrollo de los recursos de la personalidad, entre los cuales se destacan la autovaloración y el sentido personal. En este aspecto, se ha observado que el juego bien planeado permite encontrar y solucionar problemas, tomar decisiones acertadas, incrementar la autovaloración del alumno y desarrollar procesos volitivos para hacer frente a la vida.

En ambos ambientes se produce una infinita cantidad de estimulaciones que configuran todas las estructuras de la personalidad: inteligencia, afectividad, valores y motricidad.

En los primeros años de vida de cada ser humano la educación pre-primaria es fundamental ya que es donde los alumnos se encuentran con mayor disposición al aprendizaje, dentro de este aprendizaje hay varias áreas que se debe impartir a los alumnos, pero la más importante es la pre-matemática, ya que es una materia, es un área de aprendizaje, es una disciplina cultural y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer experiencias vitales para resolver problemas, de manera que la matemática contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas de los alumnos.

La matemática es importante e indispensable en la vida cotidiana del hombre, nos damos cuenta que como educadoras debemos de estar conscientes que todo lo que enseñamos dentro de esta y demás materias tiene una relación directa en la vida cotidiana del alumno.



Todos los días necesitamos y utilizamos la matemática ya que es una práctica diaria, la mayoría de veces se tiene la mejor intención de hacer bien el trabajo como docentes, pero a veces no contamos con determinados lineamientos que sirven de guía para el proceso de aprendizaje. Es importante tener en cuenta algunos principios que ayudaran a un aprendizaje más adecuado: el aprendizaje de la Pre-matemática debe ser coherente con el desarrollo del pensamiento lógico de los alumnos.

El aprendizaje de la pre-matemática debe ir de lo más sencillo a lo más complejo, de lo conocido a lo nuevo, la matemática se enseña primero la práctica para que realicen sus propias críticas.

La matemática debe ser agradable, lúdica, que despierte el interés en los alumnos de preescolar. Debe expresar su actitud indagadora y creativa, que fortalezca su deseo y gozo de aprender. (Flores, 2010-2011)

## **2.10 CONCEPTOS Y DESTREZAS DE JUEGOS**

Comprender que los números hablados se refieren a cantidades reales

Seguir instrucciones de un solo paso.

Escribir

Juegos de contar: contar cuántos relojes hay en la casa, contar el número de carros rojos que ven.

Proporcionar al alumno papel, crayones y pedir que anote en secuencia los números: 1, 2, 3 y así sucesivamente.

Cantar canciones o leer libros que impliquen la utilización de números.

### **2.10.1 FIGURAS Y ESPACIO**

Jugar con bloques - clasificar y construir.

Dibujar y recortar una variedad de figuras y colocarlas en una bolsa - haga que el alumno toque dentro de la bolsa y saque una figura sin verla y decirle a usted qué es:

## **LOS PATRONES**

Los patrones son un elemento de las matemáticas. El ayudar a los alumnos a poder identificar patrones visuales y saber cuál elemento sigue en una secuencia determinada también contribuye a desarrollar su capacidad para hacer pronósticos o adivinanzas.

### **APRENDIENDO PATRONES**

Jugar juegos que impliquen emparejar objetos.

Dibujar figuras en papel, colorearlas y luego recortarlas.

Después, armar secuencias con esas figuras y haga que el alumno adivine la forma que sigue en la secuencia.

Haga que el alumno invente sus propios patrones.

### **ESTIMAR Y PRONOSTICAR**

Las capacidades de estimar y de pronosticar también forman parte de la ciencia y ayudan a desarrollar críticas destrezas de pensamiento. Pida a su niño en edad preescolar:

Que adivine ¿cuál es más grande? (escoja dos objetos que puedan compararse).

Que adivine ¿cuál tendrá un mayor valor, 10 monedas de cinco centavos o 10 monedas de un centavo?

Que pronostique: ¿una pelota flotará sobre el agua o se hundirá hasta el fondo? .

(Gómez, 1995)

### **LAS MEDIDAS**

Medir y saber los tamaños de los objetos son destrezas importantes. Ayude al alumno a comprender las cantidades y los conceptos de "pesado", "liviano" y "alto" con algunas de las actividades siguientes:

Medir la altura que tiene el alumno y marcarla con lápiz en la pared o en un cuadro.

Puede hacerlo a diferentes intervalos a fin de tener un registro de su crecimiento.  
Jugar y medir diferentes cantidades de arena.  
Hable con el niño sobre el tiempo y lo que harán en diferentes momentos del día.

## **BLOQUES LÓGICOS**

Constan de 48 piezas sólidas, generalmente de madera o plástico, y de fácil manipulación. Cada pieza se define por cuatro variables: color, forma, tamaño y grosor. Estos pueden ser:

De color: rojo, azul y amarillo.

La forma: cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo.

Tamaño: grande y pequeño.

Grosor: grueso y delgado.

Los bloques lógicos sirven para poner a los alumnos ante una serie de situaciones que les permitan llegar a adquirir determinados conceptos matemáticos y contribuir así al desarrollo de su pensamiento lógico.

Este material se recomienda principalmente para los primeros años de Educación Básica debido a que trabaja sobre las destrezas básicas del pensamiento matemático: observación, comparación, clasificación, y seriación; sin embargo, es aplicable en todos los niveles para trabajar y reforzar el pensamiento lógico.

## **EL TANGRAM O JUEGO CHINO DE FORMAS.**

Es un juego individual que estimula la creatividad. Son varias figuras geométricas que componen un gran cuadrado: algunos son solo triángulos, otros tienen cuadriláteros y triángulos.

Sus reglas son simples, con todos los elementos del tangram, ni uno menos, ni uno más, se debe construir figuras propuestas por el maestro o maestra, o crear nuevas figuras. Para presentar la figura que se propone construir, el maestro presenta solo siluetas. (FAUSTO, 1995)

## 2.11 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

### Variable Independiente

- Poca estimulación de las funciones básicas.

### Variable Dependiente

- Dificultades de los aprendizajes matemáticos.

## 2.12 IDEA A DEFENDER

El Juego de la Enseñanza-Aprendizaje de la Pre matemática, en los Alumnos de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo “Alejandro Benjamín Coronel Terán” de la Provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga.

Esta guía está elaborada con una serie de actividades, las mismas que son realizadas con materiales apropiados y acordes para el alumno, dirigidas exclusivamente para los maestro/as que trabajan en los primeros años de Educación Básica.

## 2.13 MARCO CONCEPTUAL

### Glosario de términos.

**Juego.-** Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

**Aprendizaje.-** Es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través del estudio, la experiencia o la enseñanza.

**Enseñanza.-** Es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

**Proceso.-** Un proceso es un conjunto de actividades o eventos (coordinados u organizados) que se realizan o suceden (alternativa o simultáneamente) bajo

ciertas circunstancias con un fin determinado. Este término tiene significados diferentes según la rama de la ciencia o la técnica en que se utilice.

**Pre-matemática.-** La pre-matemática es más que una materia-área de aprendizaje es una disciplina cultural y se debe organizar y enseñar con el fin de ofrecer a los niños experiencias vitales para resolver problemas, de manera que la matemática contribuya al desarrollo de las habilidades intelectuales específicas de los alumnos.

**Docente.-** Es aquel individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza.

**Educación básica.-** Es el nombre que recibe el ciclo de estudios primarios obligatorios.

**Pensamiento.-** El pensamiento es una creación de la mente. Es todo aquello traído a existencia mediante la función del intelecto. El pensamiento es una experiencia interna subjetiva, a través de la cual podemos inventar, encontrar respuestas, resolver problemas y mucho más.

**Juegos didácticos.-** El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

**Destrezas.-** Básicamente la destreza es una capacidad una manifestación de una serie de elementos o de un conjunto sólido guiado por la imaginación por la mente, y, por todos aquellos aspectos se desarrollan dentro de nosotros a través de sensaciones y su interpretación.

**Habilidades.-** La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad.

**Sala de clases.-** Una sala de clases es una aula es en la cual se enseña una lección por parte de un profesor en la escuela o en otra institución educativa.

**Actividad.-** Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos, y financieros asignados a la actividad con un costo determinado), y que queda a cargo de una entidad administrativa de nivel intermedio o bajo.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo estuvo enmarcado en el enfoque Cualitativo, el mismo que se utilizó para la recopilación de datos sin medición numérica para descubrir o afirmar preguntas de investigación.

Este enfoque nos permitió recopilar información variada para responder a las interrogantes durante el período de tiempo que se realizó el trabajo investigativo.

Los tipos de investigación que se utilizaron en el desarrollo de la propuesta son:

**Descriptiva.**- Aquella que busca especificar propiedades características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice, permitirá describir los principales aspectos, características, problemas y limitaciones de la mala aplicación del juego en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de la Pre-matemática.

Se recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen o resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

**Exploratoria.**- Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimiento y dar la debida utilidad al juego como medio de aprendizaje del desarrollo de la Pre-matemática en los alumnos del Primer Año de Educación Básica.

**Bibliográfica.**- Es aquella que describe como debemos proceder dentro de un proyecto enmarcado en una comunidad científica sobre un tema o problema.

### 3.2 MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los métodos que utilice en el trabajo investigativo son los siguientes:

**Método Descriptivo.**- con el que descubrimos y confirmamos la realidad del proceso de adopción y su realidad con el marco en un ambiente concreto partiendo de una conceptualización muy global, lo que a su vez nos permitió diseñar técnicas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Método Deductivo.**- este es un proceso sintético-analítico, que parte de conceptos principios, leyes o normas generales de los cuales se extrae conclusiones o consecuencias específicas, es decir, mediante el razonamiento lógica se puede deducir suposiciones que explican los hechos particulares.

Sus pasos son: Aplicación, Comprensión y demostración.

La aplicación de este método nos permite establecer un diagnóstico claro y preciso de la situación real de los maestros/as de Primer Año, además permitió recopilar la información necesaria y suficiente en base a encuestas para para de esa manera optimizar tiempo y recursos.

El mismo que garantizo la confiabilidad de la información para una correcta toma de decisiones en beneficio de la institución que son motivo de la investigación.

**Método inductivo.**- Es un proceso analítico-sintético mediante el cual se parte de casos, hechos o fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley que lo rige, tiene los siguientes pasos: Observación, experimentación, comparación, abstracción y generalización.

En la investigación se partirá por identificar la problemática relacionada a la aplicación del juego en el proceso Enseñanza Aprendizaje de la Pre-matemática, estableciendo sus causas y efectos.

Para luego generalizar en una propuesta que establezca un conjunto de estrategias metodológicas para dar solución al problema y finalmente llegar a conclusiones y recomendaciones. (Cano José , 1984)

### .3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

En el primer año de educación básica del Centro Educativo “Alejandro Benjamín Coronel Terán” se cuenta con 20 alumnos y un profesor de pre-matemática, que son considerados la población de estudio.

#### POBLACIÓN

La población que se tomó en cuenta para la investigación, son docentes del Centro Educativo “Alejandro Benjamín Coronel Terán”, de la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga.

**Población.-** conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones.

Tabla N° 2

POBLACIÓN	FRECUENCIA
Docentes	50
Total	50

Realizado por: Patricia Quevedo.

**Muestra.-** Unidad de análisis o conjunto de personas, contextos, eventos o sucesos sobre los cuales se recolectan los datos sin que necesariamente se representativo del universo o población que se estudia.

**Muestra no pirométrica o intencional.-** Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra.

Aquí el procedimiento no es mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de una persona o de un grupo de personas y desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación.



**Inclusión.-** Es un concepto teórico de la pedagogía que hace referencia al modo en que la escuela debe dar respuestas a la diversidad. Es un término que surge en los años 90 y pretende sustituir al de integración, hasta ese momento el dominante en la práctica educativa.

Su supuesto básico es que hay que modificar el sistema escolar para que responda a las necesidades de todos los alumnos, en vez de que sean los alumnos quienes deban adaptarse al sistema, integrándose en él.

La opción consciente y deliberada por la heterogeneidad en la escuela constituye uno de los pilares centrales del enfoque inclusivo.

**Exclusión.-** Es una situación social de desventaja económica, profesional, política o de status social, producida por la dificultad que una persona o grupo tiene para integrarse a algunos de los sistemas de funcionamiento social.

La marginación puede ser el efecto de prácticas explícitas de discriminación- que dejan efectivamente a la clase social o grupo social segregado al margen del funcionamiento social en algún aspecto- o más indirectamente, ser provocada por la deficiencia de los procedimientos que aseguran la integración de los actores sociales, garantizándoles la oportunidad de desarrollarse plenamente.

### **MUESTRA DE PROFESORES.**

Tabla N° 3

<b>INCLUSIÓN</b>	<b>EXCLUSIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Docente del Centro Educativo “Alejandro Benjamín Coronel Terán” de la provincia de Cotopaxi.</li> <li>➤ Docentes de otras instituciones.</li> <li>➤ Tener título de tercer nivel.</li> <li>➤ Tener como mínimo 5 años de experiencia en la institución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Profesores sin título.</li> <li>➤ De 4 años o menos</li> <li>➤ No buscar innovación pedagógica.</li> </ul>

Realizado por: Patricia Quevedo.

### **3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Para recolectar la información, que es la herramienta fundamental del proceso de investigación, se emplearon las siguientes técnicas:

Encuesta.- es un estudio en el cual el investigador obtiene los datos a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos.

Las encuestas fueron aplicadas a la maestra del Centro Educativo Alejandro Benjamín Coronel Terán y a diferentes maestras de Primer Año de las escuelas cercanas a la misma en la provincia de Cotopaxi. Ver anexo 1.

#### **Instrumento de investigación.**

En la recolección de la información necesaria para el desarrollo de la Guía Metodológica Didáctica, para la aplicación del Juego en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de Pre-matemática, se elaboró un cuestionario dirigido a las docentes de Primer Año de Educación General Básica del Centro Educativo “Alejandro Benjamín Coronel Terán”, de la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

##### CUADRO N° 1

1.- ¿Conoce lo que es el juego en el aula?

TABLA N° 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	50	100%
NO	0	0%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

GRÁFICO N° 1



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis:** El 100% de las maestras encuestadas

**Interpretación:** Afirman que si conocen lo que es el juego en el aula y que no tienen problema en la realización de esa actividad.

## CUADRO N° 2

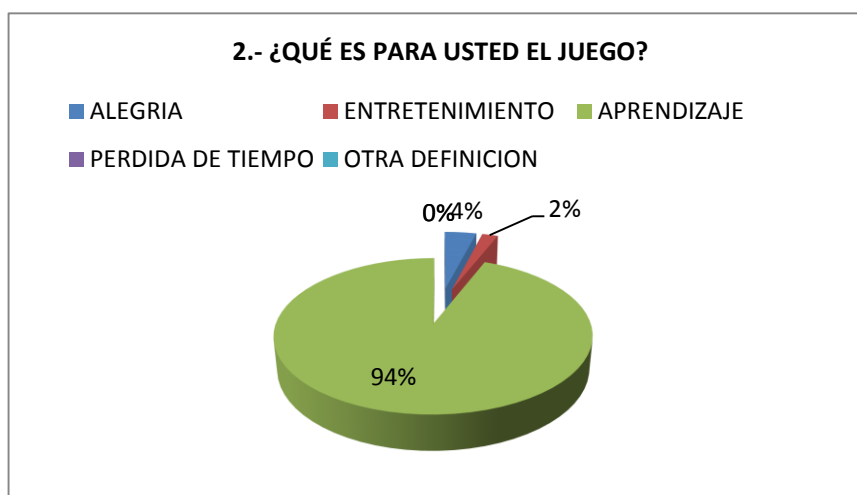
2.- ¿Qué es para usted el juego?

TABLA N° 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
ALEGRIA	2	4%
ENTRETENIMIENTO	1	2%
APRENDIZAJE	47	94%
PERDIDA DE TIEMPO	0	0%
OTRA DEFINICION	0	0%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

GRÁFICO N° 2



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis:** El 94% de las maestras encuestadas consideran que el juego es un aprendizaje, el 4% es alegría y el 2% es un entretenimiento.

**Interpretación:** Por lo tanto podemos determinar la importancia del juego en la formación del educando.

### CUADRO N° 3

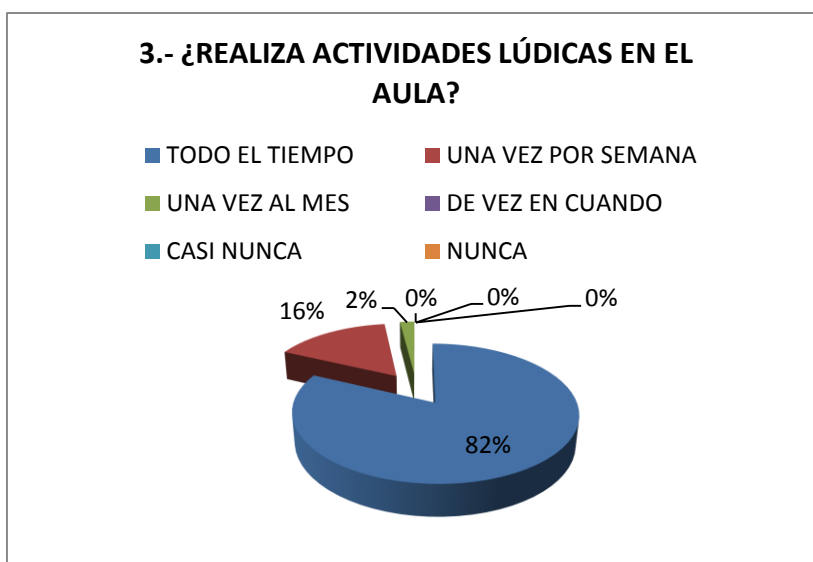
3.- ¿Realiza actividades lúdicas en el aula?

TABLA N° 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	
TODO EL TIEMPO	41	82%
UNA VEZ POR SEMANA	8	16%
UNA VEZ AL MES	1	2%
DE VEZ EN CUANDO	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

GRÁFICO N° 3



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis** El 82% de maestras encuestadas realizan todo el tiempo actividades lúdicas en el aula, el 16% una vez por semana y el 2% realiza el una vez al mes.

**Interpretación:** Podemos determinar que las actividades lúdicas es necesario realizarlo todo el tiempo con los parvulitos

#### CUADRO N° 4

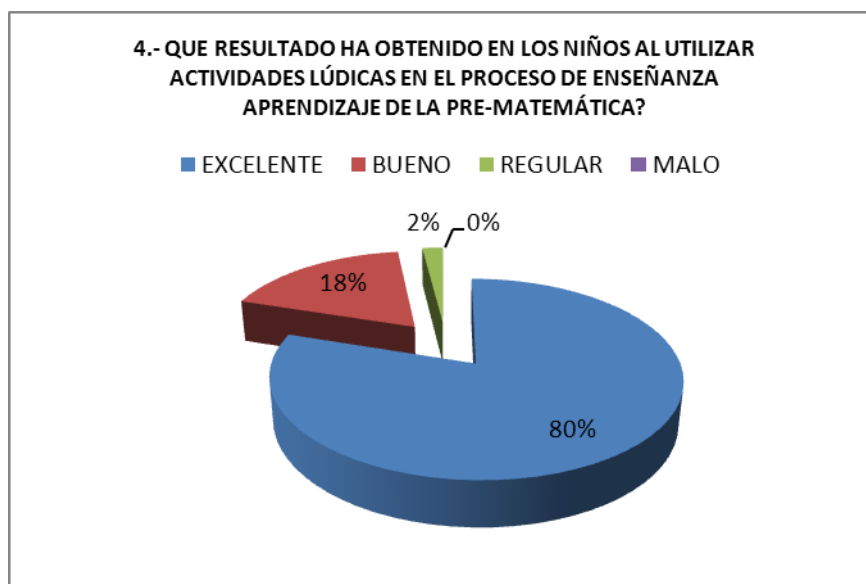
4.- ¿Qué resultado ha tenido en los niños al utilizar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Pre-matemática?

TABLA N° 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EXCELENTE	40	80%
BUENO	9	18%
REGULAR	1	2%
MALO	0	0%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

GRÁFICO N° 4



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis:** El 80% de maestras encuestadas han obtenido un resultado excelente al utilizar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la pre matemática, el 18% ha obtenido el resultado de bueno y el 2% el resultado de regular.

**Interpretación:** Este resultado nos permite ver que es un éxito trabajar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## CUADRO N° 5

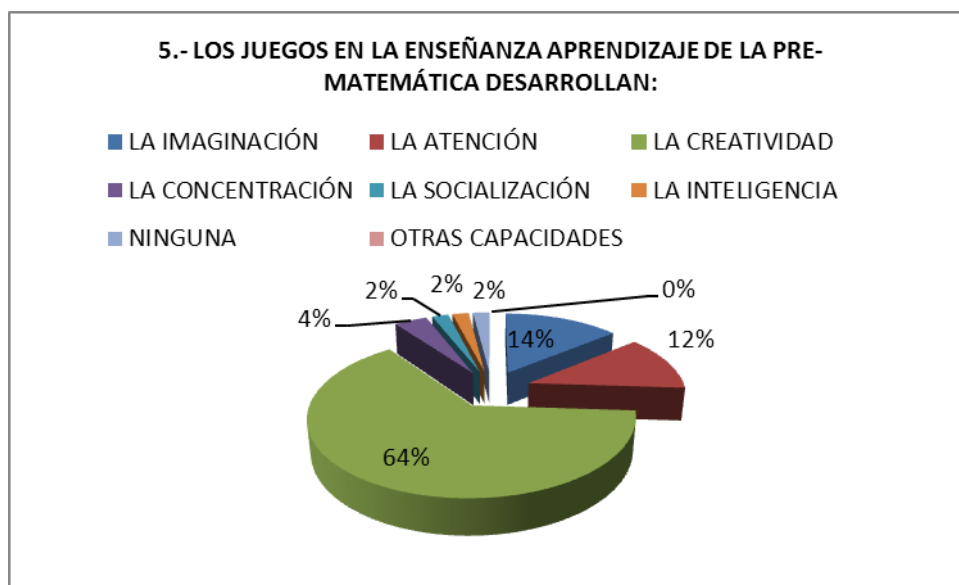
5.- Los juegos en la enseñanza aprendizaje de la Pre-matemática desarrollan:

TABLA N° 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
LA IMAGINACIÓN	7	14%
LA ATENCIÓN	6	12%
LA CREATIVIDAD	32	64%
LA CONCENTRACIÓN	2	4%
LA SOCIALIZACIÓN	1	2%
LA INTELIGENCIA	1	2%
NINGUNA	1	2%
OTRAS CAPACIDADES	0	0%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

GRÁFICO N° 5



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis:** El 64% de maestras encuestadas indican que los juegos en la enseñanza aprendizaje de la pre matemática desarrollan la creatividad, el 14% desarrollan la imaginación, el 12% la atención, el 4% la concentración, el 2% la socialización, el 2% la inteligencia y el 2% ninguna.

**Interpretación:** Al momento que el niño realiza esta actividad va desarrollando su creatividad y al mismo tiempo se imagina lo que quiere hacer.

## CUADRO N° 6

6.- ¿El juego en la enseñanza aprendizaje de la pre-matemática es una estrategia que facilita el aprendizaje?

TABLA N° 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	50	100%
NO	0	0%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

GRÁFICO N° 6



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis:** El 100% de las maestras encuestadas afirman que el juego en la enseñanza aprendizaje del pre matemático es una estrategia que facilita el aprendizaje.

**Interpretación:** Por lo que podemos determinar que el juego es una estrategia muy buena en la aplicación de las actividades.



### CUADRO N° 7

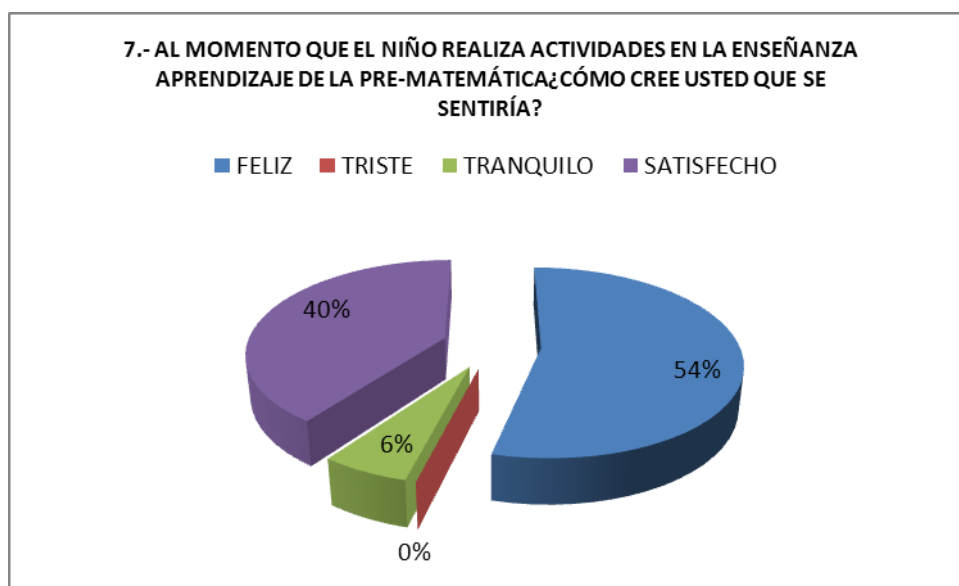
7.- Al momento que el niño realiza actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje de la pre-matemática ¿cómo cree usted que se sentiría?

TABLA N° 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
FELIZ	27	54%
TRISTE	0	0%
TRANQUILO	3	6%
SATISFECHO	20	40%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

### GRÁFICO N° 7



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis:** El 54% de maestras encuestadas manifiestan que se sienten felices al realizar actividades lúdicas, el 40% se sienten satisfechos y el 6% se sienten tranquilos.

**Interpretación:** Este resultado nos permite darnos cuenta que los niños son felices al realizar actividades lúdicas y también se quedan satisfechos al culminar felizmente esta actividad.

### CUADRO N° 8

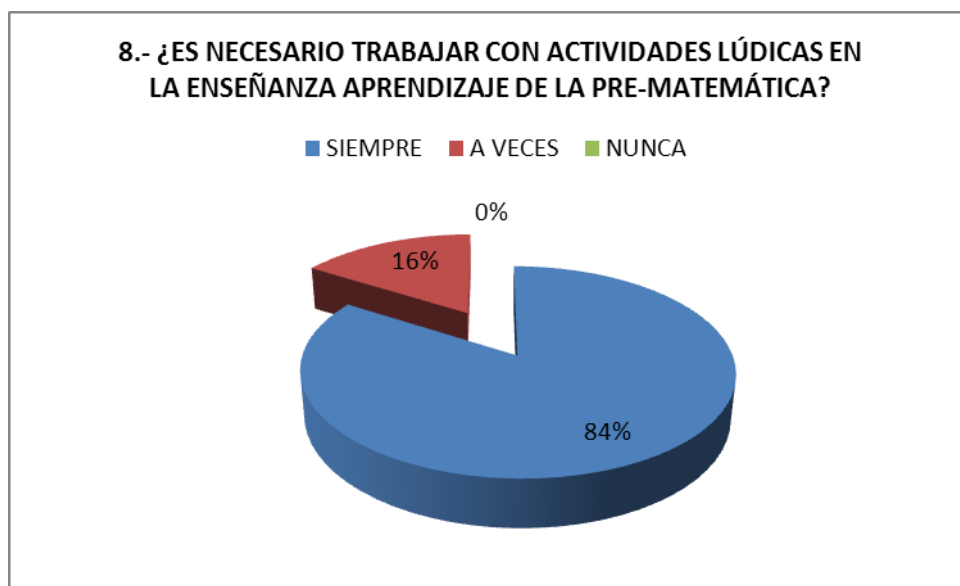
8.- Es necesario trabajar con actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje de la Pre-matemática.

TABLA N° 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	42	84%
A VECES	8	6%
NUNCA	0	0%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

GRÁFICO N° 8



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis:** El 84% de maestras encuestadas afirman que siempre se debe trabajar con actividades lúdicas, el 6% a veces.

**Interpretación:** Siempre se debe trabajar con actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de la pre- matemática.

### CUADRO N° 9

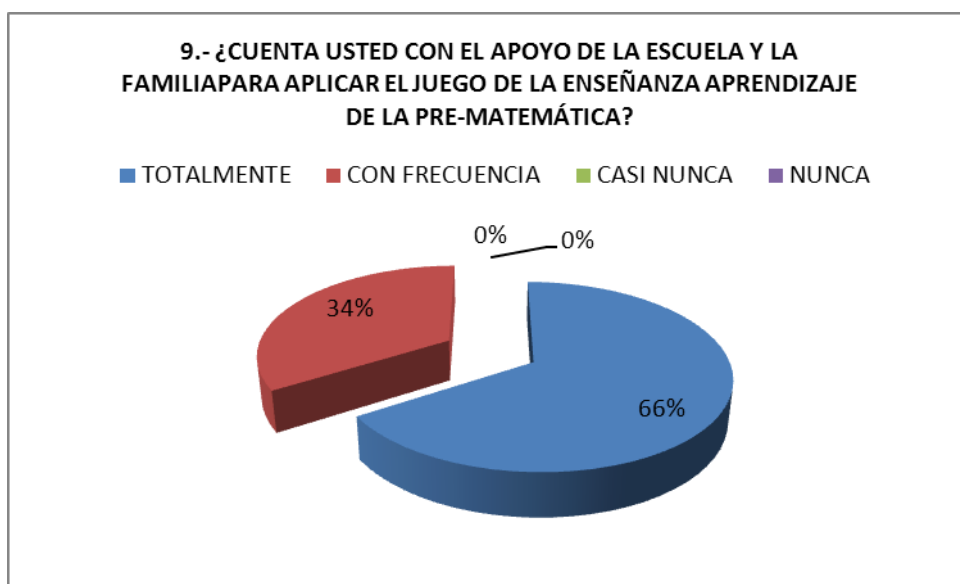
9.- ¿Cuenta usted con el apoyo de la escuela y la familia para aplicar el juego de la enseñanza aprendizaje de la pre-matemática?

TABLA N° 12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
TOTALMENTE	33	66%
CON FRECUENCIA	17	34%
CASI NUNCA	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

### GRÁFICO N° 9



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis:** El 66% de las maestras encuestadas afirman que tienen el apoyo total tanto de la escuela como de las padres de familia, el 34% con frecuencia.

**Interpretación:** Como podemos ver los resultados que la mayoría de maestras tienen el apoyo total de la escuela y también de los padres de familia por tal razón las maestras se sienten seguras al realizar estas actividades.

### CUADRO Nº 10

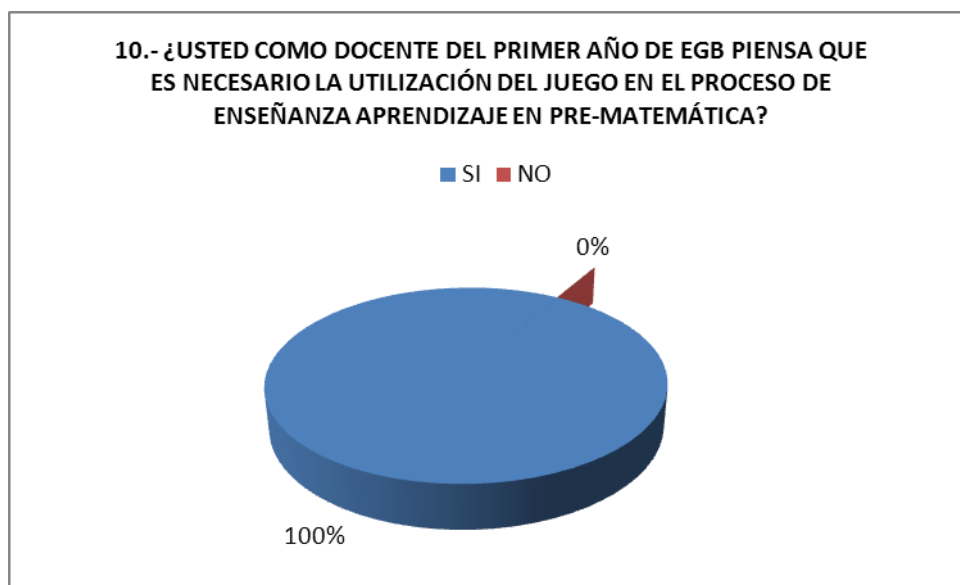
10.- ¿Usted como docente del primer grado de educación General Básica piensa que es necesario la utilización del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Pre-matemática?

TABLA Nº 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	50	100%
NO	0	0%
TOTAL	50	100%

Realizado por: Patricia Quevedo.

GRÁFICO Nº 10



Realizado por: Patricia Quevedo.

Fuente: maestra de la escuela Alejandro Benjamín C. Terán y diferentes instituciones.

**Análisis:** El 100% de maestras encuestadas afirman que es necesaria la utilización del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en pre matemática.

**Interpretación:** Como docentes de primer grado aseguran que es muy necesaria la utilización de juego en las actividades que se realiza con los niños.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 CONCLUSIONES

- Luego de analizar los objetivos de la presente investigación y cada uno de los ítems referentes a las actividades lúdicas, se comprueba que las maestras del Centro Educativo Alejandro Benjamín Coronel Terán y las diferentes Instituciones Tienen pocos conocimientos en cuanto a las actividad lúdicas y la metodología
- La matemática en la educación preescolar es fundamental para la vida cotidiana y futura, ya que las experiencias que surgen en esta etapa tanto espontaneas como creadas pedagógicamente por el docente, alcanzarán los alumnos la construcción del pensamiento lógico matemático.
- Se puede constatar que las maestras de Primer grado de Educación General Básica no utilizan el juego como medio para optimizar el aprendizaje de la Pre matemática.
- Hay docentes que desconocen la gran importancia del desarrollo de la Pre-matemática en los alumnos de preescolar.
- La guía de juegos didácticos ayudará a los docentes de Primer grado, a mejorar el Proceso Enseñanza Aprendizaje de la Pre-matemática.

## 5.2 RECOMENDACIONES

- A las maestras se les sugiere poner énfasis en la creación de guías para la realización de actividades lúdicas como la metodología más importante para generar el aprendizaje de la pre-matemática del alumno.
- Los docentes deben ser capacitados constantemente para lograr obtener una educación de calidad.
- Planificar la participación de los padres de familia en el proceso educativo, mediante la realización de actividades formativas y la elaboración de material didáctico exclusivo para Primer Año de Educación General Básica dará el éxito a la educación.
- Como propuesta se brinda una guía para maestras/os, la cual consiste de juegos que potencializaran el desarrollo de las nociones pre-matemáticas de los alumnos, por consiguiente cada juego lleva un propósito educativo.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL**

**PROPUESTA:**

**GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE  
DE LA PRE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO  
DE EDUCACIÓN BÁSICA.**



**AUTORA:**

**LIDIA PATRICIA QUEVEDO CAJAS**

**AÑO:**

**2013**



## **DISEÑO DE LA PROPUESTA**

### **INTRODUCCIÓN**

Una de las teorías más importantes en la enseñanza y la educación de los alumnos de edad preescolar, es la formación de sus capacidades, es decir de las cualidades psíquicas necesarios para el dominio de diferentes tipos de actividad y para su cumplimiento exitoso.

Entre los muchos tipos de capacidades, el lugar significativo lo ocupan las capacidades cognoscitivas, las cuales se refieren a la esfera del conocimiento del mundo circundante por parte del alumno.

El trabajo de investigación lo hice considerando a los alumnos que son la razón de ser para el maestro/a en el Primer Año de Educación Básica, pues el proceso de enseñanza-aprendizaje de la pre-matemática con los pequeñitos es una tarea hermosa pero muy delicada porque es en este nivel en donde los preparamos para el inicio del largo camino en su vida estudiantil.

Los primeros años de vida, representa uno de los momentos más adecuados de estimulación afectiva, cognitiva y motriz; por ello, los alumnos de preescolar, requieren de una preocupación especial con el fin de alcanzar un óptimo desarrollo de sus capacidades y habilidades naturales.

En el estudiante una visión de futuro desarrollando conciencia de su responsabilidad ante sí mismo la familia, el Instituto y la sociedad.

Propiciar la toma de conciencia por parte de los maestros/as, con respecto a los juegos en sus horas clases para que los alumnos aprendan creativamente.

Orientar la formación de la personalidad del educando, despertando en él un espíritu creativo, responsable, crítico, imaginativo para que las metas propuestas por el maestro y los alumnos se lleguen a cumplir y sean entes positivos y críticos en la sociedad.



La principal función de las nociones básicas es desarrollar el pensamiento lógico, interpretación, razonamiento y la comprensión del número, espacio, formas geométricas y la medida.

Es importante que el niño construya por sí mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus posibilidades y tomando en cuenta sus conocimientos previos y que llegue a utilizar los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo.

El desarrollo de las nociones matemáticas básicas, es un proceso paulatino que construye el alumno a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos físicos, su entorno y situaciones de su diario vivir.

Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones, comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos.

Los aprendizajes iniciales de las nociones son decisivos porque estimulan al desarrollo cognitivo, además de que las habilidades mentales se enriquecen y sirven como un fundamento para la vida del nivel inicial.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 TEMA:**

Guía didáctica dirigida a docentes de primer año de educación básica para la enseñanza de la pre-matemática.

#### **6.2 OBJETIVOS**

##### **6.2.1 Objetivo General**

Contribuir al mejoramiento del aprendizaje de la pre-matemática en el Primer Año de Educación Básica, mediante la elaboración de una guía de Juegos Didácticos en los alumnos.

##### **6.2.2 Objetivos Específicos**

- Favorecer el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos y la valoración de su entorno con la correcta aplicación de la guía didáctica.
- Orientar el aprendizaje de la pre-matemática mediante la organización y desarrollo del juego.
- Mejorar el juego en la Enseñanza-Aprendizaje en los alumnos del Primer Año mediante la realización de actividades lúdicas, los mismos que están elaborados con materiales del medio donde viven.

### **6.3 METODOLOGÍA DE TRABAJO**

Las maestras/os son los responsables de impartir conocimientos significativos que sirven para el desarrollo integral de nuestros alumnos ecuatorianos, esta guía es una recopilación de Juegos Didácticos que mejorará el aprendizaje de la Pre-matemática, en los pequeños de Primer Año de Educación Básica, para lo cual consideramos que el manejo y aplicación de este documento es necesario el compromiso de trabajo para el logro de los objetivos. A continuación planteo las siguientes sugerencias.

- Para un mejor trabajo es necesario contar con el material necesario.
- Leer detenidamente los aspectos que contiene la estructura de la guía didáctica.
- Organice la información utilizando los conocimientos adquiridos en la guía.
- Realice las actividades que sugiere en cada juego esto le permitirá complementar los conocimientos de los alumnos.

## **6.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

### **6.4.1 El juego**

En los niveles iniciales de escolaridad se debe privilegiar el juego como el recurso más apropiado, dadas las características naturales del alumno. Un juego vale mucho más porque es atractivo, es entretenido, dinámico y participativo.

La vida del alumno es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que lo disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

El juego se ha convertido en un instrumento de aprendizaje, ya que a través de él los alumnos aprenden a enfrentarse con nuevas situaciones, denominándolas y adaptándose a ellas.

### **6.4.2 Jean Piaget**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del alumno, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

El juego es simple ejercicio

El juego simbólico (abstracto, ficticio);

El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

### 6.4.3 Lev Vygotsky

Según Lev Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el alumno transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del alumno.

El constructivismo, cómo el término lo sugiere, concibe al conocimiento como algo que se construye, algo que cada individuo elabora a través de un proceso de aprendizaje.

Para el constructivismo, el conocimiento no es algo fijo y objetivo, sino algo que se construye y, por consiguiente, es una elaboración individual relativa y cambiante.

Con frecuencia, el constructivismo también se considera una teoría cognitiva puesto que postula la existencia de procesos mentales internos, a diferencia de las corrientes conductistas que no la consideran.

El supuesto fundamental del constructivismo es que los seres humanos

construyen, a través de la experiencia, su propio conocimiento y no simplemente reciben la información procesada para comprenderla y usarla de inmediato; es necesario crear modelos mentales que puedan ser cambiados, amplificados, reconstruidos y acomodarlos a nuevas situaciones.

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que se basa en el supuesto de que los seres humanos construyen su propia concepción de la realidad y del mundo en que viven.

## **6.5 Guía**

### **6.5.1 Concepto:**

Es un conjunto de documentos elaborados con una finalidad didáctica que contemplan una serie de normas, orientaciones y lo más sustancial de ciertos temas, abordando sus nociones básicas y las formas de realizar cuestiones puntuales, relacionadas con el ámbito educativo.

Esta guía da a conocer la formación sobre las actividades de enseñanza aprendizaje en la pre-matemática que le permitirá manejar adecuadamente en el aula de clases, para que los conocimientos sean llamativos para los estudiantes.

Esta guía brinda las herramientas necesarias para el desarrollo y manejo del juego en las actividades de aprendizaje, a través de las prestaciones de motricidad, para crear, en equipo. esta guía está enfocado en conocer como el juego ayuda en la enseñanza-aprendizaje de los alumnos del Primero de Básica.

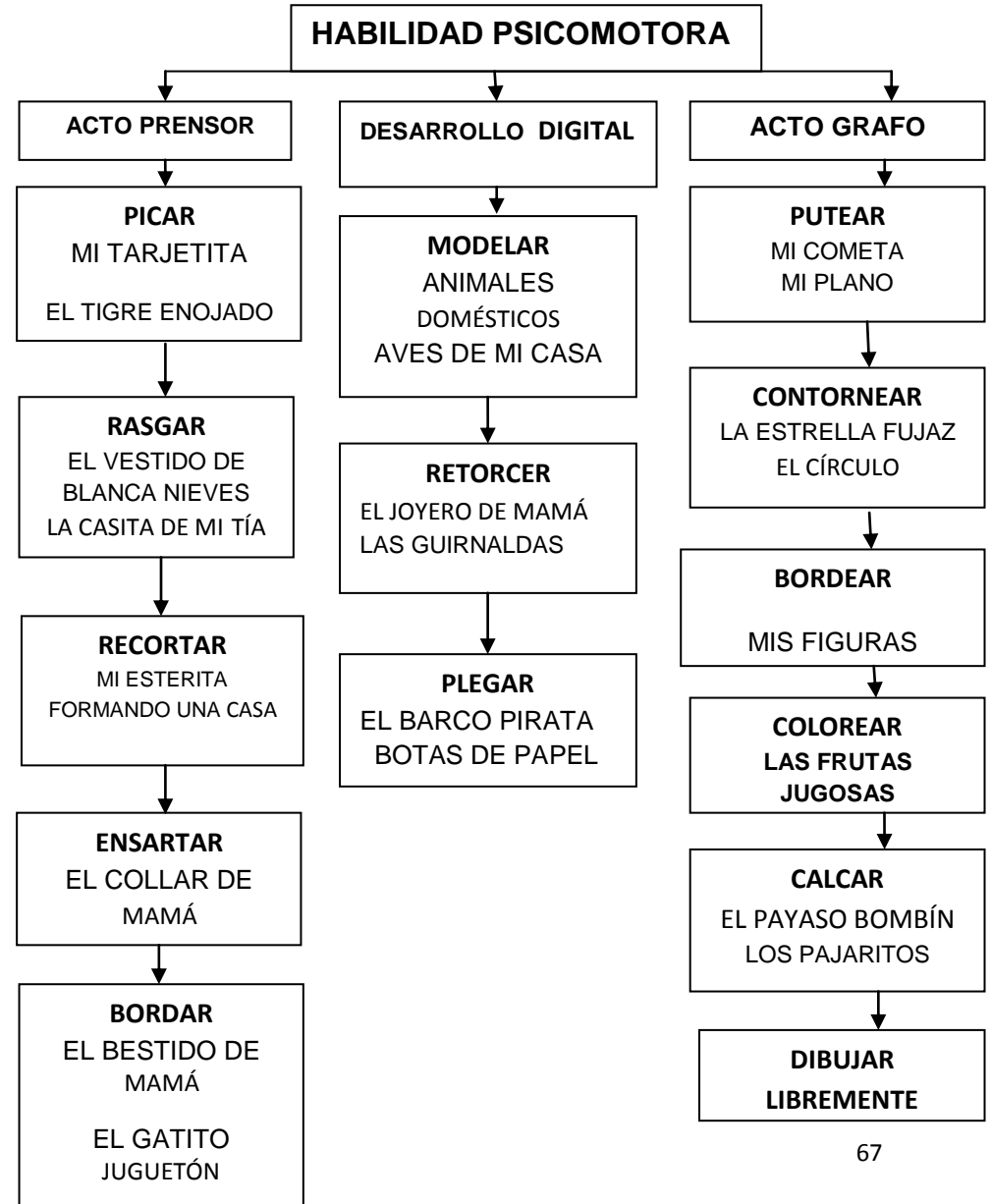
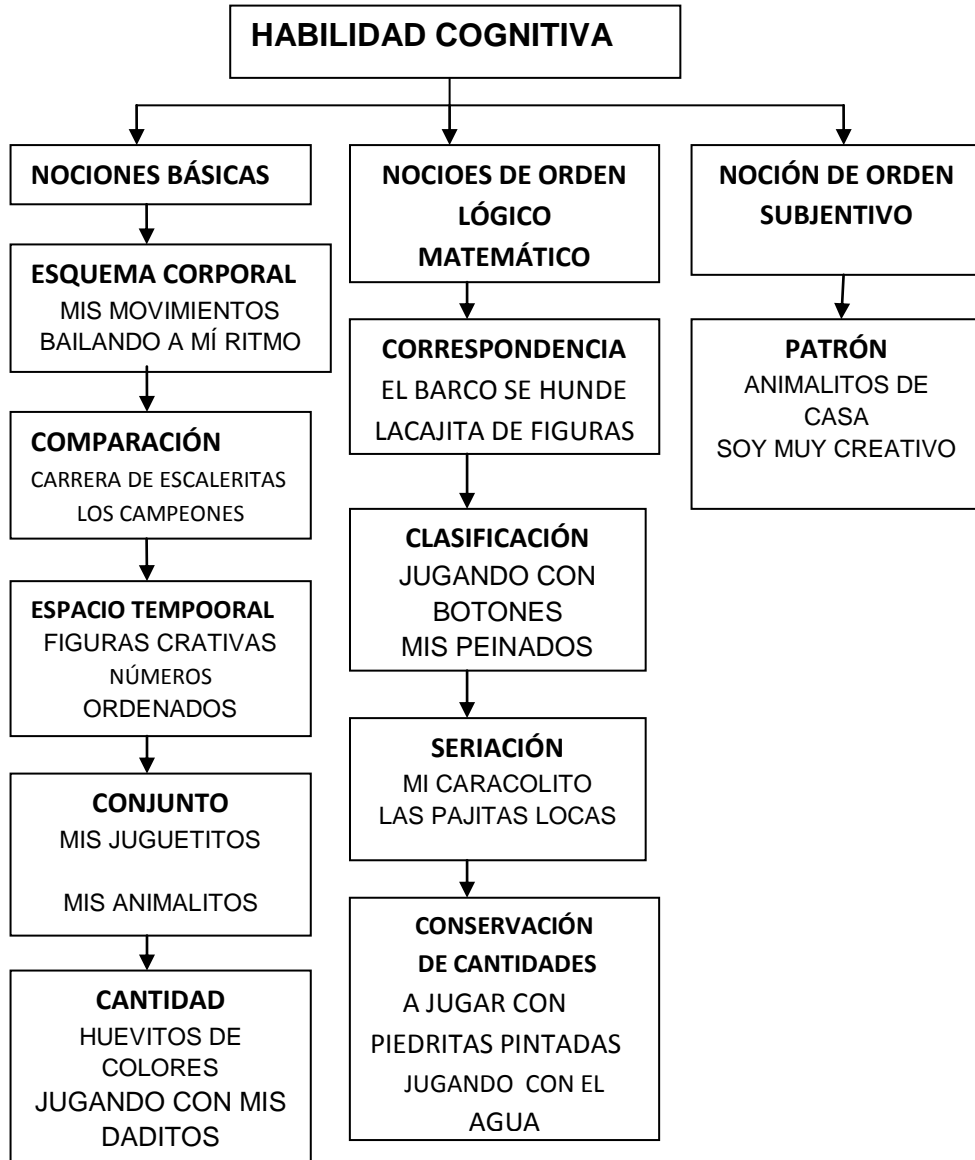
### **6.6 Estructura de una guía.**

- ✓ Datos
- ✓ Objetivos
- ✓ Actividades
- ✓ Procedimientos de construcción.
- ✓ Procedimiento de juego
- ✓ Destrezas.

Una guía puede utilizarse para ayudar en el trabajo de los maestros/as ya que se le da la información necesaria para que aplique en sus clases, la estructura del mismo dependerá de la persona que lo va a realizar, este es un verdadero documento de trabajo.

## 6.7 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

### 6.7.1 estructura general de la guía.





## 6.7.2 Desarrollo de la guía



### Objetivos:

- Colorear los dibujos (mándalas) combinando correctamente sus colores.
- Colorear correctamente los dibujos de adentro hacia afuera.

### 😊 Actividad 1

Dibujitos con la letra “C”

### Materiales:

- Lápices de colores
- Hoja con el diseño

La maestra indica a los alumnos la manera de cómo realizar el coloreado en los diferentes dibujos.

## DESCRIPCION DEL JUEGO

Da las indicaciones necesarias la maestra para la realización del coloreado, la manera de colorear es de adentro hacia afuera con el fin de que el alumno aprenda a colorear de manera adecuada.

También podemos combinar colores como pintando al caballo y al canguro de colores combinados y el resto de dibujos con el color que le agrada a cada alumno, pero siempre pintaremos de adentro hacia afuera, puede ser en dibujos libres o combinando colores.

Este juego ayuda al alumno a clasificar, lo que son animales y objetos que posee a su alrededor.

Ayuda al alumno a desarrollar la habilidad de colorear.



## **Objetivos:**

- Colorear los dibujos (mándalas) combinando correctamente sus colores.
- 
- Realizar el pintado de adentro hacia afuera correctamente.

## **Actividad 2**

Dibujitos con la letra “G”

## **Materiales:**

- Lápices de colores
- Hoja con el diseño

La maestra indica a los niños la manera de cómo realizar el coloreado en los diferentes dibujos.

## **DESCRIPCION DEL JUEGO**

Da las indicaciones necesarias la maestra para la realización del coloreado, la manera de colorear es de adentro hacia afuera con el fin de que el alumno aprenda a colorear de manera adecuada.

También podemos combinar colores como pintando al gusanito, el gallo y al gatito de colores combinados y el resto de dibujos con el color que le agrade a cada alumno, pero siempre pintaremos de adentro hacia afuera, puede ser en dibujos libres o combinando colores.

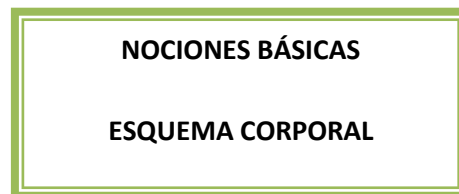
Este juego ayuda al alumno a clasificar, lo que son animales y objetos que posee a su alrededor.

Ayuda al niño a desarrollar la habilidad de colorear.



## HABILIDADES COGNITIVAS.

Se trata de conocer que tareas, que ejercicios son los que pueden realizar los alumnos de primero de básica en función de las competencias o capacidades cognitivas que posee en esas edades, ejercicios y tareas que estimulen las capacidades en desarrollo y el pensamiento.



### Objetivos:

- Reconocer y verbalizar la función que ellas cumplen.
- Identificar y nominar las posiciones del cuerpo en reposo.

### 😊 **Actividad 1**

Mis movimientos

### Materiales

- Ramas.
- Piñas de eucalipto.
- Caja de cartón.
- Espacio.
- Tiza

Buscamos tantas piñas que podamos coger y las ramas de los árboles según el número de jugadores, sacándoles completamente las hojas secas formando como un bate, adecuado para el alumno. Buscamos una caja grande de cartón abrimos solo de un lado y colocamos en el patio donde se va a realizar el juego.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los niños se dividen en dos equipos, los equipos forman filas tras la línea dibujada en el piso, el niño de cada fila sostiene el palo y la piña.

A unos tres metros de la línea, frente a los equipos se ubica la caja con el lado abierto hacia los jugadores, los niños que se encuentran en el primer lugar de la fila colocan la piña en el piso y la empujan con el palo hasta llegar a la caja abierta, el que más se acerca gana puntos y se van sumando el equipo que tiene más puntos gana el juego, sin olvidar que el que conduce el juego debe decir

“A LA UNA A LA DOS Y A LAS TRES”.Y se inicia el juego.

Este juego ayuda al alumno a conocer las nociones básicas, sus partes del cuerpo humano, como cuantos ojos tiene, cuantas orejas y así sucesivamente.

Ayuda al niño a desarrollar los movimientos más sencillos, e integran hasta los más complejos.



### **Objetivos:**

- Identificar y nominar los desplazamientos del cuerpo.
- Identificar y nominarlas principales partes de la figura humana.

### **Actividad 2**

Bailando a mí ritmo

### **Materiales**

- Grabadora
- CD. de música infantil o nacional

Se les reúne a los alumnos en el lugar donde se vaya a realizar el baile, tomando en cuenta que no existan objetos en las que se puedan lastimar los alumnos.

### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Les pedimos a los alumnos que busque su parejita para empezar el baile, luego cuando la maestra de la indicación empezamos a bailar todos, la maestra dice 1-2 y 3 ahora, la maestra también empieza a bailar y los alumnos le imitan lo que ella

está bailando, en ese momento la maestra realiza todos los movimientos posibles para que todos los alumnos lo vayan realizando de igual manera, hasta lograr que el alumno realice todos sus movimientos de su cuerpo al ritmo de la música.

### **Destrezas**

- ✓ Identifica las partes del cuerpo, las funciones que cumplen, las posiciones y puede desplazarse fácilmente.

Este juego ayuda al alumno a conocer, su lateralidad, sus movimientos, un brazo arriba o los dos arriba, un pie adelante el otro atrás.

Ayuda al niño a desarrollar los movimientos más sencillos, e integran hasta los más complejos.





## COMPARACIÓN

### Objetivos:

- Discriminar nociones de ancho-angosto, lleno-vacío, largo-corto y alto-bajo.
- Discriminar colores rojo-azul, verde-amarillo.

### 😊 Actividad 1

Carrera de escaleritas

### Materiales

- Escaleras

Necesitamos dos escaleras una larga y otra corta, las mismas que deben estar puestas en el piso para evitar accidentes con los alumnos.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Primeramente da la maestra las indicaciones necesarias antes de empezar el juego, luego la maestra pide a los alumnos que formen dos filas frente a cada escalera para realizar la carrera.

Les informa que deben ir saltando por los espacios vacíos que tiene la escalera y la primera fila que termine de correr todos los participantes es la ganadora, pero la maestra debe tomar el tiempo para ver cuánto se demora cada fila en llegar.

Una vez que terminan la carrera se intercambian y realizan la misma actividad y de igual manera se tomara el tiempo, para al final ver quien es realmente la fila ganadora y ellos se darán cuenta que la una escalera es larga y la otra es corta.

Esta actividad ayuda al alumno a comparar ancho-angosto, lleno-vacío.

Desarrolla la atención en dos o más objetos, la descripción de la misma.



## Objetivos:

- Discriminar nociones de grande-chico.
- Determinar similitudes cuantitativas y cualitativas

## 😊 Actividad 2

Los campeones

## Materiales

- Siluetas de animales de cuatro patas
- Siluetas de aves
- Cartones pequeños

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En las esquinas de la aula se ponen los alumnos que tienen la caja de animales de cuatro patas, en la otra esquinas va los niños que tienen el cartón de las aves, empieza la exposición.

Todos los alumnos dicen en voz alta nosotros tenemos a los animales que tienen cuatro patas, una cola larga, dos orejas, dos ojos, un osico y no pueden volar.

Los alumnos del otro extremo en cambio dicen en voz alta, tenemos la caja de las aves que son pequeñas, llevan plumas y ellas pueden volar, en ese momento los alumnos relacionan las similitudes cuantitativas y cualitativas.

### **Destrezas**

- Discrimina lo que es largo y ancho en objetos que se encuentran a su alrededor.
- Diferencia similitudes cuantitativas y cualitativas en objetos de su medio.

Esta actividad ayuda al alumno a comparar alto-bajo, grande-chico.

Desarrolla la atención en dos o más objetos, la descripción de la misma.



## ESPACIO -TEMPORAL

### Objetivos:

- Diferenciar los cuerpos geométricos de acuerdo a su forma y tamaño.
- Identificar las nociones de abierto-cerrado, interior-exterior y dentro y fuera.

### 😊 Actividad 1

#### Figuras creativas

#### Materiales

- Cartulina
- Pegamento
- Hojas

Vamos armar varias figuras geométricas en cartulina. Debe haber al menos, un círculo, un triángulo, un cuadrado, un rectángulo, un cilindro y un rombo para cada grupo. Cartulinas u hojas.

Los alumnos se reúnen en pequeños grupos de cuatro o cinco integrantes alrededor de quien conduce el juego. Cada grupo recibe una figura geométrica u hojas, un pegamento y rotuladores.

Por todo el sector de juegos se distribuyen las distintas figuras geométricas, pero algunas no se debe pegar totalmente, otras figuras deben estar lleno de picadillo de papel, otras deben estar vacías, etc.

## **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

La niña que conduce el juego elige una figura por vez, y dice “me gustaría que me regalaran una obra de arte hecha con un.... triángulo”. Todos los grupos van en busca de la figura nombrada.

Al encontrarla, la recogen y la llevan al lugar donde está la figura con los demás compañeros. Cada grupo observa su figura e identifica si está abierta o cerrada, si tiene algo dentro o está vacía, de la misma manera dice el alumno me gustaría que me regalaran un círculo que está arriba de la mesa, el alumno que tiene esa figura se dirige dónde están el resto de compañeros, de igual manera observa la figura y pregunta en donde estaba el círculo está llena o vacía.

Ayuda al alumno a manipular las figuras geométricas e identifica lo que es adentro-afuera.

Ayuda a desarrollar los movimientos y las actividades de los alumnos en el espacio total.



## **Objetivo:**

- Diferenciar las nociones de arriba-abajo, adelante-atrás, encima-debajo e izquierda y derecha.

## **Actividad 2**

Números ordenados

### **Materiales**

- Papel
- Tiza

Cada alumno elige su número. Así, un niño será el 2. En el suelo, por todo el espacio de juegos, se distribuyen los cuadraditos que contienen los distintos números.

En un extremo se traza una línea con tiza en el suelo.

Los niños/as se desplazan libremente por todo el sector.

### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

El alumno que conduce el juego hace sonar sus palmas sin detenerse. Mientras están sonando, los alumnos se desplazan libremente por todo el espacio en un momento determinado, quien conduce el juego deja de palmear y menciona un número

Por ejemplo “tres”. Entonces, todos detienen su marcha y el alumno que eligió ser el número tres corre en busca del cuadradito de papel que contiene ese número y lo ubica sobre la línea dibujada con tiza en el piso.

Vuelven a sonar las palmas y todos se desplazan hasta que se detenga el sonido y se escuche un nuevo número. Por ejemplo: “dos”.

Esta vez, el alumno que eligió ese número debe colocarlo delante del número tres para que la serie de números quede ordenada.

Cada alumno que lleve su número irá moviendo los que ya están ubicados (si fuera necesario) para lograr que cada número quede situado en el lugar correspondiente. Quién conduce el juego alternara el sonido de las palmas y la búsqueda de números hasta completar la serie.

### **Destrezas**

- Identifica la noción de adelante y atrás dentro de su vivir diario.
- Identifica lo que es arriba y abajo.

Este juego ayuda al alumno a identificar el orden de los números

Ayuda a desarrollar la noción de espacio.





## CONJUNTO

### Objetivos:

- Formar conjuntos con elementos concretos.
- Reconocer la relación de pertenencia y no pertenencia.

### 😊 Actividad 1

Mis juguetitos

### Materiales

- Canastas plásticas
- Diferentes juguetes

Pedimos a los alumnos hagan un solo montón todos los juguetes que recogieron de su sala de clases, luego la maestra les pide que la actividad que vamos a realizar lo tenga que hacer despacio para evitar accidentes.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra pide a los alumnos que cojan los juguetes y los vayan poniendo en cualquiera de las canastas, una vez que han puesto los juguetes en las canastas, lo vamos a contar y a observar si son o no iguales.

Los alumnos dirán por ejemplo en la una canasta hay seis objetos diferentes (carro, balde, muñeco, pelota, pala, casa) en la otra canasta hay cuatro animalitos (perro, gato, conejo, elefante) en ese momento los alumnos ya se dan cuenta el número de elementos que hay en cada canasta.

Ayuda al alumno ver cuantos objetos tiene en cada canasta y ver sus características.

El alumno desarrolla la capacidad de manipular toda clase objetos, ver sus características.



## Objetivo:

- Diferenciar lo que es conjunto vacío.

## 😊 Actividad 2

Mis animalitos

### Materiales

- cartón
- animalitos de goma
- carros, pelotas y aviones

La maestra pide a los alumnos que pongan todos los objetos encima de la mesa y el cartón lo pongan a un extremo de la sala de clases.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra pide a los alumnos que en cartón guarden los objetos que tienen cuatro patas, en el otro guarde los objetos que van por el aire, luego de un momento cuando terminen los alumnos de realizar esta actividad, pide la maestra que reconozca los objetos que pertenece y no pertenece en cada cartón, en ese momento el alumno va a observar que objeto a puesto mal en la caja, por ejemplo: en el cartón de los animales un alumno a puesto un carro y dice este

carro no pertenece a este cartón porque aquí están solo animalitos nada más, de la misma manera lo hacemos con el otro cartón.

### **Destrezas**

- Reconoce conjuntos de pertenece y no pertenece.
- Diferencia lo que es conjunto vacío.

Ayuda al contar y clasificar los objetos que el alumno manipula.

Le ayuda a desarrollar los sentidos de la observación y el tacto.



CANTIDAD

**Objetivo:**

- Identificar cuantificadores todos, algunos, ninguno y muchos.

😊 **Actividad 1**

Huevitos de colores

**Materiales**

- Jaba de huevos.
- Papel periódico
- temperas
- Pinceles.

Cogemos la jaba de huevos lo cortamos en la mitad y tenemos dos cubetas de huevos, la una parte lo pintamos de color rojo y la otra parte de color amarillo.

Luego cogemos papel comercio lo arrugamos en forma de un huevo lo amarramos con un pedazo de lana dándole la forma de un huevo, construimos algunos para poder jugar.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra pide coger cierta cantidad de huevos de papel y colocar en la jaba de color amarillo y otra cantidad de huevos de papel en la jaba de huevos de color rojo, y pregunta la maestra al alumno.

En ¿cuál de las dos jabas de huevos hay gran cantidad de huevos? El niño responderá de acuerdo a la cantidad de que el mire a las dos jabas, en ese momento el alumno discrimina donde hay más que y menos que, en cuál de los dos hay muchos o pocos así seguimos con el resto de niños realizando el mismo juego, hasta lograr que el alumno haya jugado con todos los huevitos.

Le ayuda al alumno a diferenciar lo que es mucho o pocos y más que y menos que.

Le ayuda a desarrollar la noción de conjuntos.



## **Objetivo:**

- Discrimina y usar cuantificadores pocos más que y menos que.

## **Actividad 2**

Jugando con mis daditos

### **Materiales**

- Dados
- Tapitas de cola

La maestra pide a los alumnos que formen grupos los mismos que se van a ir sentándose cada grupo en las diferentes esquinas para evitar que se equivoquen los grupos, cada grupo debe tener un dado, diferentes tapitas.

### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

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

Los alumnos deberán elegir a un compañero de su grupo para que tire el dado y los demás, deberán adivinar qué número saldrá en el dado (antes que el compañero tire), los que aciertan esta cantidad que salió se lleva una ficha.

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

Los niños, en lugar de decir en voz alta el número que adivinará en los dados, tendrán que mostrar con sus dedos la cantidad que piensa que va a salir en el dado.

Al momento que el alumno juega a lanzar el dado se va dando cuenta en que momento le sale muchos puntitos en el dado o pocos puntitos en el dado.

### **Destrezas**

- El alumno identifica y cuantifica todos-algunos, ninguno-muchos.
- El alumno discrimina cuantificadores más que y menos que.

Este juego ayuda al alumno a comparar tanto el número del dado como el de sus dedos de la mano.

Le ayuda a desarrollar su sentido del tacto y de la vista.





## NOCIONES DE ORDEN LOGICO MATEMÁTICO

### CORRESPONDENCIA

#### Objetivo:

- Diferenciar conjuntos de dos o más conjuntos.



#### Actividad 1

El barco se hunde

#### Materiales

- Alumnos

Se puede trabajar dentro o fuera de la sala de clases formando un círculo con todos los alumnos y seguir las instrucciones de la maestra.

#### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra empieza diciendo el barco está navegando, navegando, cuando de repente el capitán informe que se hunde y pide a todos sus tripulantes que se cojan grupos de dos ahora, luego dice el capitán paso el peligro.

De nuevo dice el capitán el barco se hunde y necesito que se cojan grupos de tres ahora, pasa el peligro, nuevamente dice el capitán que formen grupos por afinidad ahora, y así sigue el juego hasta que hayan formado todos los alumnos los diferentes grupos. En ese momento el alumno relaciona los grupos si están igual si están solo alumnos - alumnas o están mezclados.

Este juego le ayuda al alumno en contar cuantas personas están en cada grupo y ver si están bien ubicadas o están en grupo cambiado o están demás.

Le ayuda a desarrollar el sentido del tacto al momento de cogerse o abrazarse con el otro compañero.



## Objetivo:

- Establecer diferencias de los conjuntos por afinidad.

## 😊 Actividad 2

Mi cajita de figuras

### Materiales

- Un cartón de zapatos
- Figuras geométricas

En el cartón hacemos la forma de las figuras geométricas (círculo, rectángulo, cuadrado, triángulo) y aparte armamos las figuras pero debe coincidir en los orificios del cartón.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra dice a los alumnos vamos a jugar, buscar el orificio correcto de las figuras geométricas cuando yo de la señal empezamos.

A coger una figura y busque su casita en donde calzara la figurita busquen, busquen, una vez que haya encontrado, otro compañero coge otra figura y también va a buscar la casita de esa figura, así lo aemos con todas las figuras

hasta que todos los niños participen. Los alumnos al momento que van poniendo la figura van encajando en su propio lugar.

### **Destrezas**

- El alumno realiza la correspondencia de encaje correctamente.

Este juego le ayuda al alumno a la correspondencia unívoca de objetos que encaje correctamente en su sitio correcto.

Le ayuda a desarrollar su noción de correspondencia.



## CLASIFICACIÓN

### Objetivos:

- Clasificar los elementos de un conjunto utilizando criterio, color, forma o tamaño.

### 😊 Actividad 1

Jugando con botones

### Materiales

- Botones de diferente color, forma y tamaño.
- 3 cajas de zapatos pequeños
- Temperas de color rojo, azul y amarillo
- Pincel

Cogemos la una caja pequeña de zapatos y lo pintamos de color amarillo, la segunda caja de color azul y la tercera de color rojo.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Ponemos todos los botones en la mesa y pedimos al alumno que en la caja de color rojo ponga los botones grandes y redondos. En la caja de color amarillo

pequeños y que tenga dos huecos. En la tercera caja que ponga los botones que son pequeños y cuadrados.

Este juego le ayuda al alumno a clasificar por su forma y color.

Desarrolla el sentido de la vista porque tiene que observar bien la forma y el color de cada objeto.



### **Objetivo:**

- Clasificar los elementos de un conjunto utilizando diferentes criterios a la vez.

### 😊 **Actividad 2**

Mis peinados

#### **Material**

- Cartón prensado
- Goma
- Tijeras

Cogemos el cartón, recortamos tarjetas de 10x10, luego dibujamos a dos alumnas, dos alumnos en las tarjetas, pero con diferentes peinados, total deben estar 16 tarjetas.

#### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

La maestra pide que el alumno dibujado, debe estar con el peinado de frente en la primera tarjeta, la segunda tarjeta del mismo alumno de perfil, la tercera del otro perfil y la última de espalda.

Lo hacemos en todas las tarjetas de igual manera, una vez terminado de realizar el dibujo ponemos en la mesa y realizamos los diferentes criterios que observamos en las tarjetas de los diferentes peinados que tienen los alumnos, en ese momento el alumno realiza la clasificación del material estructurado utilizando diferentes criterios.

## Destrezas

- Diferencia y clasifica los diferentes criterios.

Este juego le ayuda al alumno a diferenciar cuantos peinados son iguales y cuantos son diferentes.

Le ayuda a desarrollar su noción de clasificación.





## SERIACIÓN

### Objetivo:

- Ordenar los elementos de una serie de cuatro elementos de menor a mayor y viceversa.

### 😊 Actividad 1

Mi caracolito

### Materiales

- Siluetas de caracoles de diferentes tamaños.
- Hojas secas de las flores de diferentes tamaños
- Hoja de papel bon
- Goma

Pedimos a los alumnos que en la hoja de papel bon divida la mitad con un lápiz y realicen cinco divisiones a cada lado.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Empezamos primeramente a realizar la seriación de los caracolitos, poniendo desde la parte de arriba hacia abajo, le pegamos a los caracolitos desde el las grande al más pequeño, al otro lado le ponemos las hojas de flores de la misma forma, ahí

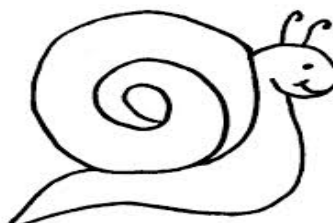
tenemos la seriación de cinco elementos de dos series donde el niño identifica de mayor a menor o viceversa.

Este juego ayuda al alumno a ordenar de mayor a menor y seguir el orden correcto de la seriación.

Le ayuda a desarrollar la noción de la seriación.



[www.dibujosparacolorear.com](http://www.dibujosparacolorear.com)



[www.dibujosparacolorear.com](http://www.dibujosparacolorear.com)

## **Objetivo:**

- Ordenar los elementos de una serie de cinco y seis elementos de menor a mayor y viceversa.

## **Actividad 2**

Las pajitas locas.

## **Materiales**

- Pajas secas
- Lana de colores
- Cartón pequeño.

Hacemos seis montones de diferentes formas de pajitas, luego lo amarramos con la lana, después pintamos cada montón de pajitas de diferente color y lo ponemos dentro del cartón.

## **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Colocamos en la mesa todos los montoncitos de pajitas, la maestra dice a los alumnos poner los montoncitos de pajitas desde el más pequeño al más grande dentro del cartón, el alumno oye la orden que le da su maestra y empieza a

trabajar y mira cada montoncito y diferencia entre ellos deduciendo cual es pequeño y cuál es el grande.

### **Destrezas**

- Establece la correspondencia entre los elementos de dos series fácilmente.

Este juego le ayuda al alumno clasificar del más grande al más pequeño y contar los mismos.

Le ayuda a desarrollar el sentido del tacto al momento que manipula siente lo áspero que es el objeto.



## CONSERVACIÓN DE CANTIDAD

**Objetivo:**

- Reconocer la conservación de la cantidad discontinua.

### 😊 **Actividad 1**

A jugar con las piedritas pintadas

#### **Materiales**

- Piedritas de diferente forma

Cogemos piedritas de la misma forma, del mismo porte, gorditas y aplanadoras. Cogemos las piedritas y pintamos de diferente color y lo ponemos dentro de un cartón pequeño de zapatos para realizar el juego.

#### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

La maestra pide al alumno que coja las piedritas de colores y los baya colocando uno tras de otro formando una fila, pero las piedritas que son gorditas formen otra fila, lo mismo que realcen con el resto de piedritas en ese momento le indicamos al alumno que en estas actividades podemos contar y ver sus diferencias.

En este juego le ayuda al alumno contar las piedritas u objetos que se utilice.

Desarrolla la conservación de cantidad discontinua.



**Objetivo:**

- Reconocer la conservación de la cantidad continua.

 **Actividad 2**

Jugando con el agua

**Materiales**

- Manguera
- Espacio verde

La maestra pide a los alumnos salir a los espacios verdes para poder regar agua en las plantitas del jardín.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

La maestra pide realizar esta actividad con el mayor cuidado para que no se mojen entre ellos y evitar un accidente, empezamos le damos a un alumno que riegue agua con la manguera en un lugar determinado, luego el otro compañerito continua regando el agua hasta otro lugar determinado y así siguen todos los niños regando el agua hasta que todo el jardín quede totalmente mojado.

En esta actividad el alumno realiza la actividad continua porque sigue regando el agua hasta todo el tiempo que sea necesario.

### **Destrezas**

- El alumno diferencia lo que conservación de cantidad continua y discontinua.

En este juego le ayuda al alumno a coger una manguera y regar agua por todo el espacio, ver el tiempo que está regando el agua.

Le ayuda a desarrollar la conservación de cantidad continua.



## NOCIÓN DE ORDEN SUBJENTIVO

### Objetivos:

- Crear, reconocer patrones de dos, tres elementos.
- Completar diferentes patrones.

### 😊 Actividad 1

Animalitos de la casa

### Materiales

- Dibujos de animales
- Tijeras
- Goma
- Cartulinas

Hacemos una regleta de cartulina y lo pegamos un dibujo de un perro, luego le pegamos un dibujo de un pato y por último el dibujo de un gato, al alumno le damos la cartulina y los otros recortes de los mismos dibujos y empezamos el juego.



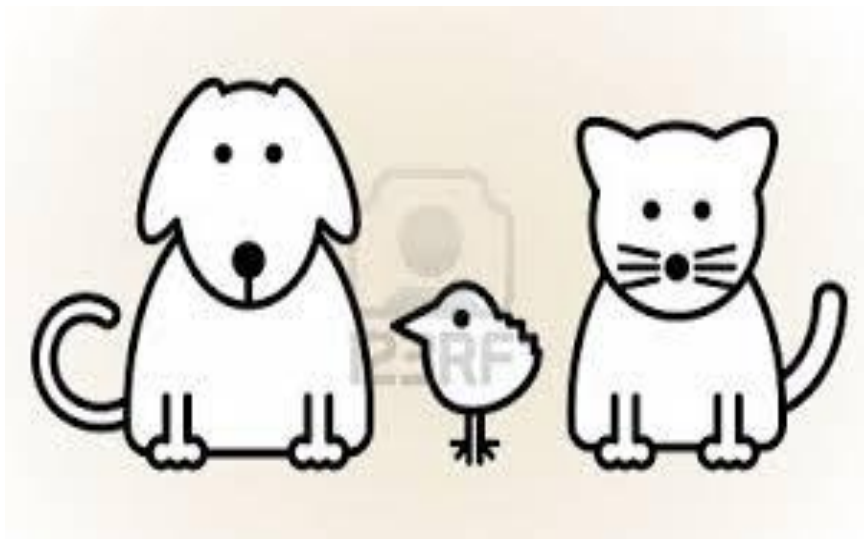
## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra le indica a los alumnos que debe pegar en la cartulina los dibujos de los animalitos que tiene el, pero siempre debe seguir el patrón que está en la regleta.

Al momento de terminar el alumno se va a dar cuenta que si logro su propósito y él se sentirá contento al realizarlo muy bien, de esa manera lo hacemos con todos los alumnos.

Este juego e ayuda al alumno a seguir un orden lógico sin tener que equivocarse, debe seguir el patrón indicado.

Le ayuda a desarrollar la noción del patrón.



## Objetivo:

- Reconocer un patrón de dos elementos y seguir el orden.

## 😊 Actividad 2

Soy muy creativo

## Materiales

- hojas
- Lápiz

Les pedimos a los alumnos poner mucha atención a las indicaciones de la maestra para que puedan realizar correctamente esta actividad y no tenga dificultad al realizarlo.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra luego de haber dado las indicaciones procede a realizar la actividad con los alumnos y les dice en esta hoja hay unos dibujos los mismos que vamos ir completando despacio uno a uno con el lápiz en los dibujos que están solamente con puntitos hasta completar toda la actividad.

El alumno relaciona los patrones que tiene que completar y como lo va a realizar sigue la secuencia lógica de cada dibujo.

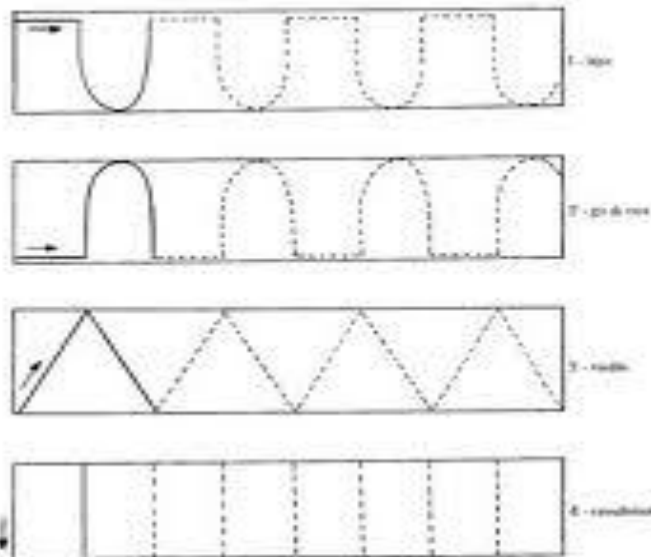
## Destrezas

- El alumno completa los patrones de manera adecuada.
- El alumno logra completar los patrones propuestos.

Este juego le ayuda al alumno a ir completando los patrones pero va contando cuantos puntos pone en cada patrón y cuantos colores están.

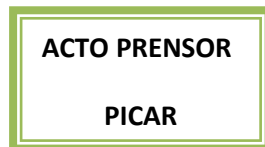
Le ayuda a desarrollar la motricidad fina.

**Cubea os tracejados seguindo a direção das setas!**



## HABILIDADES PSICOMOTORAS

Desarrollan habilidades que permitan a los niños coordinar sus movimientos con brazos y manos: motricidad fina; y favorecer la percepción visual, auditiva y táctil.



### Objetivo:

- Picar con precisión el borde de una figura completa o simple.

### 😊 Actividad 1

Mi tarjetita

### Materiales

- Un palillo de dientes
- Dibujo de un pastel
- Cinta roja

Cogemos la gorra o el saco del alumno y lo ponemos en la mesa encima ponemos la hoja con el dibujo del pastel y le decimos al alumno que queremos

pegar ese pastel en la tarjeta de invitación de cumpleaños, para entregar a los otros alumnos.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Le damos al alumno la hoja que está el dibujo del pastel y le pedimos que realice el picado por los bordes o filos del pastel y por las decoraciones del pastel para sacar ese pedazo y pegar en la tarjeta de invitación de cumpleaños de manera que la tarjeta quede decorada por el alumno y más que todo ponga interés al momento de realizar el picado.

Este juego le ayuda al alumno a ver cuántos agujeros está haciendo al momento de ir picando.

Desarrolla la motricidad fina para el buen uso del lápiz.



## Objetivos:

- Picar espontáneamente en superficie sin límites.
- Picar en el interior de una figura de forma completa o simple.

## 😊 Actividad 2

El tigre enojado

### Materiales

- Dibujo de un tigre
- Palillo de dientes
- Cartulina
- Lana

En una hoja está el dibujo del tigre que se ha escapado, en otra cartulina esta dibujado una jaula vacía.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Pedimos al alumno que su saco ponga encima de la mesa ponga el dibujo del tigre encima del saco y que vamos a picar por el perfil del tigre para encerrarlo en la jaula que está vacía , porque el tigre se ha escapado y tenemos que encerrarle para que no haga daño a ninguna persona entonces le damos al alumno el palillo de dientes y empieza a picar.

Una vez terminado esta técnica pedimos al niño que le encerremos en la jaula, o sea poniéndole pedazos de lana de manera que quede como jaula, así no podrá escaparse.

### **Destrezas**

- El alumno pica los bordes de la figura sin dificultad.
- El alumno realiza la actividad en superficie sin límite con toda tranquilidad.

Este juego le ayuda al alumno a ver cuántos huecos logró hacer con el picado y cuantos pedazos de lana entra en la jaula del tigre.

Desarrolla la motricidad fina.



## RASGAR

### Objetivos:

- Rasgar sobre líneas de borde en figuras completas y simples
- Rasgar siluetas.

### 😊 Actividad 1

El vestido de Blanca Nieves

### Materiales

- Papel brillante de colores
- Cartulina con el dibujo del vestido.
- Goma

Le damos al alumno papel brillante de colores y le pedimos que realice la técnica del rasgado, que lo realicen las tiras de papel de colores para poder decorar el vestido de Blanca Nieves que esta sin decoración.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Le damos al alumno el papel que realice el rasgado y le decimos que blanca nieves está muy triste, porque el vestido de tanto lavarlo se ha salido los colores



del decorado, y ella les pide que le ayuden a decorar el vestido para poderse poner de nuevo y poder estar tan linda como esta en el cuento.

Este juego le ayuda al alumno contar cuantas tiras de papel puso en el vestido.

Desarrolla la motricidad fina para un buen manejo del lápiz.



## **Objetivo:**

- Rasgar libremente tiras y pedazos pequeños de papel.

## **Actividad 2**

La casa de mi tía

### **Materiales**

- Papel crepe
- Cartulinas
- Goma
- Dibujo de la casa

Le damos al alumno que realice el rasgado de color café, que necesitamos decorar un techo de una casa.

### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Le decimos al alumno que el techo de esta casa se lo llevo un fuerte viento y que las personas que estaban adentro están con mucho frío y piden a los alumnos que por favor, le ayuden a poner de nuevo su techo, entonces los alumnos empiezan a realizar el rasgado de papel crepe color café y luego empiezan a

pegarle en el techo para que la casa quede muy linda como era antes de que el viento se llevara el techo.

### **Destrezas**

- El alumno realiza el rasgado libremente.
- El alumno rasga si dificultad sobre líneas de borde de una figura completa y sobre la silueta simple.

Este juego le ayuda a contar cuantas tiras de papel rasgo.

Desarrolla también la motricidad fina.



RECORTAR

### **Objetivo:**

- Recortar formas completas y formas simples.

### **Actividad 1**

Mi esterita

### **Materiales**

- Una revista usada
- Tijera

Cogemos una hoja de la revista (que sea un poco gruesa) le damos al alumno para que recorte.

### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Le damos al alumno la hoja de la revista y le pedimos que realice recortes de tiras pero sin sacarles dejar por lo menos de un centímetro de distancia en la misma hoja, luego que este hecho las tiras pedimos al alumno que en la otra hoja

también haga recorte tiras y las ponga sobre la mesa, las mismas que vamos a coger y vamos a tejer empezamos: uno por arriba otro por abajo.

Así lo hacemos hasta terminar la fila, luego cogemos otra tira y realizamos la misma actividad, hasta terminar de tejer toda hoja y tendremos una linda mini esterita en la que pueden pegar un retrato de su familia.

Este juego le ayuda al alumno a contar cuantas tiras pudo recortar con la tijera.

Desarrolla la motricidad fina y gruesa.



## Objetivo:

- Recortar libremente papeles como: flecos, líneas rectas.

## 😊 Actividad 2

Formando una casa

### Materiales

- Imagen de una casa.
- Picadillo de papel.
- Goma
- Tijera

Le damos una hoja de una revista usada. Y pedimos al alumno que realice primero tiras de papel, después haga picadillo de las mismas tiras.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Primeramente le decimos a los alumnos que hay unos buenos dibujantes y buenos decorativos que saben hacer unos lindos trabajos, los mismos que van a hacer esta casita que está muy bonita, y lo van a copiar ustedes y lo van a decorar con mucho picadillo de colores, pero tienen que observar cómo está

diseñada la casa, que no mas tiene, y ponerles ustedes a su gusto. Le damos al alumno el dibujo de la casa y le decimos que empiece a jugar a decorarla casa, el alumno muy contento se pone a trabajar, y lo hace de la mejor manera posible.

### **Destrezas**

- El alumno recorta fácilmente y libremente.
- El alumno recorta formas simples y formas completas.

Este juego le ayuda al alumno contar cuantas tiras grandes recorto y cuantas pequeñas.

Desarrolla motricidad fina y gruesa.



## ENSARTAR

### Objetivo:

- Ensartar con lana mulos de colores o sorbetes pequeños.

### 😊 Actividad 1

El collar de mamá

### Materiales

- Mullos pequeños de colores.
- Hilo nylon

Cogemos el hilo nylon y un mullo pequeño y lo pasamos, seguimos pasando los demás mullos.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Les decimos a los alumnos si le quieren a la mamá, ellos dirán si, ¿cuánto lo quieren? a su mamá volvemos a preguntar ellos dirán lo queremos muchísimo, la maestra le dirá ¿quieren hacerle un hermoso collar a mamá?, ellos contestarán si, entonces, la maestra les da a cada alumno en un pequeño vasito mullos de



diferente color, pero les indica que la maestra va nombrando el color de mullo que tiene que ir poniendo para que todos vayan iguales y realicen un hermoso collar para mama.

### **Destrezas**

- El alumno realiza el ensartado correctamente con hilo o lana.
- El alumno ensarta con hilo o lana una aguja.

Este juego le ayuda al alumno contar los mullos de colores que tiene que pasar por el hilo.

Desarrolla motricidad fina.



## BORDAR

### Objetivos:

- Bordar con hilo o lana y aguja en cartulina o cartón perforada una figura de formas curvas.
- Bordar con aguja y otros materiales.

### 😊 Actividad 1

El vestido de mamá

### Materiales

- Cartón prensado.
- Lana gruesa de color
- Dibujo de un vestido.
- Tijera

Le sacamos el molde del vestido al cartón prensado, luego lo recortamos, le hacemos unas perforaciones por todo el vestido, viendo más o menos por donde tiene que pasar la lana el alumno y listo.

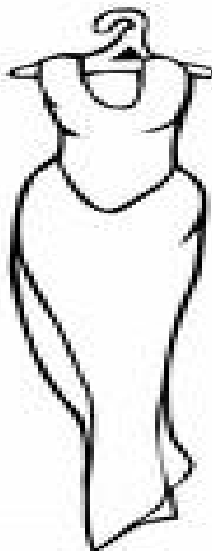
## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Le damos al alumno el molde del vestido, le pedimos que realice el ensartado del vestido o decorando el vestido con la lana que tiene para que se vea elegante y hermoso el vestido de mama.

Porque por sus cumpleaños le quiere regalar este lindo vestido hecho decorado por él, es una manera de incentivar al alumno a que realice la actividad muy gustoso.

Este juego le ayuda al alumno a contar cuantos orificios hay para poder pasar la lana.

Desarrolla la motricidad fina.



## **Objetivo:**

- Bordar con hilo y aguja en cartulina perforada o cartón una figura de forma mixta.

## 😊 **Actividad 2**

El gatito juguetón

### **Materiales**

- cartulina
- Hilo de bordar rojo
- Aguja sin punta
- Figura de un gato

En la cartulina lo dibujamos un gatito en el cual le ponemos puntitos pequeños en los bordes del gato, luego les entregamos a los alumnos para realizar esta actividad.

### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Les decimos a los alumnos que hay un gatito en el cual vamos a bordar y lo vamos a realiza de la siguiente manera: cogemos la aguja con el hilo y lo vamos

bordando por donde esta los puntitos, para que este muy elegante el gatito y pueda lucir sus lindos bordeados, una vez terminada esta actividad el alumno demuestra una alegría al ver que él ya puede coser y se va contento a conversarle a su mamá de lo que hizo ese día en la clase.

### **Destrezas**

- El alumno borda figuras de borde mixto.
- Borda figuras de entorno curvo y de contorno rectilíneo.
- Borda con otros materiales acordes para el niño.

Este juego le ayuda al alumno a ver el punto de adelante para poder pasar la lana.

Desarrolla motricidad fina.



## DESARROLLO DIGITAL

### MODELAR

#### Objetivo:

- Modelar formas de objetos que se encuentran a su al redor o animales.

#### 😊 Actividad 1

Animalitos domésticos

#### Materiales

- Arena y agua
- Lavacara y goma

En la lavacara ponemos arena, luego lo ponemos agua empezamos a mezclar, hasta tener una masa muy blanda, le ponemos un poco de goma para darle más emoción a la masa, y está lista para realizar la actividad.

#### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

A los alumnos les preguntamos qué animalitos tenemos en la casa, como se llaman cada uno de ellos, quienes tienen los mismos animalitos como son sus sonidos, le preguntamos saben cuáles son los animales domésticos, les gustaría

hacer los animalitos domésticos, entonces vamos a coger la masa y vamos hacer los animales con la masa de arena que tenemos para luego jugar y hacer los sonidos de los mismos.

Los alumnos muy alegres realizan la actividad del modelado sin dificultad.

Este juego le ayuda al alumno contar cuántos animales de cuatro patas hicieron y cuantos de dos patas.

Desarrolla la motricidad gruesa.



## **Objetivos:**

- Modelar formas circulares, ovoides, cuadrangulares, cilíndricas.
- Modelar formas de objetos que se encuentran a su alrededor o animales.

## **Actividad 2**

Aves de harina

### **Materiales**

- Harina
- Agua
- colorante vegetal

Cogemos la harina lo ponemos en un recipiente pequeño, luego le añadimos en el agua el colorante rojo, lo mezclamos bien y lo ponemos en la harina, lo mezclamos hasta tener una masa muy blanda.

### **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Conversamos con los alumnos acerca de las aves, que aves conocen si tiene en la casa o han visto por algún lado, entonces les decimos les gustaría hacer muchas aves con sus propias manitas, vamos a coger la masa y vamos a amasar



y realizar muchas aves como: pajaritos, la gallinita, al gallito, al pato y otros animales que ellos conocen.

### **Destrezas**

- El alumno realiza la actividad de modelar formas circulares y ovoides de manera correcta.

Este juego le ayuda al alumno a contar cuantos gallitos hicieron, cuantas gallinitas.

Desarrolla la motricidad gruesa.



## RETORCER

### Objetivo:

- Retorcer los extremos de un papel para envolver.

### 😊 Actividad 1

El joyero de mamá

### Materiales

- Papel crepé rojo
- Cevichero pequeño desechable
- Goma

Cogemos el papel crepé recortamos más o menos unos cinco centímetros del largo del papel, lo abrimos, empezamos a darle vuelta al papel dándole la forma de un churo, así lo hacemos hasta terminar el pedazo que recortamos del papel, una vez terminado cogemos el cevichero para adornarlo.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Decimos al alumno quieren jugar, vamos hacer unos churitos para adornar un joyero para que guarde sus joyas la mamita y sus hermanas.

Empezamos cogemos el papel y le damos la vuelta poco a poco el papel, hasta que se vaya formando un churito largo y podemos pegar alrededor del joyero para adornarle y que quede muy hermoso para regalarle a mamá.

Una vez terminado preguntamos les gusto adornar el joyero, podemos adornar muchas cosas y que queden muy elegantes

Este juego le ayuda al alumno a contar cuantas cintas entra en el joyero.

Desarrolla motricidad gruesa.



**Objetivo:**

- Retorcer cintas de papel para hacer guirnaldas para hacer decoraciones.

**😊 Actividad 2**

Las guirnaldas

**Materiales**

- Cartón
- Cintas de papel
- Goma

Les damos a los alumnos diferentes cintas de colores de papel para realizar las guirnaldas.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Les entregamos a los alumnos las cintas de papel de colores, les da las indicaciones necesarias para trabajar esta actividad.

Empiezan la maestra les dice que vamos a realizar unas hermosas guirnaldas para decorar el aula para festejar los cumpleaños de los compañeritos que cumple años en este mes, los alumnos entusiasmados se ponen a realizar esta actividad con la mayor alegría porque les gusta decorar mucho su aula y sobre todo les gusta festejar los cumpleaños de todos los compañeros.

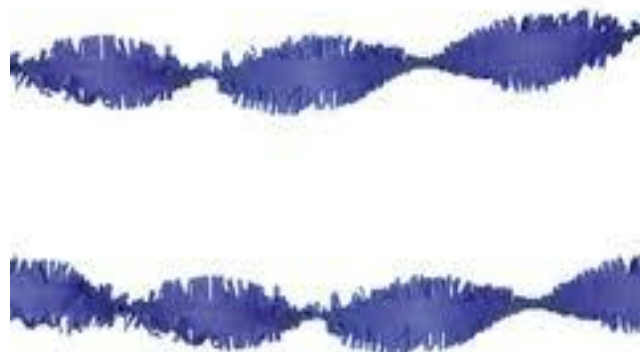
De esta manera se trabaja positivamente esta actividad.

### **Destrezas**

- El alumno realiza la actividad de retorcer cintas de papel para hacer las guirnaldas.
- El alumno realiza la actividad de retorcer para envolver.

Este juego le ayuda a alumno comparar las guirnaldas largas y cortas.

Desarrolla motricidad gruesa.



## PLEGAR

### Objetivos:

- Plegar superposición de diagonales y de ambas medianas.
- Plegar en acordeón o envolver paquetes.

### 😊 Actividad 1

El barco pirata

### Materiales

- Papel brillante
- Revista usada
- Cartulina
- Goma

Cogemos el papel lo doblamos dándole la forma de un cuadrado, luego le recortamos el pedazo que sobra, después realizamos otros dobleces hasta darle la forma del barco.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Le decimos al les gustaría tener en sus manos un barco, les gustaría hacer uno, vamos a coger el papel y realizamos.

Realizamos iguales el plegado del barco mientras voy hablando ustedes van realizando los dobleces necesarios para darle forma del barco. Una vez terminado el barco jugamos con el mismo provocando una maremoto entre el agua y el barco.

Este juego le ayuda al alumno a comparar los dobleces que hace en la hoja

Le ayuda a desarrollar los sentidos.



## Objetivo:

- Plegar por dobléz en diagonal en mediana y simple.

## 😊 Actividad 2

Botas de papel

### Materiales

- Papel comercio
- Dibujo o recorte de mamá
- Goma
- Tijera

Primeramente buscamos en una revista el dibujo de una mamá lo recortamos el perfil del dibujo, luego cogemos el papel comercio lo realizamos el respectivo dobles y empezamos.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Cogemos la silueta de la mamá lo pegamos en la cartulina, luego cogemos el papel comercio realizamos los dobleces necesario según las indicaciones que se les va dando hasta obtener las botas de mamá, a los alumnos les gusta vestir a



las cucas, siluetas o dibujos que son agradables para él, en este caso les gusta mucho ponerle las botas a mamá para que quede muy elegante y hermosa y presumir lo que el alumno puede hacer solo con las indicaciones de la maestra.

Este juego le ayuda al alumno a diferenciar cuantas botas tiene que hacer y en que parte del cuerpo se pone.

Desarrolla el alumno el sentido del tacto, está manipulando y dando muchos dobleces.



**ACTO GRAFO**

**PUNTEAR**

**Objetivo:**

- Puntear el interior de figuras de forma simple.

😊 **Actividad 1**

Mi cometa

**Materiales**

- Cartulina
- Crayones

La maestra da las indicaciones necesarias para la realización de esa actividad se les reparte una cartulina por alumno y crayones de diferentes colores.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

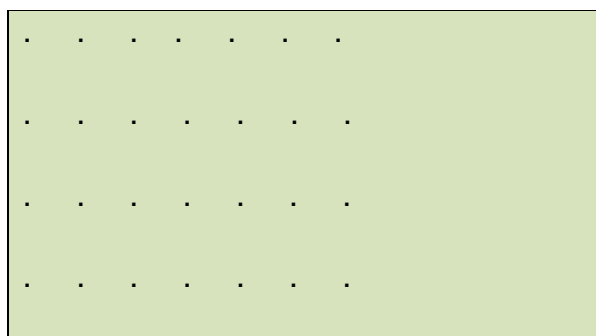
En la cartulina esta dibujado una hermosa cometa, en la cual la maestra les explica que les vamos a rellenar de muchos puntos de colores para que esta se

vea bonita, el alumno coge el crayón y empieza a poner puntitos de colores en toda la cometa hasta que esta esté llena completamente de puntos.

Una vez terminado esta actividad el alumno está contento porque ha realizado un trabajo un poco duro para el pero muy divertido que se siente tranquilo al culminar la misma.

Este juego le ayuda al alumno a clasificar los colores-

Desarrolla la motricidad fina para el buen manejo del lápiz.



## Objetivos:

- Puntear libremente en superficies sin límite.
- Puntear el interior de figuras de forma compleja.

## 😊 Actividad 1

Mi plano

## Materiales

- Crayones de colores
- Hojas A3

Le damos una hoja de papel A3 y le indicamos que debe realizar puntos de colores, con todos los crayones que la maestra le dio a los niños.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra explica a los alumnos que la hoja que les entrega van a realizar un dibujo libre en superficie sin límite, en el cual los alumnos pueden poner los puntos por todos los lados de la hoja, el motivo de esta actividad es que el alumno diferencie lo que puede hacer sin que nadie le diga has así o no es así. Él tiene la oportunidad de realizar por donde él quiera.

## Destrezas

- El alumno realiza la actividad de puntear libremente en superficies sin límites.
- Realiza la actividad de puntear en el interior de figuras completas.

Este juego le ayuda al alumno contar cuantos colores están en el dibujo.

Este le ayuda a desarrollar su creatividad.



## CONTORNEAR

### Objetivo:

- Contornear patrones en figuras diferentes.

### 😊 Actividad 1

La estrella fugaz

### Materiales

- Molde de estrella fugaz
- Lápiz

Necesitamos un molde de una cartulina donde este dibujado una estrella fugaz donde el alumno pueda trabajar sin dificultad.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Al momento de que la maestra les entrega la estrella fugaz, da las indicaciones necesarias a los alumnos para realizar la actividad, les diremos que cojan el lápiz pasen por la segunda línea interna de la estrella, despacito para que no se salgan de la misma, indicarles que con la una mano lo sostienen y con la otra realizan el contorneado hasta terminar.

Este juego le ayuda al alumno a ver qué línea le salió bien y cuantas hizo mal y compara al mismo tiempo.

Desarrolla su motricidad fina y gruesa.



## Objetivos:

- Contornear con precisión patrones con figuras complejas.
- Contornear con precisión patrones con figuras simple.

## 😊 Actividad 2

El círculo

## Materiales

- Círculo
- Lápiz

Necesitamos un molde de una cartulina donde este dibujado un círculo donde el alumno pueda trabajar sin dificultad.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Al momento de que la maestra les entrega el círculo, da las indicaciones necesarias a los alumnos para realizar la actividad, les diremos que cojan el lápiz pasen por la segunda línea interna del círculo, despacito para que no se salgan de la misma, indicarles que con la una mano lo sostienen y con la otra realizan el contorneado hasta terminar.

## **Destrezas**

El alumno realiza el contorneado en patrones con figuras simples y con figuras complejas.

Este juego le ayuda al alumno cuantos dibujos hizo correcto y en cuantos se equivocó.

Desarrolla la motricidad gruesa y fina.





## BORDEAR

### Objetivos:

- Bordes de figuras complejas y figuras simples.
- Bordes con precisión patrones con figuras complejas y con figuras simples.

### 😊 Actividad 1

Mis figuras

### Materiales:

- Moldes de un cuadrado y un triángulo.
- Lápiz
- Hojas vacías de papel bon.

Les repartimos dos moldes a cada alumno y un lápiz para realizar la actividad del bordeado, los mismos que deben hacer despacio y con cuidado para que no se cansen enseguida.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra da las indicaciones antes de empezar con la actividad, después les indica donde tienen que poner las hojas, los patrones.

Luego indica que con la una mano sostiene el patrón y con la otra sigue pasando con el lápiz por los filos del patrón sobre la hoja.

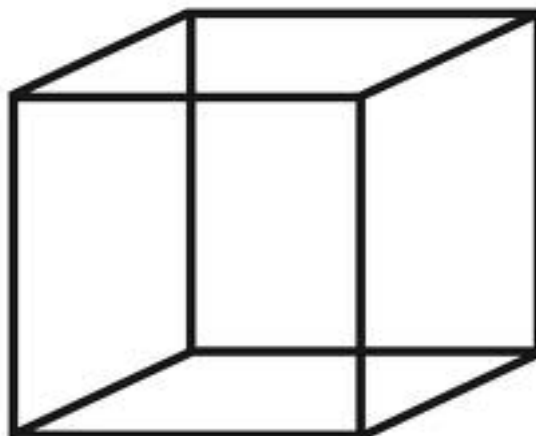
Para luego ver el dibujo que han realizado todos los alumnos, de esta manera lo hacen con el otro patrón que les entrego su maestra.

### **Destrezas**

- El alumno realiza la actividad de bordear patrones de figuras simples y complejas sin dificultad.

Este juego le ayuda a comparar que dibujo le salió bien el simple o el complejo.

Desarrolla motricidad gruesa y fina.



## COLOREAR

### Objetivo:

- Colorear con precisión formas complejas.

### 😊 Actividad 1

Las frutas jugosas

### Materiales:

- Cartulina
- Lápices de colores

Les damos la cartulina donde están los dibujos de las frutas que no estén pintadas, donde los alumnos tienen que reconocer que frutas son y de qué color es cada una, para realizar la técnica de colorear.

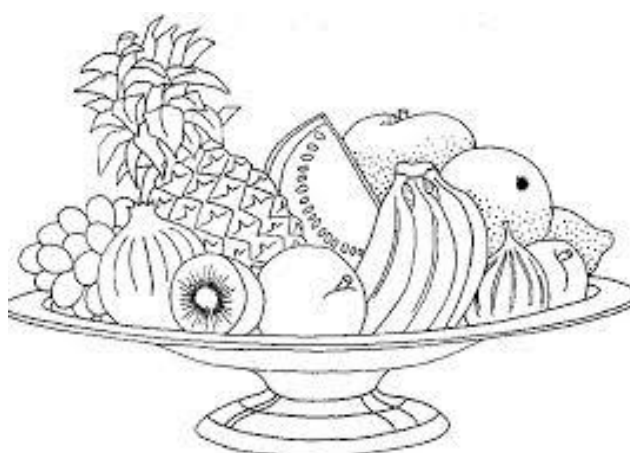
### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Decimos, les gusta las frutas ahí realizamos preguntas que ellos puedan conocer para que contesten; por ejemplo: que frutas conocen, como son las frutas, que forma tienen, de qué color son y cuales les gustan más.

Enseguida le decimos les gustaría pintar las frutas, pero, pintamos del color que es cada fruta, para que se vea deliciosa y jugosa, terminan de pintar todas las frutas y lo podemos exhibir a los compañeros.

Este juego le ayuda al alumno contar y comparar las frutas al momento de colorear.

Este le ayuda a desarrollar la noción de colorear.



## **Objetivos:**

- Colorear siluetas pequeñas y sencillas de contornos amplios
- Colorear con precisión figuras geométricas planas.

## **Actividad 2**

Las figuras

## **Materiales:**

- Hojas con dibujos sencillos
- Lápices de colores

En la hoja de papel bon esta dibujado figuras geométricas sencillas, donde el alumno pueda colorear sin dificultad.

## **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

La maestra una vez que les entrega la hoja con el dibujo de las figuras geométricas planas, pedimos a los alumnos que empiecen a colorear despacio y de la forma que la maestra les enseñó a colorear.

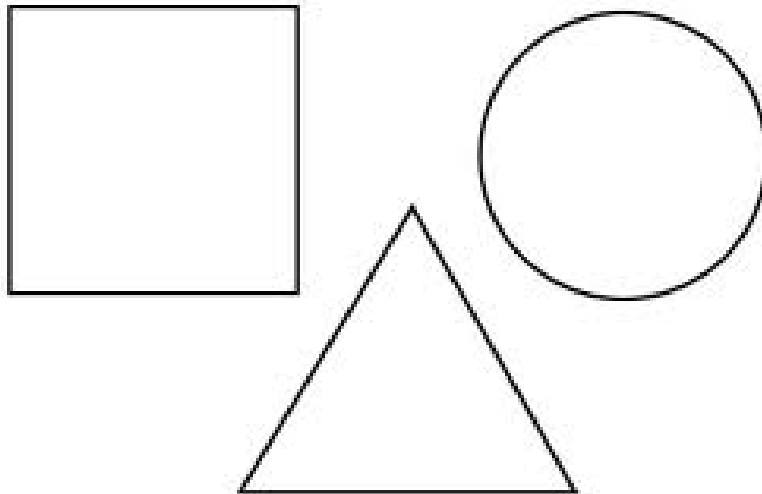
Para que el trabajo quede muy elegante, si es posible cada figura de diferente color para que no se repita los colores en las figuras geométricas.

### **Destrezas**

- El niño colorea con precisión figuras geométricas planas.

Este juego le ayuda al alumno a diferenciar la forma de las figuras y su textura.

Desarrolla la noción del coloreado.



## CALCAR

### Objetivo:

- Calcar con carbón figuras complejas y figuras simples.

### 😊 Actividad 1

El payasito bombón

### Materiales:

- Dibujo de un payaso en una hoja gruesa
- Hoja delgada, Lápiz

En una hoja gruesa está el dibujo de un lindo payaso el mismo que van a calcar los alumnos en otra hoja, que tiene que ser delgada para que se pueda ver el dibujo que está debajo y no tengan problemas para calcar.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

A los alumnos les decimos les gustan los payasos, que son ellos, que hacen los payasos, si les gustaría calcar a un payasito que está muy sonriente, muy alegre, tiene en ropa unos colores hermosos.

Vamos a coger la hoja gruesa que está el payaso y lo ponemos en la mesa, encima lo ponemos la hoja delgada pero siempre revisando que las puntas estén bien colocadas para que nos pueda salir bien el payaso.

Cogemos el lápiz y lo vamos pasando por todos los bordes que está hecho el mismo, lo realizamos despacio para que no se mueva la hoja y el dibujo sea un éxito. Terminado el calcado lo podemos pintar con crayones para que se vea elegante el trabajo.

Este juego le ayuda al alumno a clasificar y contar.

Desarrolla la habilidad de calcar.





**Objetivo:**

- Calcar con papel transparente figuras complejas y figuras simples.

**😊 Actividad 2**

Los pajaritos

**Materiales:**

- Hoja vacía
- Lápiz

Cogemos una hoja gruesa y dibujamos cuatro pajaritos dos grandes de color verde y rosadito; dos pequeños de color amarillito y azuladito.

En el cual al alumno le vamos a decir que calquen un pajarito grande de color verde y otro pajarito pequeño de color amarillito.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Al alumno le pregunta que miran en esta lámina, que dibujos son....., que clase de animalitos....., cuantas aves miran..., que tamaño son... de que colores son....., les gustaría dibujos esos preciosos pajaritos....., vamos a coger la lámina donde están dibujados los pajaritos sobre él le ponemos la hoja que vamos a calcar los pajaritos.

Pero lo que vamos a calcar es un pajarito grande de color rosadito y un pajarito pequeño de color verde lo realizamos despacio mirando bien por donde hay que pasar el lápiz para que salga muy bien calcado de los dos pajaritos.

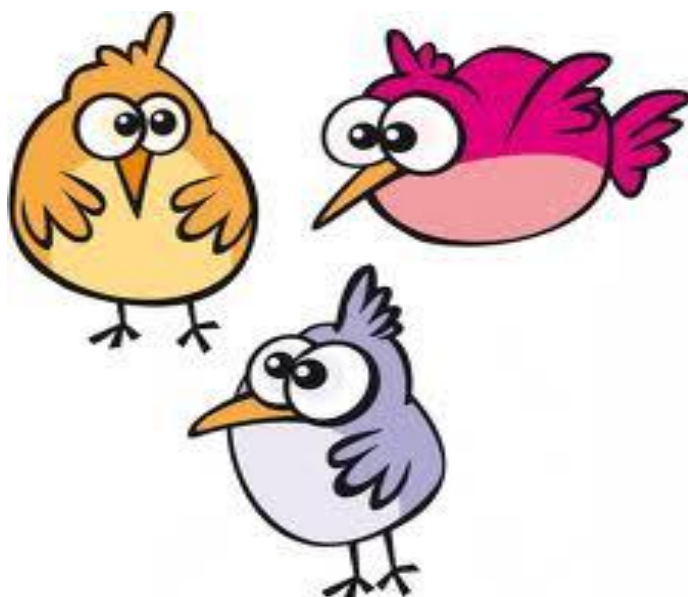
Para luego poderlo pintar del color que es cada uno, una vez terminado la tarea del calcado lo vamos a exponer ante todos los compañeros para poder en el rincón que más les guste al alumno dentro del aula o fuera de él.

### **Destrezas**

- El alumno calca fácilmente con papel transparente o papel carbón.

Este juego le ayuda al alumno a diferenciar entre el dibujo que está hecho y el que va hacer, cual es la falla del que hizo el.

Desarrolla la habilidad de calcar.



## DIBUJAR LIBREMENTE

### Objetivos:

- Dibujar y pintar libremente y creativamente.

### 😊 Actividad 1

Lo que me gusta

### Materiales:

- Manos de los alumnos.
- temperas
- Papelote

Ponemos el papelote en el piso, igual las temperas los ponemos en unos recipientes apropiados para que puedan utilizar las pinturas y lo dejamos que pinten lo que ellos quieran.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Les empezamos diciendo a los alumnos les gustaría dibujar algo que a ustedes les agraden, entonces cogemos el papelote cada alumno, lo ponemos en el piso ponemos las pinturas en un lugar adecuado donde puedan coger sin ningún problema.

Para realizar esta técnica, ahora nos embarramos de pintura las palmas de la mano y empezamos a dibujar lo que ustedes quieran, una vez terminado la técnica les felicitamos por el gran dibujo que lo han realizado cada alumno y ese papelote lo exponemos a los alumnos más grandecitos de la escuela.

Este juego le ayuda al alumno a contar, al momento que el niño plasma sus manos observa si todos sus dedos están plasmados ahí o cuenta cuantos están.

Desarrolla la habilidad de dibujar creativamente y libre.



## Objetivo:

- Ayudar a pintar correctamente sin salirse de sus bordes.

## 😊 Actividad 2

Mi creación

### Materiales

- Lápices de colores
- Dibujo del perfil de un paisaje

Primeramente les da las indicaciones necesarias a los alumnos, luego les reparte las hojas a cada uno de igual manera los lápices de colores.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra les dice que en esta hoja hay un lindo paisaje pero falta algo para que se vea hermoso, como ustedes son unos buenos dibujante le van a terminar este dibujo imaginándose que le falta donde le ponemos, que le poneos en este dibujo incompleto, bueno al momento que les indique empezamos a dibujar libremente y creativamente, empecemos ahora.

### Destrezas

- El alumno pinta libremente y es un verdadero creativo.

Este juego le ayuda al alumno a expresar lo que él siente dibujar cuantos pajaritos, animales u objetos que él se imagine.

Desarrolla la habilidad de dibujar creativamente.



## COPIAR MODELO

### Objetivo:

- Copiar con precisión los numerales.

### 😊 Actividad 1

Los caminitos

### Materiales

- Hojas con modelos con líneas
- lápiz

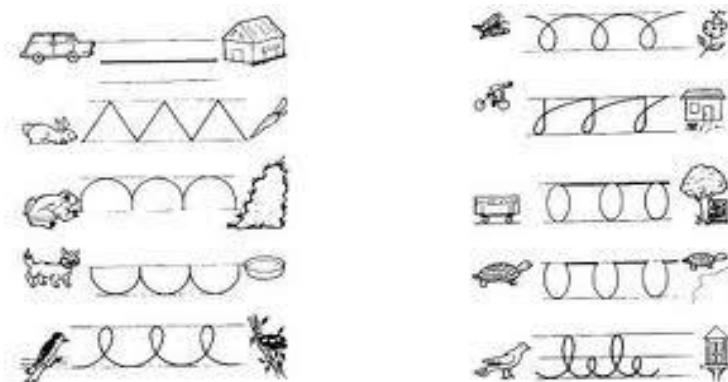
La maestra pone la muestra en la hoja con línea, en cada línea realiza diferentes rasgos, en el cual el alumno debe completar despacio y siguiendo el modelo.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra da las indicaciones necesarias, le reparte las hojas a cada alumno, les indique la manera como deben seguir el modelo de los rasgos para que no tengan dificultad al realizar esta actividad, cuando les indique empezamos a realizar la actividad, ahora comiencen a trabajar despacio y con cuidado para que les salga excelente este modelo de rasgos.

Este juego le ayuda al alumno a observar el camino correcto o el rasgo que tiene que seguir, puede ser al lado, arriba.

Desarrolla la habilidad de copiar modelo.



## Objetivos:

- Copiar modelo en hoja cuadrícula o en hoja con líneas.
- Copiar modelo en hojas sin líneas.

## 😊 Actividad 2

Mis rasguitos

### Materiales

- Hojas con modelos con líneas
- lápiz

La maestra pone la muestra en la hoja con línea, en cada línea realiza diferentes rasgos, en el cual el alumno debe completar despacio y siguiendo el modelo.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La maestra da las indicaciones necesarias, le reparte las hojas a cada alumno, les indique la manera como deben seguir el modelo de los rasgos para que no tengan dificultad al realizar esta actividad, cuando les indique empezamos a realizar la actividad, ahora comiencen a trabajar despacio y con cuidado para que les salga excelente este modelo de rasgos.

### Destrezas

- El alumno realiza el copiado de modelos de rasgos perfectamente y no tiene dificultad al realizar.

Este juego le ayuda al alumno a diferencia que rasgo hizo correcto y cual le salió mal.

Desarrolla la habilidad de copiar modelo.



## BIBLIOGRAFÍA

- Ávila, Baray Introducción a la metodología de la investigación, Texto completo en: completo en [www.eumed.net/libros/2006c/203/](http://www.eumed.net/libros/2006c/203/), México. Edición electrónica, 2006
- Auzer, E. Juegos Recreativos, Lima-Perú. 1996
- Aranda, R. Estimulación de aprendizaje en la etapa infantil, Madrid-España, 1996
- Bonache, J. El estudio de casos como estrategia de construcción teórica: características, críticas y defensas. Cuadernos de Economía y Dirección de la Empresa, 1999
- Casullo, A. El niño y el desarrollo motriz e intelectual, Enciclopedia Preescolar, Tomo IV, Editorial Latina, Buenos Aires. 1972
- Herrera, Luis Tutoría de la Investigación Científica, Ecuador. Diemerino Editores, 2004
- Meyer, W & Van Dalen, D. Manual de técnica de la investigación educacional. Editorial Paidós. 1978
- Mabel Condemarin, Mariana Chadwick, Neva Milinic, Madurez escolar Cuarta edición Ed. Andrés Bello. 1986
- Tamayo, M. Serie Aprender a Investigar. Módulo 2: La investigación. Bogotá, Colombia. ICFES. 1999
  
- CONDEMARÍN, Mabel. Madurez escolar, Manual de Evaluación y desarrollo de las Funciones Básicas para el Aprendizaje Escolar. Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile, sexta edición, 1993. Pág. 14 edad, se denomina ordinariamente juego en los que uno hace lo que le gusta por el placer que encuentra en ello.”89+



## BIBLIOGRAFÍA DE INTERNET

- <http://arcoirisdelfuturo.wordpress.com/2012/03/22/modelo-instruccional-para-la-iniciacion-matematica/>
- [http://www.google.com.ec/#hl=es&gs\\_rn=9&gs\\_ri=psy-ab&cp=15&gs\\_id=1m&xhr=t&q=QUE+ES+ESQUEMA+CORporal&es\\_nrs=t rue&pf=p&biw=930&bih=453&sclient=psy-](http://www.google.com.ec/#hl=es&gs_rn=9&gs_ri=psy-ab&cp=15&gs_id=1m&xhr=t&q=QUE+ES+ESQUEMA+CORporal&es_nrs=t rue&pf=p&biw=930&bih=453&sclient=psy-)
- <http://preescolarhoy.blogspot.com/2008/10/actividades-preescolarejercicios-nios-y.html>

# ANEXOS



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL**  
**SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA**  
**CIENCIAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**ENCUESTA A LOS DOCENTES**

El siguiente cuestionario es parte del proceso de investigación para obtener la licenciatura en Educación Inicial le agradeceré se sirva contestar:

Centro Infantil.....

Nivel a su cargo.....

Seleccione la respuesta correcta:.....

1.- ¿Conoce lo que es el juego en el aula?

Si ( )

No ( )

2.- ¿Qué es para usted el juego?

a) alegría ( )

b) Entretenimiento ( )

c) Aprendizaje ( )

d) Perdida de tiempo ( )

e) Otra definición ( )

cuál.....

.....

3.- ¿Realiza actividades lúdicas en el aula?

a) Todo el tiempo ( )

b) Una vez por semana ( )

c) Una vez al mes ( )

d) De vez en cuando ( )

e) Casi nunca ( )

f) Nunca ( )

4.- ¿Qué resultado ha obtenido en los niños al utilizar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la pre-matemática?

a) Excelente ( )

b) Bueno ( )

c) Regular ( )

d) Malo ( )

¿Por qué?.....

5.- Los juegos en la enseñanza aprendizaje de la pre-matemática desarrollan:

a) La imaginación ( )

b) La atención ( )

c) La creatividad ( )

d) La concentración ( )

e) La socialización ( )

f) La inteligencia ( )

g) Ninguna ( )

h) Otras capacidades ( )

Cuáles.....

.....

6.- ¿El juego de la enseñanza aprendizaje de la pre-matemática es una estrategia que facilita el aprendizaje?

a) Si ( )

b) No ( )

¿Porqué?.....

.....

7.- ¿Al momento que el niño realiza actividades en la enseñanza aprendizaje de la pre-matemática como cree usted que se sentiría?

a) Feliz ( )

- b) Triste ( )
- c) Tranquilo ( )
- d) Satisfecho ( )

Otros.....  
 .....

8.- ¿Es necesario trabajar con actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje de la pre-matemática?

- a) Siempre ( )
- b) A veces ( )
- c) Nunca ( )

¿Porqué?.....  
 .....

9.- ¿Cuenta usted con el apoyo de la escuela y la familia para aplicar el juego de la enseñanza aprendizaje de la pre-matemática?

- a) Totalmente ( )
- b) Con frecuencia ( )
- c) Casi nunca ( )
- d) Nunca ( )

¿Porqué?.....  
 .....

10.- ¿Usted como docente del Primer Año de Básica piensa que es necesario la utilización del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en pre-matemática?

- Si ( )
- No ( )

¿Porqué?.....  
 .....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.**