



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN**

**PARVULARIA**

### **TÍTULO**

**“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA PERIODO 2014- 2015”**

### **AUTORA:**

**DAYANA VANESSA PUCUNA RUANO**

Tesis previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de La Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

### **DIRECTOR DE TESIS:**

**ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ Mg. Sc.**

**LOJA- ECUADOR**

**2016**

## CERTIFICACIÓN

Ing.

JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ Mg. Sc.

**DOCENTE DE LAS CARRERAS EDUCATIVAS DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

### C E R T I F I C A:

Que luego de haber revisado el trabajo de Tesis intitulado: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA PERIODO 2014- 2015”** presentado por la aspirante **DAYANA VANESSA PUCUNA RUANO**, previo a optar el grado de Lic. **PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**, autorizo su presentación ante el Tribunal de Grado para su revisión y calificación.

Loja 27 de julio de 2016



ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ Mg. Sc.

**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Dayana Vanessa Pucuna Ruano., declaro ser la autora del presente trabajo de tesis eximo y expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de la tesis en el repositorio Institucional-biblioteca Virtual.

**AUTORA:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**FIRMA:**  .....

**CÉDULA:** 1725986762

**FECHA:** Loja, 27 Julio del 2016

**CARTA DE AUTORIZACION DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCION PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACION ELECTRONICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, Dayana Vanessa Pucuna Ruano., declaro ser autora de la tesis titulada **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA PERIODO 2014- 2015”** como requisito para optar al Grado de: LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad. La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la Tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 28 días del mes de julio del dos mil diez y seis, firma el autor.

FIRMA:.....

**AUTORA:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano  
**CÉDULA:** 1725986762  
**DIRECCIÓN:** Puerto Quito calles Pichincha y Atahualpa  
**CORREO ELECTRÓNICO:** dayita27@hotmail.com  
**TELÉFONO:** 0986113986

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**DIRECTOR DE TESIS:** Ing. Jaime Chillogallo Ordoñez. Mg.Sc

**TRIBUNAL DE GRADO:**

**PRESIDENTA:** Ab. María del Cisne Suárez E. Mgs. Sc  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL:** Dr. Danilo Charchabal Pérez, PhD  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL:** Lcda. Isabel María Enrique Jaya. Mgs. Sc

## **AGRADECIMIENTO**

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes han brindado sus conocimientos y experiencia en nuestra formación académica.

Al Ing. Jaime Chillogallo Ordoñez. Mg, Sc, Director de tesis por su dedicación, paciencia, profesionalismo, ayuda y orientación en el desarrollo de la presente investigación.

A las Autoridades, Docentes, Padres de familia, niños y niñas de Educación inicial de la escuela fiscal "Darío Guevara", del Cantón Puerto Quito, provincia de Pichincha, por la apertura brindada para realizar el presente trabajo investigativo.

*Dayana Vanessa Pucuna Ruano*

## DEDICATORIA

A Dios quien es el que guía mi camino y me ha dado la fuerza para seguir día a día y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a enfrentar las adversidades sin perder nunca la dignidad, ni desfallecer en el intento.

A mi madre quien ha estado en los momentos más difíciles y dispuesta siempre a darme un sabio consejo, en general a toda mi familia, ya que gracias a ellos soy la persona que soy hoy en día y he podido lograr las metas propuestas.

A todos quienes de una u otra manera contribuyeron para la realización de mi tesis de grado les agradezco de corazón y muy grata a Ustedes.

*Dayana Vanessa Pucuna Ruano*

## ESQUEMA

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORÍA
- vii. ESQUEMA DE CONTENIDOS
  - a. Título
  - b. Resumen (Summary)
  - c. Introducción
  - d. Revisión de literatura
  - e. Materiales y métodos
  - f. Resultados
  - g. Discusión
  - h. Conclusiones
  - i. Recomendaciones
    - Propuesta alternativa
  - j. Bibliografía
  - k. Anexos
    - Proyecto de tesis
    - Índice

**a. TÍTULO**

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA PERIODO 2014- 2015”



## **b. RESUMEN**

El presente trabajo investigativo titulado **LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA PERIODO 2014- 2015**". Se ha estructurado y desarrollado de acuerdo a los reglamentos del régimen académico de la Universidad Nacional de Loja.

Se determinó como **problema central** ¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico en las niñas y niños de educación inicial de la unidad educativa Darío Guevara?

Tuvo como **objetivo general** conocer la importancia el uso de las estrategias lúdicas y como esto incide en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia Pichincha, durante el periodo lectivo 2014-2015.

Los **métodos utilizados** fueron: científico, Inductivo, deductivo, descriptivo y un modelo estadístico, **las técnicas empleadas fueron encuesta aplicada** a los docentes de las niñas y niños de educación Inicial de la unidad educativa investigada, así mismo se utilizó **la guía de observación**, para valorar el desarrollo del pensamiento lógico.

Se determinó como **conclusiones** relevantes del proceso investigativo que un 100% de los maestros no conocen que estrategias lúdicas aplicar en el proceso de aprendizaje de educación inicial para desarrollar pensamiento lógico, además

según los resultados se pueden constatar que el 100% de los docentes de educación inicial, no han recibido capacitación en Técnicas Lúdicas, y que el 100% de las autoridades no asesoran ni hacen seguimientos a los docentes. Frente a ello se establecieron recomendaciones como A los docentes participar en un seminario de capacitación en la utilización de Técnicas Lúdicas y las autoridades deben dar asesoramiento y hacer seguimientos a los docentes de Educación Inicial para que apliquen Técnicas Lúdicas, así mismo utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Inicial juegos recreativos, narrar cuentos gráficos y la manipulación de objetos de diferentes color y formas para desarrollar pensamiento lógico en niños y niñas. Recomendamos diseñar una propuesta tendiente a capacitar a docentes de Educación Inicial en la aplicación de Técnica Lúdicas, a desarrollar el pensamiento lógico de niños y niñas. **Recomendando** a las autoridades y docentes una vez diseñada la guía aplicarla inmediatamente, con la intención que se convierta en una herramienta práctica funcional y viable en la solución de la problemática planteada.

## **SUMARY**

This research work entitled ludic”**LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIAD E PICHINCHA PERIODO 2014- 2015**”. It has been structured and developed according to the regulations of the academic system of the National University of Loja.

Was determined as the central problem how affect recreational strategies in the development of logical thinking in children early education of the educational unit Dario Guevara?

Its general objective is to know the importance of using recreational strategies and how this affects the development of logical thinking of children early education of the Education Unit Dario Guevara Canton Puerto Quito, Pichincha province, during the academic year 2014 -2015.

It was determined as relevant conclusions of the investigative process that 100 % of teachers of children Initial education educational unit investigated, also the observation guide was used to assess the development of logical thinking.

It was determined as relevant conclusions of the investigative process that teachers do not know that playful strategies applied in the learning process early education to develop logical thinking, as well as the results can confirm

that 100% of pre-school teachers have not trained in play techniques, and that 100% of the authorities do not follow advice or teachers.

Against this recommendations were established as The teachers participate in a training seminar on the use of play techniques and the authorities should provide advice and track teachers of Education Initial to apply play techniques, also used in the process Early Childhood Education teaching and learning recreational games, tell stories and graphics manipulation of objects of different colors and shapes to develop logical thinking in children.

We recommend designing a proposal to train pre-school teachers in the application of technology Playful, to develop logical thinking of children. Recommending the authorities and teachers after the guide designed to apply immediately, intending to become a functional and viable practical tool in solving the issues raised.

### **c. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación es objetiva y se fundamenta en el análisis científico: de las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento lógico.

Existe evidencia científica que demuestra que en muchos centros de Educación Inicial no se implementa la actividad lúdica como una herramienta para mediar el aprendizaje. Así mismo, el niño y la niña no pueden en tal sentido adquirir un desarrollo del pensamiento lógico porque no tienen la oportunidad de sí mismo construir su propio concepto.

Suárez, (2014) establece que las estrategias lúdicas, su incidencia en aprendizaje significativo manifiesta que: es importante utilizar técnicas lúdicas, para fortalecer el proceso de aprendizaje, siendo el adulto el mediador de este proceso, y así tener cambios y potenciar cada una las etapas del desarrollo, ya que a través del juego también los niños y niñas desarrollan habilidades, promoviendo un desarrollo integral en ellos. (p.105).

El problema central de mi investigación se da con la siguiente pregunta: ¿De qué manera las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de educación inicial?

En el presente trabajo de investigación se planteó el siguiente objetivo general: Conocer la importancia el uso de las estrategias lúdicas y como esto incide en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas de

Educación Inicial, de la unidad Educativa Darío Guevara del Cantón Puerto Quito, provincia de Pichincha, durante el periodo lectivo 2014-2015.

Los objetivos específicos: Determinar como el uso de estrategias Lúdicas incide en el desarrollo del pensamiento lógicos en niños y niñas de Educación Inicial; valorar el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de Educación Inicial y elaborar una propuesta alternativa, a través de lineamientos alternativos tendiente a capacitar a autoridades y docentes sobre el uso de estrategias Lúdicas en la jornada diaria de trabajo para el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de Educación Inicial.

Para la realización de este trabajo se utilizó los siguientes métodos: científico, inductivo - deductivo, descriptivo y modelo estadístico; las técnicas e instrumentos fueron: Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial, para conocer si utiliza técnicas lúdicas en la jornada diaria de trabajo y Guía de Observación que se aplicó a los niños y niñas de Educación inicial, para evaluar el desarrollo del pensamiento lógico, El presente trabajo se realizó bajo el enfoque cualitativo, porque el problema detectado es social .La parte teórica en el primer capítulo I, Lúdica estructurado con la siguiente temática: definición, desarrolladores de las técnicas lúdicas, historia, estrategias lúdicas en el entorno educativo, proponentes nueva pedagogía y las estrategias lúdicas, realidad nacional y local, reforma curricular 2010, Las estrategias lúdicas en el quehacer de la educación básica, el capítulo II Desarrollo del Pensamiento Lógico: definición, periodo sensorio motor 0-2 años, áreas del desarrollo.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **Capítulo I**

#### **Estrategias lúdicas**

##### **Definición**

Las estrategias lúdicas tiene un significado muy profundo y están presente en todos los segmentos de la vida constituye una acción inherente al niño, adolescente. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo. (Puente & Rojo, 2010, p. 87).

Demostramos con el concepto expuesto por los autores Puente & Rojo que las estrategias lúdicas son aquellas actividades que permiten desenvolver y fomentar un desarrollo psicológico, adquisiciones de conocimientos en la etapa evolutiva de los seres humanos, es decir que son acciones que están relacionadas con placer, gozo, actividades creativas, juego que permiten estimular al aprendizaje en los niños y niñas en etapas tempranas. El desarrollo de las técnicas lúdicas, está íntimamente relacionadas, con el desarrollo evolutivo de los niños y niñas. La aplicación de las mismas requiere de maestros especialistas capaces de diseñar procesos de enseñanza aprendizaje acorde a la edad y las necesidades

individuales y el grado de complejidad que dominen los niños y las niñas, por medio de las interrelaciones en su entorno social.

Las técnicas lúdicas se refieren al conjunto de procedimientos y recursos asociados al juego y a los juguetes. El uso de técnicas lúdicas se da entre los profesionales que usan el juego como principal estrategia metodológica para el desarrollo o la adquisición de capacidades, actitudes, aprendizajes, valores o conductas en los niños y niñas. (García & Llull, 2009, p. 68).

Manifestamos que las técnicas lúdicas son aquellas estrategias que se utilizan por parte de los docentes para aumentar la concentración, atención de los niños y así puedan adquirir conocimientos de una forma divertida; es decir es un medio de enseñanza que admiten la participación y el diálogo, el juego es considerado una parte inherente del ser humano, el cual ha aportado significativamente en el aprendizaje de las personas, por el hecho que este recurso permite realizar acciones libres, donde pone de manifiesto la imaginación, la espontaneidad de cada individuo permitiendo enriquecer la sapiencia de las personas.

Bono (2014) determina que “Los niños no nacen como una hoja en blanco, el temperamento, capacidades motrices y habilidades sociales son propias de la personalidad de cada uno y vienen a ser reforzadas, y aún modificadas, a partir de la interacción con los padres” (p.56).



La mejor forma de hacer que un niño modifique un comportamiento negativo es mediante el juego. En su forma de jugar el niño vierte su personalidad, es el mejor terreno en donde los padres pueden explorar nuevas formas de comunicación. Si están atentos, pueden recurrir a juegos acordes al comportamiento pasado de su hijo para así ayudarlo a expresar alguna inconformidad o incluso para hacerle más llevadero algún cambio en su dieta. (Goleman, 2008, p. 96).

Consideramos que el juego es un recurso que se puede utilizar de diversas formas considerando las necesidades de los niños, es una estrategia que permite desarrollar valores, conocimientos, habilidades, destrezas en los niños de forma que no se sientan obligados por lo contrario se sientan motivados a aprender; con las técnicas de juego se puede estimular a desarrollar diversas áreas cognitivas, motrices, de lenguaje en los infantes los mismos que se podrán estimular con los recursos del juego, y así se logrará un aprendizaje significativo el cual se verá reflejado en el desarrollo y habilidades del educando.

### **Las estrategias lúdicas en el entorno educativo**

Suárez, (2014) establece que las estrategias lúdicas su incidencia en aprendizaje significativo manifiesta que:

Es importante utilizar técnicas lúdicas, para fortalecer el proceso de aprendizaje. partiendo de los conocimientos previos que tiene el niño del entorno que le rodea, siendo el adulto el mediador de todo este proceso, y así tener cambios y apuntar a potenciar cada una las etapas del desarrollo,

ya que a través del juego también los niños y niñas encuentran la manera de expresarse de conocer, ver, explorar y experimentar su entorno; a la vez desarrollan y despiertan nuevas habilidades y es una manera de fomentar valores a través de las experiencias cotidianas del juego, promoviendo un desarrollo integral en los niños y niñas.(p.105).

Compartimos con el aporte de Suarez ya que las estrategias lúdicas han tenido una significativa contribución en la educación al evidenciar que los infantes han adquirido de manera satisfactoria habilidades, destrezas, valores conocimientos, mediante la utilización del recurso del juego donde el estudiante pone de manifiesto su imaginación, creatividad, aprendizajes adquiridos lo que permite potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Santisteban, (1990) establece que para ampliar los límites en el sentido de los espacios didácticos.

El aula mediante los juegos medioambiental, puede transformarse en sala de un ayuntamiento. En el patio, en un parque o en una plaza del barrio se puede realizar muchos de los juegos medioambientales, con lo cual rompemos con las paredes del aula como fronteras aislada del entorno y nos sumergimos en él. (Cimarro, 1990, p. 187)

Consideramos que el juego ha alcanzado un valor significativo en el ámbito educativo, ya que al ser utilizados adecuadamente estableciendo metas, objetivos académicos y que esté relacionado con las necesidades que poseen los niños se puede fortalecer y potenciar los conocimientos

encaminando al éxito pedagógico y satisfacción del educador al poder aportar significativamente en la educación de los estudiantes.

Establecemos que el juego rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas, compulsivas, suspende los imperativos de la disciplina de trabajo o de grupo. Ante de introducir el juego en clase, el educador deberá definir sus objetivos pedagógicos y determinar de qué manera estos juegos pueden convertirse en técnicas lúdicas que respondan a esos objetivos. En tal caso, el docente podrá, cuando lo estime, destacar más una actividad dada, partiendo de un juego en el que está presente.

Así mismo las técnicas lúdicas, conllevan a que los docentes confíen en las capacidades de los niños y las niñas, para que sean actores principales del proceso de enseñanza y aprendizaje. La lúdica extermina la rutina conductistas, pasiva, violentas enriqueciendo el accionar educativo.

### **Proponentes de la nueva pedagogía y las estrategias lúdicas**

Freire (2005) en su libro la pedagogía del oprimido, como pedagogía humanista y liberadora tiene dos momentos distintos aunque interrelacionados:

El primero en el cual los oprimidos van descubriendo el mundo de la opresión, y se van comprometiendo en la praxis, con su transformación y el segundo, en que una vez transformada la realidad opresora, esta pedagogía deja ser del oprimido y pasa a ser la pedagogía de los hombres en constante liberación. (p.122)

Valoramos el concepto de Freire que para poder establecer una nueva educación se deben considerar la innovación, con las actividades lúdicas que estén encaminada a mejorar la comprensión de los estudiantes, es decir los docentes deben buscar técnicas que le permitan conocer las causas de los problemas educativos para poder tomar la mejor decisión. La pedagogía es un método cuya finalidad es la alfabetización y, en sus dimensiones más amplias, postula la educación como práctica de liberación. Las personas, al comenzar a escribir no copian palabras sino que expresan juicios. Al dar forma escrita adquieren conciencia de su participación en la historia. La pedagogía de Freire coloca a los sujetos en condición de replantearse las palabras de su mundo y, asumir lúcidamente su condición humana.

Establecemos en referencia lo citado por Vielma que un desarrollo cognitivo hace referencia a una acumulación de conocimientos, información que se ha adquirido durante un proceso de enseñanza-aprendizaje o experiencia, y la capacidad de involucrar nuevos aprendizajes mediante la motivación de cada individuo por entender y adaptarse a un ambiente; es decir que mediante este proceso se puede analizar y procesar los datos adquiridos.

Entendemos con lo expuesto por Gardner que el aprendizaje es la forma, de aprender, adquirir habilidades y destrezas, mediante un proceso de enseñanza, experiencia, descubrimiento u observación, el aprendizaje es

considerado como una de las actividades funcionales mentales más destacado de los seres humanos.

Consideramos el enfoque pedagógico de Freire y su pedagogía, del oprimido, por su proyección liberadora y humanista. La pobreza, la desigualdad, la exclusión y la discriminación son las formas más crueles de opresión, y que por cierto están latentes en la sociedad y por ende en los salones de clases. Por lo tanto se requiere de docentes que diseñan técnicas lúdicas que le permita al estudiante desarrollar conciencia crítica, que conlleven que el mismo interactúe en su contexto, social, familiar, como un ente competitivo.

### **Reforma curricular 2010**

En consulta popular el Plan Decenal de Educación 2006-2015 se aprobó, el cual incluye; como una de sus políticas:

El mejoramiento de la calidad de la educación. En cumplimiento de esta política, se han diseñado diversas estrategias dirigidas al mejoramiento de la calidad educativa, una de las cuales es la actualización y fortalecimiento de los currículos de la Educación General Básica y del Bachillerato y la construcción del currículo de Educación Inicial. Como complemento de esta estrategia, y para facilitar la implementación del currículo, se han elaborado nuevos textos escolares y guías para docentes. (Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010, p. 115)

Demostramos que la reforma curricular en el 2010 fue establecido con la finalidad de mejorar la calidad del sistema educativo, mediante la estipulación de estrategias, destrezas que se deben cumplir en los centros educativos para alcanzar y fortalecer la formación de la personas y perfeccionamiento profesional de los educadores.

Reforma Curricular (2010) Vigente para la Educación General Básica manifiesta que:

El proceso de construcción del conocimiento en el diseño curricular se orienta: al desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y creativo, a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en el planteamiento de habilidades y conocimientos. El currículo propone la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas de la vida y el empleo de métodos participativos de aprendizaje, para ayudar al estudiantado a alcanzar los logros de desempeño que propone el perfil de salida de la Educación General Básica. (p.198)

Coincidimos con la Reforma Curricular, ya que al establecer nuevos parámetros del proceso de enseñanza-aprendizaje se podrá desarrollar habilidades de calidad en los estudiantes; así mismo es importante que los educadores posean conocimientos actualizados sobre la reorganización de la educación con la finalidad de poder aplicarlo de una manera correcta en las aulas, además deben establecer una planificación curricular que le permitan cumplir con los objetivos propuestos para la actualización curricular.

Unos de los aspectos sobresalientes de la actual Reforma Curricular, el macro eje transversal Buen Vivir, reflejo de los fines de la educación, la cual es el desarrollo integral del ser humano a través de la constante interacción armónica y pacífica con su contexto, local, nacional, cultural y social. Este eje transversal debe ser insertado en las programaciones curriculares.

La aplicación de la Reforma Curricular vigente, conlleva la entrega de textos gratuitos para los estudiantes, guía y textos de actualizaciones curricular para los docentes. Esto ha permitido que a nivel del país se manejen los mismos contenidos, desempeños y los mismos grados de complejidad, contenidos, pero sobre todos la socialización de proceso lúdicos, procesos de investigación científica, los perfil de salida de la E.G.B. los mismos, objetivos educativos, uso de la TIC.

Consciente que una de las bases pedagógica de la Reforma Curricular vigente es la pedagogía crítica, que ubica al estudiante como protagonista principal del proceso de enseñanza y aprendizaje. La misma se torna un desafío para el maestro ecuatoriana en la búsqueda del conocimiento y manejo de técnicas activas para cumplir este requerimiento entre ellas, debe manejar técnicas lúdicas y saber su importancia para el desarrollo de los estudiantes.

## **Las estrategias lúdicas en el quehacer de la educación básica**

El Ministerio de Educación (2010) en el texto de Actualización y Fortalecimiento Curricular Lengua y Literatura 4to año manifiesta:

Las técnicas lúdicas en esta disciplina: Los listados, clasificados, páginas amarillas, guía telefónica y guía turística conforman la mínima cantidad de textos que se trabajarán entre los textos instrumentales; y cuentos breves, juegos de palabras y fábulas como textos literarios. Evidentemente se hace hincapié, en este año, en los textos que pertenecen a la trama 30 descriptiva, donde las niñas y los niños puedan conocer tanto sus características como su uso. (p. 43)

Establecemos mediante lo expuesto por el Ministerio de Educación, que las técnicas lúdicas desde un ámbito didáctico permiten controlar y manipular a los niños para encaminarlos a un aprendizaje significativo, mediante la adquisición de habilidades, conocimientos destrezas, conductas y valores que son resultado de proceso de enseñanza-aprendizaje de la aplicación de estrategias planificadas que se llevan a cabo de una forma ordenada y cronológica para dar cumplimiento a los objetivos institucionales

Peralta (2008) hace un aporte en su libro Avance de la Calidad de la educación donde indica que las Técnicas Lúdicas:

Consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que



permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. (p. 57)

Coincidimos con el criterio emitido por Peralta, que es importante establecer dentro de la aula de clases un espacio o rincones de juegos que estén destinados a estas actividades, para indicarles a los niños que existe tiempo, espacio en el cual se puede hacer uso del juego para potenciar sus conocimientos y con ello también se inculcará el orden dentro de la sala.

Las TIC, en la Educación General Básica, es una de las sugerencias metodológica a utilizar. La implementación de la misma pondrá al alcance del docente un sin número de técnicas lúdicas en la diferentes disciplinas que sin lugar a duda enriquecerán el proceso educativo, permitiendo a los estudiantes alcanzar grande desempeños auténticos y convertir al aula en un lugar agradable.

Cabe indicar, que existen limitaciones en la aplicación de técnica lúdica, en el proceso educativo, múltiple son las razones entre ella: no todos los docentes recibieron los cursos de formación continua, en las instituciones educativas no se planifica, por ende no se elaboran material didáctico, las planificaciones son transcrita, presentadas y archivada. Esta es una realidad que debe cambiar, para ello es necesario el cambio de actitud de los actores educativos, para alcanzar los grandes objetivos propuestos.

## **Capítulo II**

### **Pensamiento lógico**

#### **Definición**

En el latín y también en el griego es donde nos encontramos con el origen etimológico de las dos palabras que dan forma al término pensamiento lógico que ahora vamos a analizar en profundidad. En concreto, pensamiento emana del verbo pensare que es sinónimo de “pensar”. (Actualización Currículo 2010, p.12).

Demostramos con la cita antes expuesta que el pensamiento lógico es una disciplina que estudia la manera de pensar de las personas, asimila los hechos, fenómenos de la vida cotidiana; es una forma de razonar del hombre sobre las actividades que suceden en su alrededor; es importante también porque solucionará problemas cotidianos.

Lógico, por su parte, tiene en el griego su punto de origen pues procede del vocablo logos que puede traducirse como “razón”. El pensamiento lógico es aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos.

Es importante tener en cuenta que las diferencias y semejanzas entre los objetos sólo existen en la mente de aquel que puede crearlas. Por eso el

conocimiento lógico no puede enseñarse de forma directa. En cambio, se desarrolla mientras el sujeto interactúa con el medio ambiente.

### **Periodo sensorio motor 0-2 años**

**Desarrollo cognitivo:** Las personas desde que nacemos, incluso desde antes de nacer, hasta la edad adulta y después, pasamos por un largo camino de crecimiento, a lo largo de este sendero, se produce el crecimiento físico, pero también se produce el desarrollo psicológico.

Existen diferentes etapas evolutivas de desarrollo psicológico por las que pasan todas las personas, cada una de ellas con sus características especiales. Es importante que conozcamos cuales son estas etapas y qué es lo que las caracteriza para entender la mentalidad de los niños y niñas y para enriquecer su desarrollo. Cada momento evolutivo está definido, con las lógicas variaciones individuales, por unas características, que debemos conocer para educar a los más pequeños. (Actualización y Fortalecimiento para Educación Inicial, 2010, p.54)

Coincidimos con lo antes citado, ya que el ser humano desde que nace pasa por diferentes etapas evolutivas, en referencia al desarrollo cognitivo consiste en actividades relacionadas con el conocimiento mediante el razonamiento. Por ello es importante que los docentes definan diversas actividades juegos que están orientadas a favorecer el desenvolvimiento

cognitivo y afectivo, ya que las capacidades adquiridas involucran un proceso del pensamiento.

### **Áreas del desarrollo**

Educación Inicial (2010) en el texto de educación Inicial explica “Todas las áreas están integradas en el proceso mismo de crecimiento y todas se van desarrollando de forma conjunta, interviniendo unas en otras” Es importante conocer, todas las áreas del desarrollo, en este caso nos centraremos en el desarrollo del pensamiento. (Actualización y Fortalecimiento para Educación Inicial, 2010, p.54).

Concordamos con el texto anterior ya que si no conocemos todas las respectivas áreas del desarrollo no podremos tener una intervención exitosa con nuestros educandos porque todo es integrado al mismo proceso de crecimiento e intervienen en el desarrollo del pensamiento.

### **Pensamiento Sensorio motor 0-2 años**

Educación Inicial (2010) en el texto de educación Inicial explica “La inteligencia de los niños y niñas es práctica, centrada en el sí mismo, y en el momento presente en el aquí y ahora”. El niño se relaciona con el mundo a través de los sentidos y la acción. (Actualización y Fortalecimiento para Educación Inicial, 2010, p.54)

A lo largo de este periodo se producen importantes adquisiciones, la acción de los bebés evoluciona desde los reflejos innatos, que se convierten en hábitos. Poco después aparecen las reacciones circulares (acciones encaminadas a mantener un resultado) y con estas los primeros esquemas mentales.

### **¿Qué podemos hacer para favorecer el desarrollo?**

Enriquece las reacciones circulares, trata de que después de determinadas acciones del bebé ocurra siempre el mismo resultado.

Permítele enriquecer estas reacciones circulares y elaborar esquemas mentales, introduce pequeñas modificaciones. Veamos un ejemplo, si el bebé agita el sonajero y repite la acción porque sabe que siempre ocurre el mismo resultado, un sonido que le gusta, coge el sonajero y golpéalo contra la mesa por ejemplo, para que el bebé vea como se producen modificaciones del hábito, empezará a explorar.

A partir de los 18 meses, comienza a jugar con él a esconder objetos. Muéstrale el objeto y escóndelo por ejemplo bajo una servilleta, búscalo tú y alza la servilleta enseñándole el objeto escondido. A continuación escóndelo de nuevo, y deja que sea el niño el que busque el objeto escondido. (Beaudry, 2012, pág. 79).

### **Pensamiento pre operacional 2 a 7 años**

Se produce un avance en la forma de pensar. En esta etapa se produce un adelanto extraordinario en la actividad representacional y aparece la función simbólica, los niños y niñas utilizan símbolos para representar objetos, lugares y personas, puede retroceder y avanzar en el tiempo. El pensamiento va más allá de

los actos y los hechos inmediatos. Pero en esta etapa el pensamiento es todavía rudimentario. (Stassen, 2007, p. 254)

### **Características:**

Egocentrismo. Los niños y niñas, entienden lo que pasa a su alrededor partiendo de sí mismos. Ellos son el centro de todo lo que ocurre. Son incapaces de ponerse en el lugar de otras personas. Son incapaces de distinguir los puntos de vista propios de los de los otros. No son conscientes de otras perspectivas.

Incapacidad para conservar. No comprenden que ciertas características de los objetos permanecen invariables, no cambian, cuando modifica su apariencia externa. Veamos un ejemplo de esto, le mostramos al niño como pasamos una cantidad de agua de un vaso a otro distinto (más estrecho y alto), no pueden entender que haya la misma cantidad.

### **Pensamiento de operaciones concretas. (6 -12 años)**

Es una etapa que se sustenta en los logros de las etapas anteriores y se logran importantes avances en el pensamiento. Los niños y niñas adquieren mayores nociones y superan cualitativamente las posibilidades de su pensamiento.

El pensamiento se convierte en lógico. En esta etapa, comienza el razonamiento, los pensamientos dejan de ser intuitivos y se basan en el razonamiento. Se aplica la lógica y comienza a pensar en lo posible. El

pensamiento es reversible, flexible y mucho más complejo. (Woolfolk, 2006, p. 44).

### **Características:**

**Conservación.** En esta etapa comprenden que los objetos conservan ciertas características.

**Reversibilidad.** Son capaces de retroceder con el pensamiento y relacionar hechos y fenómenos observados con anterioridad con hechos presentes.

**La conservación y la reversibilidad les permiten coordinar puntos de vista.**

Descentración. Su pensamiento ya no sólo se centra en un objeto u hecho, puede establecer relaciones.

Capacidad de adoptar el papel de los demás, de ponerse en el lugar del otro.

Seriación. Capacidad de organizar objetos en una serie que sigue un orden (por ejemplo ordenar por altura creciente) (García, 2010, p.58).

### **Ayúdale a identificar y plantear interrogantes.**

A partir de la experiencia cotidiana. Aprovecha para ello cualquier hecho, hazle preguntas y espera a que él responda, pídele que te diga que se pregunta él ante ese hecho.

Haz que comprenda y establezca relaciones entre hechos y fenómenos del entorno natural y social.

Poco a poco introduce otros conceptos, como el de doble, mitad, y procedes del mismo modo, con objetos concretos le muestras lo que es doble y lo generalizas con más objetos concretos.

### **Pensamiento formal abstracto. (12 años en adelante)**

Se logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados, lo cual permite emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Puede formular hipótesis, tiene en cuenta el mundo de lo posible.

### **Características**

Realidad concebida como subconjunto de lo posible. Se comprende que un aspecto determinado puede deberse a un conjunto de factores. Son capaces de prever situaciones. Porque pueden anticipar y ver diferentes posibilidades.

Carácter hipotético deductivo. Los adolescentes tienen ya la capacidad de buscar un conjunto de explicaciones sobre algo, someterlas a prueba para comprobarlas.

### **¿Qué podemos hacer para favorecer el desarrollo?**

Pasa de lo concreto a lo abstracto, como en el periodo anterior, primero transforma lo abstracto en ejemplos concretos y después estos los generalizas a lo abstracto.



Ayúdale a elaborar hipótesis y deducciones. (Castejín & Navas, 2009, pág. 174).

### **Pautas generales en todo el proceso de desarrollo**

Al igual que en el proceso de desarrollo físico, y crecimiento del cuerpo, cuando hablamos de desarrollo psicológico, cada persona sigue su propio ritmo personal. El camino de desarrollo de cada uno es único. Es importante ser flexibles y pacientes en este aspecto y respetar los diferentes ritmos de desarrollo. (Serrano, 2008, pág. 35).

Proporciona estímulos para favorecer el desarrollo, pero ten en cuenta que hay procesos que no puede alcanzar. No fuerces al niño antes de tiempo para que alcance metas que no son adecuadas.

### **Teorías del pensamiento lógico**

**Piaget:** Este científico sostiene que el niño en su desarrollo realiza espontáneamente clasificaciones, compara conjuntos de elementos y ejecuta otras muchas actividades lógicas. Para ello realiza operaciones que se describen en la teoría de conjuntos. Lo que se pretende con la enseñanza de los conjuntos es que el niño tome conciencia de sus propias operaciones. (Cornachione, 2008, p. 172).

Haciendo referencia a lo expuesto sobre el pensamiento lógico se deduce que es la capacidad que tienen para desprender las relaciones existentes entre objetos y el propio proceder de los individuos.

### **Los aportes de Howard Gardner**

La obra de Bruner ha ejercido una gran influencia en el campo de la enseñanza/aprendizaje de las matemáticas. “Esta influencia se observa en los análisis que se realizan sobre el tipo de representación que utilizará el alumno y el tipo de lenguaje utilizado”. Este investigador concibe a la inteligencia como la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural. (Najmanovich, 2008, p. 15).

Establecemos mediante lo expuesto por Najmanovich, que la inteligencia es, un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, y es una facultad para comprender, entre varias opciones, cuál es la mejor y para crear productos válidos para la cultura que nos rodea. La inteligencia se desarrolla a través del tiempo gracias a las interacciones desequilibrantes que la niña y el niño tiene con el entorno social y con el contexto cultural. No se desarrolla como una habilidad, ni se enseña como un contenido. La inteligencia como capacidad contiene los conocimientos, pero los trasciende, en la medida en que son saberes aplicados que le permiten dar respuesta a situaciones sociales reales.

## **Razonamiento no-lógico**

Existe otro tipo de razonamiento denominado razonamiento no-lógico o informal, el cual no sólo se basa en premisas con una única alternativa correcta (razonamiento lógico-formal, el descrito anteriormente), sino que es más amplio en cuanto a soluciones, basándose en la experiencia y en el contexto. Los niveles educativos más altos suelen usar el razonamiento lógico, aunque no es excluyente.

## **La maduración y el desarrollo del cerebro humano**

Aproximadamente al quinto mes de vida intrauterina, el cerebro del niño/a tiene la configuración fundamental y básica que mantendrá durante toda su vida, así como el número de células nerviosas que lo constituyen, siempre y cuando se haya asegurado la mielinización del cableado neurocerebral gracias a una alimentación rica en los elementos químicos necesarios para ello

## **Aprendizaje**

Cuando hablamos de aprendizaje nos referimos a la macro capacidad que una persona tiene para interiorizar conocimientos que pueden ser de hechos, de conceptos, de principios, de valores y de actitudes. Una persona aprende más cuantas más herramientas cognitivas y afectivas desarrolle a lo

largo de su vida. Cuanto más aprende decimos que una persona es “inteligente”.

### **Aprendizaje significativo**

“Los contenidos tienen sentido solo potencialmente y pueden ser aprendido de manera significativa o no. Los aprendizajes significativos son memorizados mediante la memoria comprensiva” (Sandoval, 2013, pág. 28).

Validamos lo expuesto por los autores Sánchez & Sandoval en referencia al aprendizaje significativo, se entiende a la capacidad que tienen los seres humanos para captar, analizar e interpretar la información y relacionarlos los nuevos datos con los ya adquiridos; es decir que cuando un conocimiento nuevo es adquirido lo modifica y determina lo que es importante aprender.

### **Psicomotricidad**

Validamos lo expuesto por Pérez, que la psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-

atrás. En síntesis podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

## **Motricidad**

“La motricidad como la orientación psicomotricista ha de partir inevitablemente de la adopción del compromiso que implica elegir entre algunos de los modelos concretos que permite explicar, ordenar los distintos componentes motores y psíquicos en un corpus coherente” (Pastor, 2007, p. 54).

Manifestamos que la motricidad es el dominio que tienen los seres humanos para realizar los movimientos de su propio cuerpo, es una acción que interviene en todo el sistema del cuerpo humano, está relacionado con la intencionalidad y personalidad; son todos los sucesos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados.

## **Motricidad gruesa**

Fernández (2010) establece que “La motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va permitir al niño

coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos” (p.96).

Coincidimos con lo estipulado por Fernández que se entiende por motricidad gruesa los movimientos de grupos de músculos, es la capacidad de mantener el equilibrio, está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar.

### **Motricidad fina**

Stassen (2007) afirma que “La motricidad fina que involucra los pequeños movimientos del cuerpo (especialmente manos y dedos) es mucho más fácil de dominar que la motricidad gruesa” (p.235). Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir

Validamos el criterio emitido por Stassen se entiende por motricidad fina aquellas actividades manuales o manipuladoras se trata de coordinar la visión ocular; es decir son pequeños movimientos del cuerpo en el cual se tienen que efectuar un gran esfuerzo del cerebro lo que se constituye en una gran estimulación para los niños y niñas.

## **Ejes de desarrollo y a prendizaje**

Son campos generales de desarrollo y aprendizaje, que responden a la formación integral de los niños y orientan las diferentes oportunidades de aprendizaje.

## **Ámbitos de desarrollo y aprendizaje**

Son espacios curriculares más específicos, que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje que identifican, secuencian y organizan los objetivos de aprendizaje y las destrezas en cada uno de los subniveles de Educación Inicial.

## **Objetivos de subnivel**

Orientan las expectativas de aprendizaje que se requieren alcanzar en cada subnivel educativo, posibilitando lograr el perfil de salida. A partir de estos se derivan los objetivos de aprendizaje. Su formulación está definida en función de cada uno de los ámbitos.

## **Objetivos de aprendizaje**

Son enunciados del logro de las destrezas que se desea alcanzar en un período determinado. Son intenciones explícitas de lo que se espera conseguir por medio de la acción educativa.



## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **Materiales:**

Los materiales utilizados en la presente investigación fueron: Textos de apoyo, copias de documentos, elaboración de guías de encuestas, internet, computadora, anillados, rompecabezas, hojas pre elaboradas.

### **Métodos:**

**Científico.-** Es el conjunto de procedimientos por los cuales: se plantean los problemas científicos, es decir que este método nos permitió plantear los problemas existentes para nuestra investigación, partiendo desde la observación empírica del campo problemático, delimitación del mismo, escogimiento del tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica, con los cuales se alcanzó los objetivos que se han planteado, es decir fue el más completo de la investigación.

**Inductivo.-** Es un proceso analítico-sintético mediante el cual se parte del estudio de casos, hechos o fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general que los rige. Nos ayudó para la observación y delimitación del problema, para plantear sus soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares y abstraer y generalizar la información.

**Deductivo.-** Es un proceso sintético-analítico, es decir contrario al anterior, se presentan conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales, de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias en las cuales se aplican, o se examinan casos particulares sobre las bases de las afirmaciones generales presentadas.

Con este método logramos la elaboración de las técnicas e instrumentos, guía de observación, tomando como base los elementos teóricos – conceptuales y empíricos del Marco Teórico sobre la familia que coadyuvará a la estructuración y ampliación del trabajo investigativo propuesto, para comprender y demostrar si la familia incide en el desarrollo socio-afectivo de las niñas y niños.

**Descriptivo.-** Consiste en la observación actual de hechos, fenómenos y casos. Se ubica en el presente, pero no se limita a la simple recolección y tabulación de datos, sino que procura la interpretación racional y el análisis objetivo de los mismos, con alguna finalidad que ha sido establecida previamente.

En la presente investigación nos ayudó a la observación de los hechos o fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado, nos guio para llegar a la interpretación y análisis racional y objetivo del problema investigado analizando como la familia incide en el desarrollo socio-afectivo de los niños.

**Modelo estadístico.**-Se dedica a la descripción, visualización y resumen de datos originados a partir de los fenómenos de estudio. Los datos pueden ser resumidos numérica o gráficamente.

Facilitó a organizar y graficar la información obtenida, con la aplicación de los instrumentos de investigación aplicada a los padres de familia y los niños.

### **Técnicas e instrumentos**

**Encuesta.**- Se aplicó a los docentes de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Darío Guevara” del Cantón Puerto Quito, Provincia Pichincha, para determinar el uso de estrategias Lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógicos en los niños.

**Guía de observación.**- Aplicada a los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Darío Guevara” del Cantón Puerto Quito, Provincia Pichincha, para valorar el desarrollo del pensamiento lógico.

### **Institucionales**

- Universidad Nacional de Loja, Modalidad de Estudios a Distancia, Carreras Educativas.
- Unidad Educativa “Darío Guevara” del Cantón puerto Quito, provincia Pichincha.

## **Recursos humanos**

- Director de tesis.
- Padres de familia del centro educativo.
- Niñas y niños.
- Director y asesor de investigación.
- Investigadora.

## **Recursos materiales**

- Materiales para la reproducción del texto.
- Aula.
- Computador.
- Copias.
- Encuestas.
- Internet.
- Papel periódico.

## Población

Para la presente investigación se contó con dos maestras de los paralelos correspondientes A y B, 20 niños y 30 niñas de Educación inicial de la Unidad Educativa “Darío Guevara” del Cantón Puerto Quito, Provincia Pichincha.

**CUADRO DE POBLACIÓN**

	UNIDAD EDUCATIVA “DARÍO GUEVARA”			
Paralelos	Niños/as		Maestras	TOTAL
	H	M		
“A”	11	14	1	26
“B”	9	16	1	26
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>2</b>	<b>52</b>

Autora: Dayana Vanessa Luciana Ruano

## f. RESULTADOS

### ENCUESTA DIRIGIDA DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA” DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA PICHINCHA

1. ¿A inicio del año escolar le indica a los padres y madres de familia las estrategias lúdicas a utilizar en el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas?

**Tabla N° 1:** Socialización de estrategias lúdicas

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	0	0%
A veces	0	0%
Rara veces	2	100%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa “Darío Guevara”  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N° 1:** Socialización de estrategias lúdicas.



**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa “Darío Guevara”  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes el 100%, equivalente a la totalidad afirman que rara vez a inicio del año escolar socializa con padres y madres de familia, las estrategias lúdicas a utilizar en el proceso de aprendizaje, siempre y rara vez obtuvo el 0% por ciento.

Se puede evidenciar que estamos frente a un grupo de docentes que no son constantes en el uso de estrategias lúdicas y no socializan la información correspondiente con los padres de familia. Esto evidencia que en la institución educativa no se socializan las estrategias lúdicas que se debería utilizar en educación inicial.

Se recomienda a los docentes socializar al inicio del año lectivo con padres madre de familia las técnicas lúdicas que aplicar como juegos didácticos, puzzle, para que sean parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.

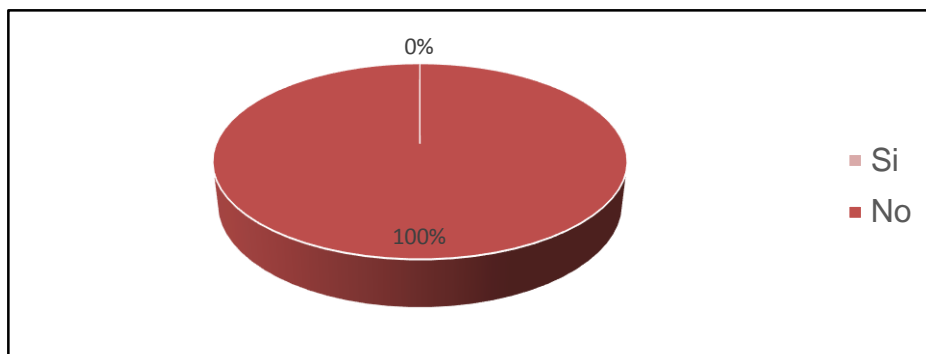
## **2. ¿Usted conoce acerca de las estrategias lúdicas?**

**Tabla N° 2:** Estrategias lúdicas.

<b>VARIABLES</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Si	0	0%
No	2	100%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°2: Conoce estrategias lúdicas.**



**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes el 100%, equivalente a la totalidad, afirman no conocer de estrategias lúdicas, mientras que el 0%, corresponde a la opción no.

Los resultados evidencian que los maestros no conocen que estrategias lúdicas aplicar en el proceso de aprendizaje de educación inicial

Podemos comprobar que nos encontramos ante una situación de la mitad de docentes que no tienen conocimiento de las estrategias lúdicas.

El docente de educación Inicial, debe tener un amplio conocimiento sobre la aplicación de técnicas lúdicas, como actividades que desarrollen la motricidad en los educandos.



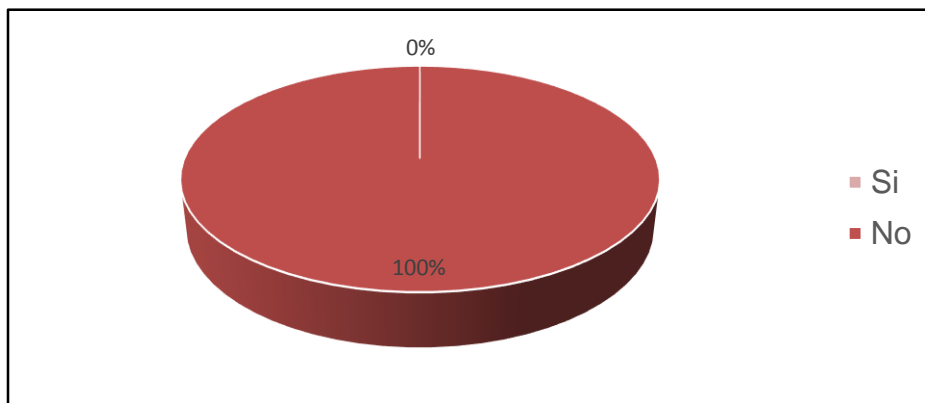
**3. ¿Ha participado en seminario taller de capacitación relacionado con la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico?**

**Tabla N° 3:** Seminario taller de estrategias lúdicas.

<b>VARIABLES</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Si	0	0%
No	2	100%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°3:** Seminario taller de estrategias lúdicas.



**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes el 100%, equivalente a la totalidad, afirman no haber asistido a un seminario taller de estrategias lúdicas, mientras que el 0% le corresponde a la opción no.

Según los resultados se pueden constatar que los docentes de educación inicial, no han recibido capacitación en estrategias lúdicas

Podemos evidenciar que el grupo de docentes no está capacitado ya que no ha asistido a ningún taller referente a estrategias lúdicas y su importancia.

Se recomienda a los docentes participar en un seminario de capacitación en la utilización de técnicas lúdicas, dados por el Ministerio de Educación o personal del Mies que se encuentre capacitado.

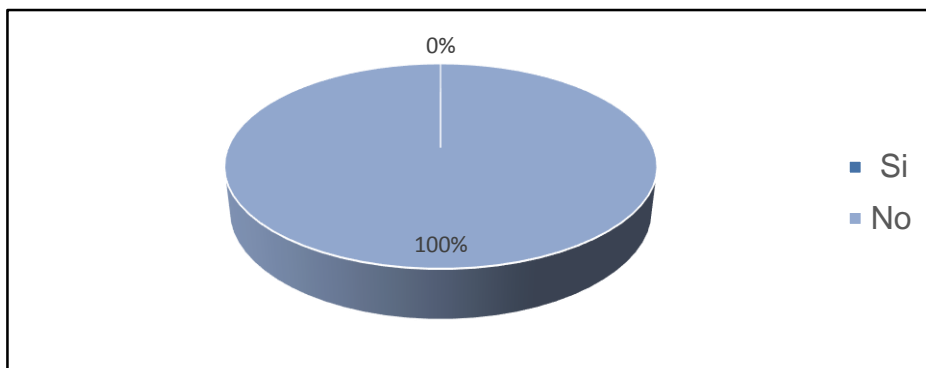
#### **4. Las autoridades del plantel realizan seguimiento y asesoría a las maestras (os) de educación inicial relacionado con la utilizan estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento lógico de los niños**

**Tabla N° 4:** Las autoridades y seminario.

<b>VARIABLES</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Si	0	0%
No	2	100%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°4:** Las autoridades y seminarios.



**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes, el 100%, equivalente a la totalidad afirman que las autoridades no realizan seminario, ni asesoramiento de estrategias lúdicas, la opción no le corresponde al 0%.

Los resultados evidencian que las autoridades no organizan seminarios, ni dan asesoramiento sobre estrategias lúdicas a los docentes de educación inicial.

Podemos ver que nos encontramos ante una situación en la que las autoridades realizan poco seguimiento a los docentes sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje y es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas. De allí la importancia que las autoridades realicen seguimiento y asesoramiento.

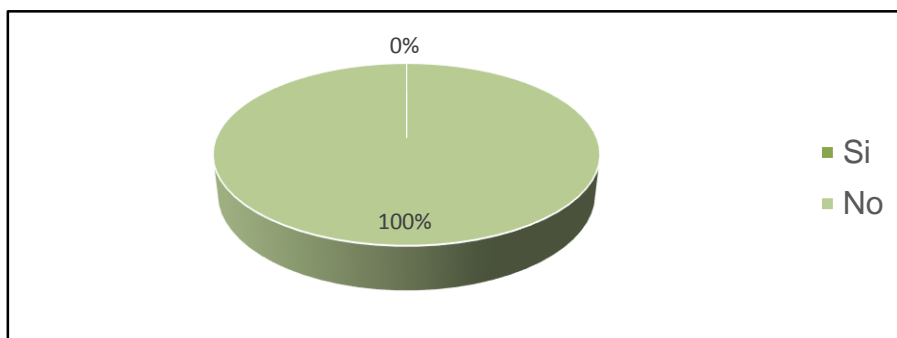
Las autoridades deben realizar seguimientos y asesoramientos, sobre la utilización de técnicas lúdicas en docentes y estudiantes.

**5. ¿Usted cree que el juego es importante para el desarrollo del pensamiento lógico de los niños niño en educación inicial?**

**Tabla N° 5:** El juego y el pensamiento lógico.

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	0	0%
No	2	100%
TOTAL	2	100%

**Gráfico N°5:** El juego y el pensamiento lógico.



**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Cómo se evidencian los resultados de la encuesta aplicada a los docentes, el 100%, correspondiente a la totalidad, afirman que si son importante las

estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico. El no corresponde al 0%.

Los datos obtenidos denotan que los docentes si son conscientes de la importancia de las estrategias lógicas en el desarrollo del pensamiento lógico.

Podemos ver que los docentes de educación inicial saben de la importancia del juego en el desarrollo del pensamiento lógico ya que las técnicas lúdicas permiten que los niños y niñas desempeñen un papel activo en el desarrollo del pensamiento lógico.

El maestro de educación inicial debe utilizar técnicas lúdicas por que permiten desarrollar el pensamiento lógico.

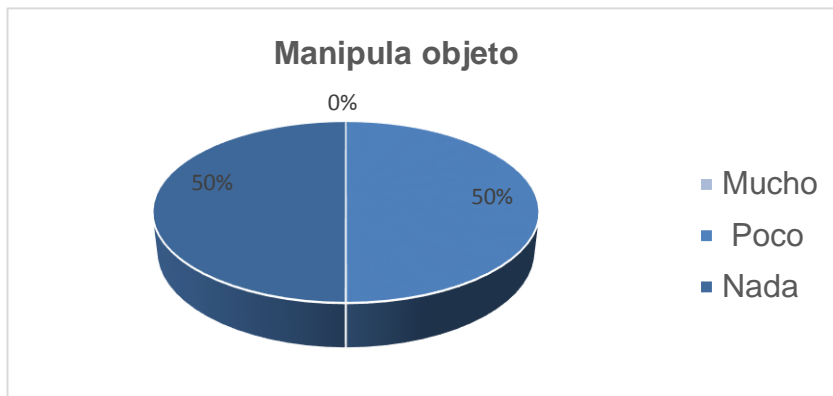
## 6. ¿Sus estudiantes manipulan objetos de diferente tamaño y color?

**Tabla N° 6:** Manipulación de objeto.

<b>VARIABLES</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Mucho	0	0%
Poco	1	50%
Nada	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°6: Manipulación de objetos.**



**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes el 50% correspondiente a la mitad afirman que sus estudiantes si manipulan objetos de diferentes formas y color. Mientras que el 50% correspondiente a la otra mita, dicen que sus estudiantes no lo hacen.

Los resultados demuestran que la mitad de los estudiantes de educación inicial si manipulan objetos diferenciando color y tamaño

En este caso nos encontramos que no todos los estudiantes están desarrollando el área lógica ya que énfasis del razonamiento está en el objeto mismo la dureza, la rugosidad, el peso, sabor textura. Se adquiere a

través de la manipulación de los objetos cercanos al niño que facilitan la interacción con el medio.

Los docentes de educación inicial deben estimular a los estudiantes para que manipulen objetos de diferentes tamaños y color.

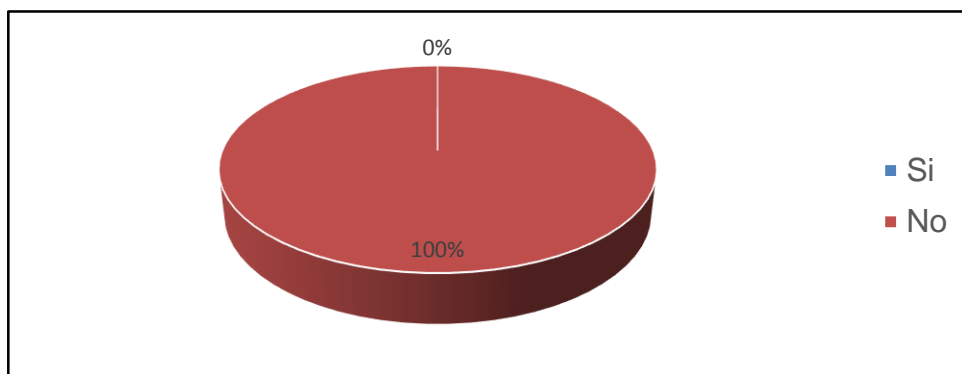
### 7. Sus estudiantes utilizan cuentos gráficos.

**Tabla N° 7:** Cuentos gráficos.

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	2	0%
No	0	100%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°7:** Cuentos gráficos.



**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes el 100%, equivalente a la totalidad afirman que los estudiantes no utilizan cuentos gráficos. Mientras que al 0% corresponde al sí.

Los datos evidencian que los estudiantes de educación inicial no utilizan cuentos gráficos.

Podemos notar que las maestras no están procurando utilizar cuentos, por lo tanto los estudiantes no encuentran ningún interés en utilizarlos. Los maestros de educación inicial deben estimular a niños y niñas para que utilicen cuentos gráficos.

### 8. ¿Sus estudiantes desarrollan juegos recreativos dirigidos con facilidades?

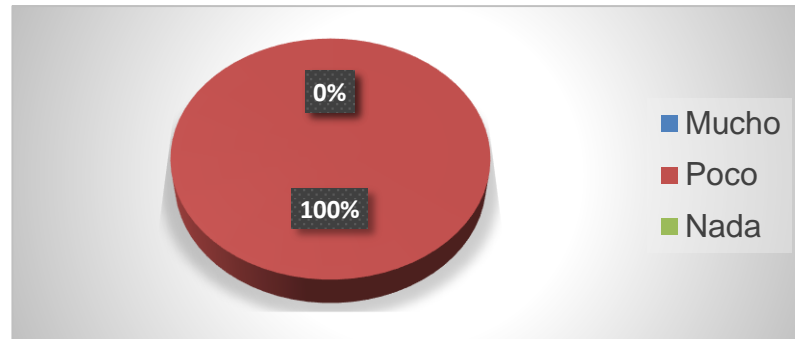
**Tabla N° 8:** Juegos recreativos.

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Mucho	0	0%
Poco	2	100%
Nada	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano



### Gráficos N°8: Juegos recreativos.



Fuente: Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
Elaborado por: Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes el 100%, equivalente a la totalidad afirman que los estudiantes poco desarrollan juegos recreativos. Mientras que al 0% le corresponden las opciones mucho y nada.

Según los resultados observados, se evidencia que los estudiantes desarrollan pocos juegos recreativos.

Podemos notar que no se está procurando el desarrollo de nuevas habilidades en los estudiantes.

Los docentes de educación inicial deben fomentar la utilización de juegos recreativos, como saltar la cuerda y muchos más, en los niños y niñas por que le permiten desarrollar el pensamiento lógico.

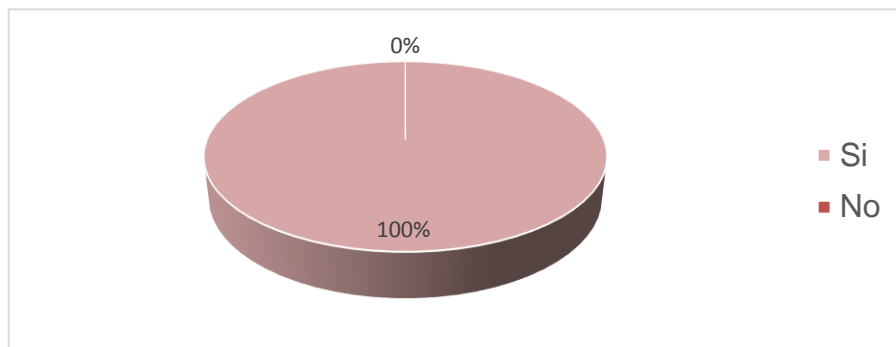
9. ¿Considera usted que es necesaria su actualización con respecto a la debida aplicación de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico en niños y niñas de educación inicial?

**Tabla N° 9:** Capacitación actividades lúdicas.

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	2	100%
No	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°9:** Capacitación de actividades lúdicas.



**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Como se evidencian en los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes, el 100% equivalente a la totalidad afirman que si consideran necesario actualizarse en estrategias lúdicas y desarrollo de pensamiento lógico. Mientras que 0% corresponde al no. Considerando estos resultados, evidenciamos que para los docentes es prioridad la actualización en estrategias lúdicas y desarrollo de pensamientos lógicos. Logramos verificar que las maestras de educación inicial consideran que necesitan una actualización con respecto a la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento.

Los docentes deben participar de los cursos de actualización sobre la utilización de Técnicas Lúdicas que faciliten el aprendizaje en los niños.

### **10. ¿Le gustaría participar de un taller de capacitación de cómo utilizar la estrategia lúdica en el desarrollo de pensamiento lógico?**

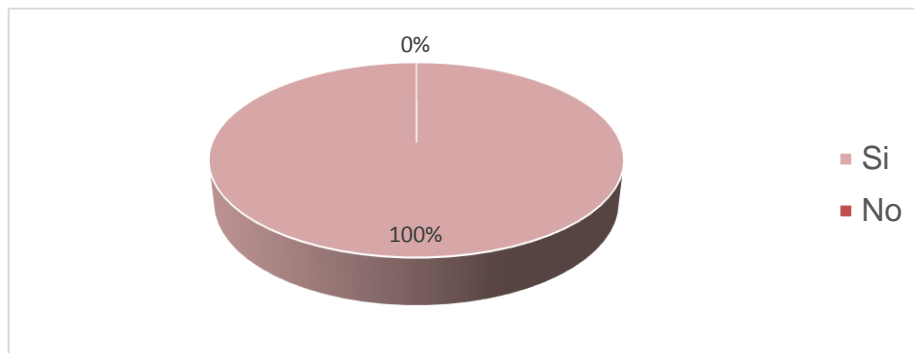
**Tabla N° 10:** Participación en capacitación del pensamiento lógico.

**Gráfico N°10:** Participación en capacitación.

<b>VARIABLES</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Si	2	100%
No	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°10:** Participación en capacitación.



**Fuente:** Docentes E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los datos obtenidos de la encuesta aplicada a docentes el 100% equivalente a la totalidad afirman querer participar de una capacitación para aplicar estrategias lúdicas, para desarrollar pensamientos lógicos. Él no le corresponde al 0%.

Los resultados evidencian que existe la predisposición en participar de una capacitación para aplicar estrategias lógicas para desarrollar pensamientos lógicos.

En esta oportunidad los docentes manifiestan que tienen el entusiasmo para poder asistir a un taller relacionado a estrategias lúdicas ya que así podrán desarrollar su labor de una mejor manera.

Los docentes tienen la predisposición para participar de los cursos de actualización sobre la utilización de técnicas lúdicas.

**FICHAS DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA” DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA PICHINCHA.**

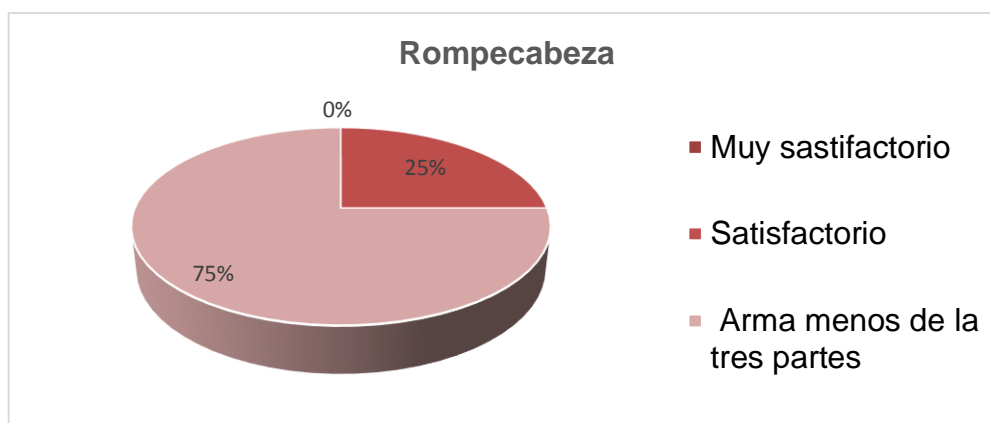
**Ficha N°1:** Arma el rompecabezas o puzle completo.

**Tabla N°11:** Rompecabezas

<b>VARIABLES</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Muy satisfactorio	0	0%
Satisfactorio	0	0%
Arma menos de la tres partes	2	100%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa “Darío Guevara”  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°11:** Rompecabezas.



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa “Darío Guevara”  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los datos obtenidos de las fichas de observación aplicadas a los niños y niñas de educación inicial, evidencia que el 74% equivalentes a las tercera parte arman menos de las tres partes el rompecabezas, mientras que el 25% equivalente a un cuarto denotan que arman satisfactoriamente el rompecabezas. Según las fichas de observación podemos deducir que una amplia mayoría de niños y niñas arman menos de las tres partes el rompecabezas

Los docentes, deben rescatar el uso de los rompecabezas, como instrumentos de aprendizaje para las diversas áreas del conocimiento y de integración de los niños preescolares educación inicial. Se recomienda a los docentes de educación inicial estimular a los niños y niñas para que armen rompecabezas por edad y así desarrollen pensamiento lógico.

**Ficha N° 2:** Reconoce todos los objetos por su forma y color.

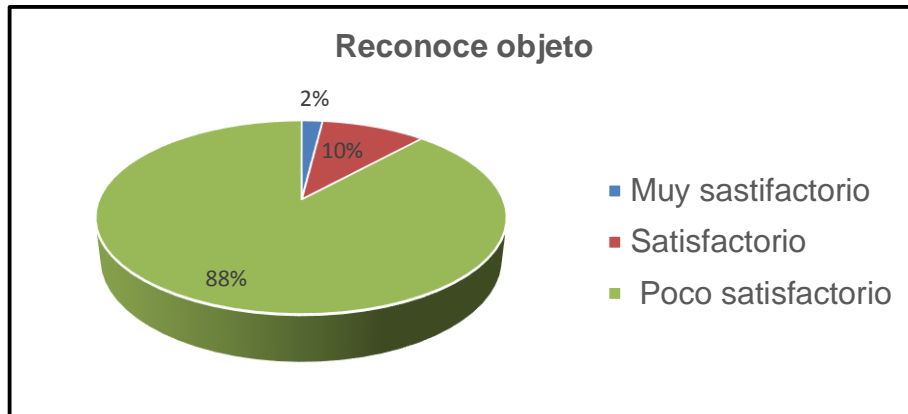
**Tabla N°12:** Reconoce objetos

<b>VARIABLES</b>	<b>FRECUENCIAS PORCENTAJES</b>	
Muy satisfactorio	1	2%
Satisfactorio	5	10%
Poco satisfactorio	45	88%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"

**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°12:** Reconoce objetos por su forma y color.



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa “Darío Guevara”  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Según los datos observados en las fichas aplicadas a los niños y niñas de educación inicial, el 88% equivalente a más de la tercera parte evidencian que su nivel de reconocer objetos por sus formas y color es poco satisfactorio, mientras que el 10% evidenció que su nivel de reconocer objetos es satisfactorio y el 2% muy satisfactorio.

Los resultados evidencian que más de la tercera parte de los niños y niñas de educación inicial no reconocen objetos por sus formas y tamaños.

Los docentes de educación inicial deben estimular a los estudiantes para que manipulen objetos de diferentes tamaños y color como por ejemplo lápices finos y gruesos, dados, figuras e madera.

**Ficha N°3.1:** Salta la cuerda las 5 o 4 veces consecutivas correctamente.

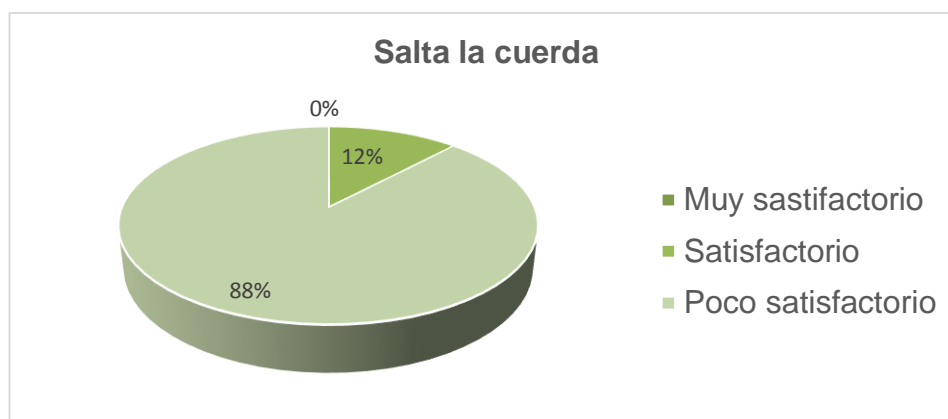
**Tabla N°13:** Salta la cuerda

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy satisfactorio	0	0%
Satisfactorio	6	12%
Poco satisfactorio	44	88%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"

**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°13:** Salta la cuerda



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"

**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a niños y niña de educación inicial, se constata que el 88% equivalente a más de la mitad su nivel de saltar la cuerda es 4 a 5 veces consecutiva es poco satisfactorio,



mientras que el 12% lo hace de una manera satisfactoria, 0% muy satisfactoria.

Los datos reflejan que los niños y niñas de educación inicial tienen un nivel de saltar la cuerda 4 a 5 veces consecutiva es poco satisfactorio.

Entre las técnicas lúdicas, se recomienda a los docentes de educación inicial, motivar a los niños y niñas a saltar las cuerdas frecuentemente.

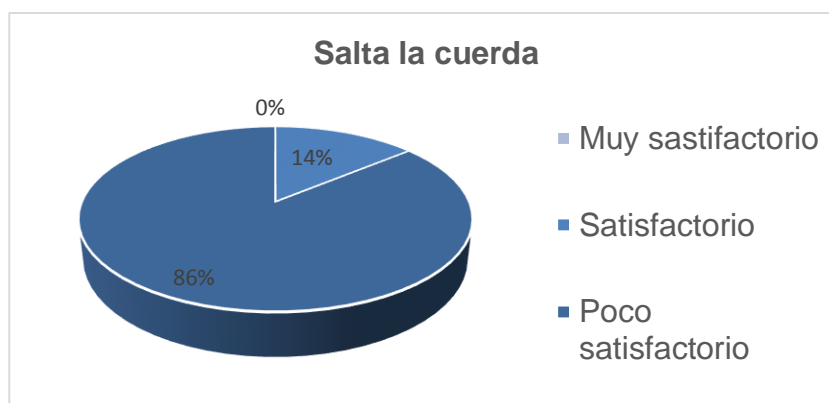
**Ficha N° 3. 2:** Salta la cuerda 3 o 2 veces consecutivas correctamente

**Tabla N°14:** Salta la cuerda

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy satisfactorio	0	0%
Satisfactorio	7	14%
Poco satisfactorio	43	86%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°14:** Salta la cuerda



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a niños y niña de educación inicial, se constata que el 86% equivalente a más de la mitad su nivel de saltar la cuerda 3 a 2 veces consecutiva es poco satisfactorio, mientras que el 12% lo hace de una manera satisfactoria, 0% muy satisfactoria. Los datos reflejan que los niños y niñas de educación inicial su nivel de saltar la cuerda 3 a 2 veces consecutiva es poco satisfactorio.

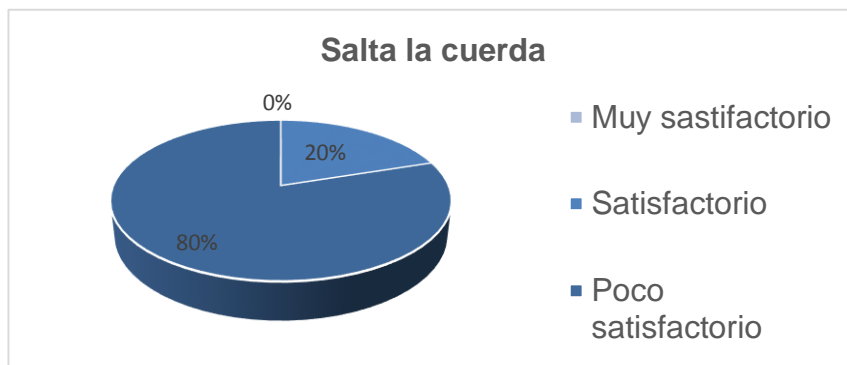
Entre las técnicas lúdicas, se recomienda a los docentes de educación inicial, motivar a los niños y niñas a saltar las cuerdas semanalmente.

**Tabla N°15:** Salta la cuerda.

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy satisfactorio	0	0%
Satisfactorio	6	12%
Poco satisfactorio	44	88%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°15:** Salta la cuerda.



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a niños y niña de educación inicial, se constata que el 80% equivalente a más de la mitad su nivel de saltar la cuerda 1 vez consecutiva es poco satisfactorio, mientras que el 20% lo hace de una manera satisfactoria, 0% muy satisfactoria.

Los datos reflejan que los niños y niñas de educación inicial su nivel de saltar la cuerda 1 vez es poco satisfactorio.

Entre las técnicas lúdicas, se recomienda a los docentes de educación inicial, motivar a los niños y niñas a saltar la cuerda frecuentemente.

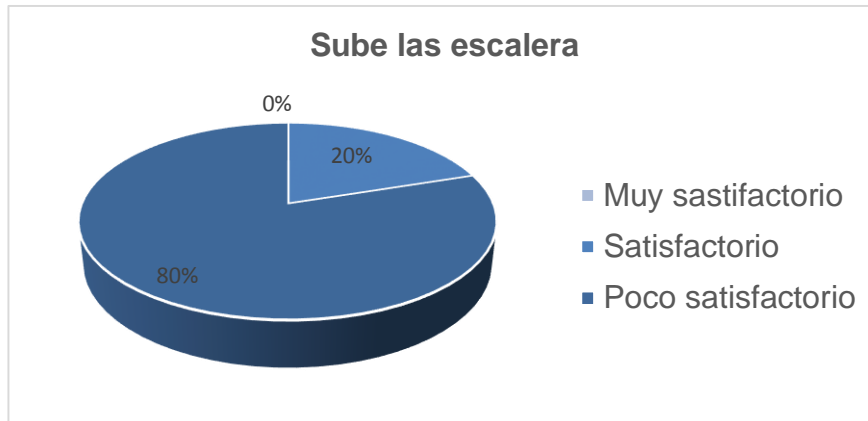
**Ficha N°4:** Sube todas las escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas.

**Tabla N°16:** Sube la escalera.

<b>VARIABLES</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Muy satisfactorio	0	0%
Satisfactorio	6	12%
Poco satisfactorio	44	88%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°16: Sube la escalera.**



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a niños y niña de educación inicial, se constata que el 80 % equivalente a más de la mitad suben todas las escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas lo hacen poco satisfactoriamente, mientras que el 20 % lo hace satisfactoriamente.

Los datos reflejan que más de la tercera parte de los niños y niñas de educación inicial suben todas las escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas lo hacen poco satisfactoriamente.

Se recomienda que los docentes de Educación Inicial hagan a los niños y niñas subir y bajar escalera.

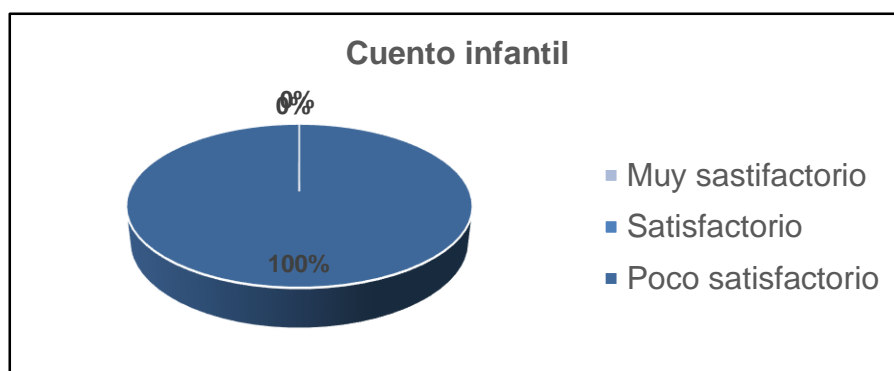
## Ficha de observación N°5: Dramatiza el cuento infantil

**Tabla N°17:** Cuento infantil

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy satisfactorio	0	0%
Satisfactorio	0	0%
Poco satisfactorio	50	100%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°17:** Dramatiza el cuento infantil



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los datos obtenidos de las fichas de observación aplicada a los niños y niña de Educación inicial el 100% equivalente a la totalidad evidencian dramatizar cuento poco satisfactorio, el 0% le corresponde a las opciones muy satisfactorias y satisfactorias

Según los datos analizados podemos deducir que la totalidad de niños y niñas de educación inicial dramatizan cuento poco satisfactoriamente. Los maestros de educación inicial deben estimular a niños y niñas para que utilicen cuentos gráficos tales como los tres cerditos, el abecedario mi amigo.

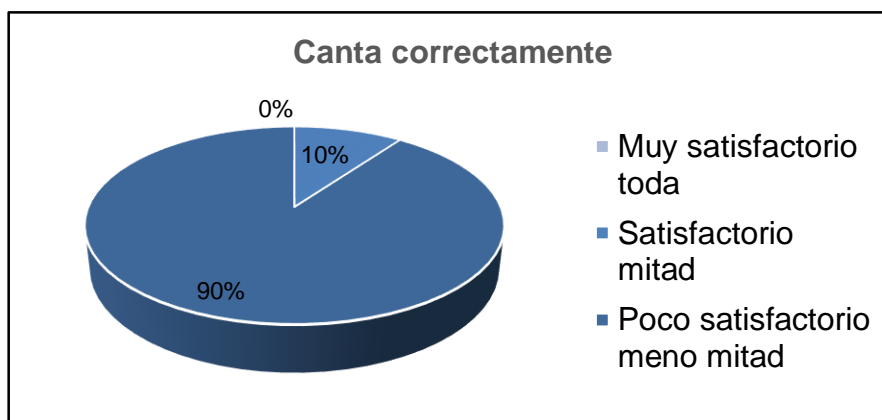
**Ficha de observación N°6:** Canta correctamente.

**Tabla N° 18:** Canta correctamente

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy satisfactorio toda	0	0%
Satisfactorio mitad	5	10%
Poco satisfactorio menos mitad	45	90%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N°18:** Canta correctamente



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los datos obtenidos de la fichas de observación aplicada a los niños y niñas de Educación Inicial, el 90% equivalente a más de la tercera parte, evidencian cantar la canción poco satisfactoriamente menos de la mitad de la canción, el 10% lo hacen satisfactoriamente la mitad de la canción, 0% le corresponde la opción muy satisfactoriamente toda.

Según los datos analizados podemos deducir que más de la tercera parte de los niños y niñas de Educación Inicial cantan poco satisfactoriamente menos de la mitad de la canción.

Los docentes de Educación inicial deben utilizar la música como Técnica Lúdicas para desarrollar pensamiento lógico y a la vez canciones educativas, como el saludo, demos gracias por todo.

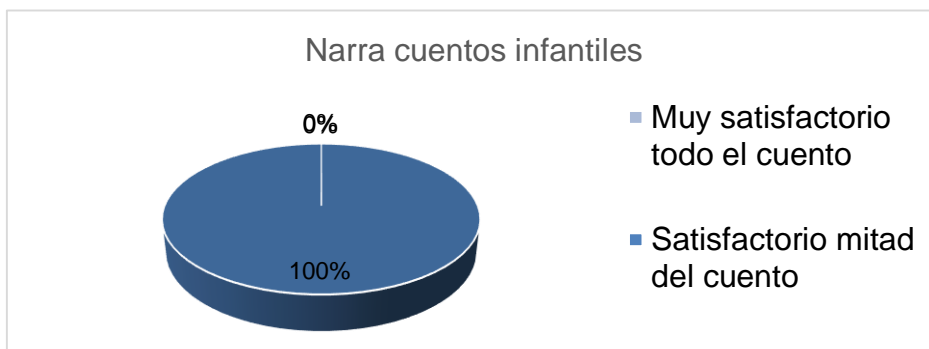
**Ficha de observación N°7:** Narra cuentos infantiles.

**Tabla N° 19:** Narra cuentos infantiles

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy satisfactorio todo el cuento	0	0%
Satisfactorio mitad del cuento	0	0%
Poco satisfactorio tercera parte del cuento	50	100%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

Gráfico N°19: Narra cuentos infantiles



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los datos obtenidos de las fichas de observación aplicada a los niños y niñas de Educación inicial el 100% equivalente a la totalidad evidencian narrar cuento poco satisfactorio, el 0% le corresponde a las opciones muy satisfactorias y satisfactorias.

Según los datos analizados podemos deducir que la totalidad de niños y niñas de educación inicial narran cuento poco satisfactoriamente.

Los maestros de educación inicial deben estimular a niños y niñas para que narren cuentos como mis tres amigos, los tres cerditos, etc.



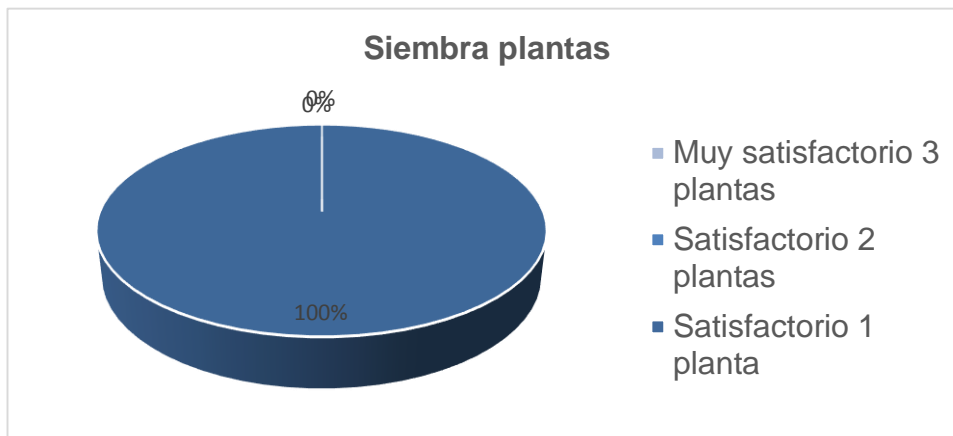
## Ficha de observación N°8: Siembra plantas.

**Tabla N° 20:** Siembra plantas.

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy satisfactorio 3 plantas	0	0%
Satisfactorio 2 plantas	0	0%
Poco Satisfactorio 1 planta	50	100%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

**Gráfico N° 20:** Siembra plantas



**Fuente:** niños y niñas E.I. de la Unidad Educativa "Darío Guevara"  
**Elaborado por:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los datos obtenidos de las fichas de observación aplicada a los niños y niña de Educación inicial el 100% equivalente a la totalidad evidencian sembrar plantas poco satisfactorias, el 0% le corresponde a las opciones muy satisfactorias y satisfactorias.

Según los datos analizados podemos deducir que la totalidad de niños y niñas de educación inicial siembran plantas poco satisfactoriamente

Se recomienda a los docentes de educación inicial, procurar realizar la actividad para así los estudiantes desarrollen muchas más habilidades.

## **g. DISCUSIÓN**

### **Verificación de objetivos**

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico planteado: Determinar como el uso de estrategias lúdicas incide en el desarrollo del pensamiento lógicos en niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia Pichincha periodo lectivo 2014- 2015, Se recolectó información a través de una encuesta a las maestras y de acuerdo a los resultados se llega a las siguientes conclusiones: Todas las maestras no tienen un conocimiento claro y sobre la importancia de las estrategias lúdicas y las mismas que no son utilizadas a diario en la jornada diaria de trabajo. Consideran que el uso de estas estrategias lúdicas y el juego son importantes pero manifiestan que no han recibido capacitación sobre el uso de estrategias lúdicas.

Para fundamentar el trabajo investigativo y comprobar el segundo objetivo específico: Valorar el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia Pichincha. Se aplicó una Guía de Observación y se obtuvo los siguientes resultados: Arman el rompecabezas o puzle nos dió que el 74% equivalentes a las tercera parte arman menos de las tres partes el rompecabezas, el 25% equivalente a un cuarto arman satisfactoriamente, reconocen todos los objetos por su forma y color, el 88% evidencian que su nivel de reconocer objetos por sus formas y color es poco satisfactorio, mientras que el 10% es satisfactorio y el 2% muy satisfactorio, saltan la

cuerda 5 o 4 veces consecutivas los datos reflejan que es poco satisfactorio, saltan la cuerda 3 o 2 veces consecutivas, los datos reflejan que es poco satisfactorio, sube todas las escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, el 12% es satisfactorio en tanto que el 88% es poco satisfactorio, dramatiza el cuento el 100% equivale a la totalidad evidencia que es poco satisfactorio, canta correctamente, el 10% es satisfactorio la mitad de la canción, el 90 % poco satisfactorio menos de la mitad, narra cuentos podemos ver que la totalidad 100% lo hace poco satisfactoriamente, siembra plantas el 100% evidencian sembrar una planta poco satisfactoriamente.

Por lo tanto se desarrolló una propuesta para la aplicación de técnicas lúdicas es pertinente para desarrollar pensamiento lógico en niños y niñas de Educación Inicial.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos, la información procesada, analizada e interpretada se acepta el objetivo planteado; el uso de las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa “Darío Guevara”, del Cantón Puerto Quito, Provincia Pichincha periodo 2014- 2015.

## **h. CONCLUSIONES**

Los resultados evidencian que los maestros no conocen que estrategias lúdicas aplicar en el proceso de aprendizaje de educación inicial para desarrollar pensamiento lógico.

Según los resultados se pueden constatar que los docentes de educación inicial, no han recibido capacitación en técnicas lúdicas, y que las autoridades no asesoran ni hacen seguimientos a los docentes.

Los estudiantes de Educación Inicial no manipulan objetos, no narran cuentos y desarrollan pocos juegos recreativos durante el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello no desarrollan pensamiento lógico.

Los docentes y autoridades son consiente de la importancia del desarrollo de técnica lúdicas durante el proceso de aprendizaje de Educación Inicial, para desarrollar pensamiento lógico y por ende desempeño auténtico.

Existe la predisposición de docentes y autoridades en participar en capacitación y actualización curricular en la aplicación de técnicas lúdicas para desarrollar pensamiento lógico.

## **i. RECOMENDACIONES**

A los docentes participar en un seminario de capacitación en la utilización de Técnicas Lúdicas y las autoridades deben dar asesoramiento y hacer seguimientos a los docentes de Educación Inicial para que apliquen técnicas lúdicas.

A los docentes utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Inicial juegos recreativos, narrar cuentos gráficos y la manipulación de objetos de diferentes color y formas para desarrollar pensamiento lógico en niños y niñas.

Los docentes de Educación Inicial deben facilitar y promover el juego lúdico con objetos variados que estimulen los sentidos y propicie el desarrollo integral de niños y niñas conllevando a tener una visión real y lógica de su realidad.

Diseñar una propuesta tendiente a capacitar a docentes de Educación Inicial en la aplicación de técnica lúdica, tendiente a desarrollar el pensamiento lógico de niños y niñas.

Se recomienda a las autoridades y docentes una vez diseñada la guía aplicarla inmediatamente, con la intención que se convierta en una herramienta práctica, funcional y viable en la solución de la problemática planteada.

A los padres de familia estar más atentos y enterados de las actividades que realizan sus hijos en la jornada diaria ya que de esa manera podrán reforzar la enseñanza en su casa.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN**

**PARVULARIA**

**PROPUESTA**

**LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS**

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTROS EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

**LUGAR:** Escuela "Darío Guevara"

**DIRIGIDO A:** Autoridades y Docentes de Educación inicial de la Institución Educativa "Darío Guevara".

**FECHA:** 21 de marzo del 2016

**RESPONSABLE:** PUCUNA RUANO DAYANA VANESSA

**LOJA - ECUADOR**

**2016**

## **TÍTULO**

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA AÑO LECTIVO 2015- 2016



## **INTRODUCCIÓN**

Existe evidencia científica que demuestra que muchos centros de Educación Inicial no se implementan la actividad lúdica como una herramienta para mediar el aprendizaje. Así mismo, el niño y la niña no pueden en tal sentido adquirir un desarrollo del pensamiento lógico porque no tienen la oportunidad de sí mismo construir su propio concepto, posteriormente ellos en edad preescolar se encuentran en lo que denominó.

La Unidad Educativa Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia Pichincha como misión brindar una educación de calidad a las niñas, niños y jóvenes de nuestra provincia permitiendo desarrollar, la creatividad y el pensamiento divergente dentro y fuera de los espacios pedagógicos, incentivando valores éticos y morales de tal manera que adquieran criticidad, reflexión y autonomía.

En la actualidad cuenta con 40 niños y niñas de educación inicial, 2 docentes, 40 padres de familia. Esta institución educativa en su inicio no contaba con educación inicial, esto conlleva que no tengamos maestros (as) especializadas contratados que no están capacitados para ejercer la docencia, por el desconocimiento de proceso de enseñanza aprendizaje tiene para niños y niñas de educación inicial.

Por lo expuesto se observa en la mayoría de los estudiantes de básica inferior, media y superior insuficiente desarrollo de pensamiento lógico,

múltiples son los efectos negativos de esta situación entre ellos el bajo rendimiento. Académico, limitando el desempeño en la producción de textos literarios de acuerdo con sus características específicas para lograr el disfrute y el desarrollo de la creatividad y valorarlos como fuente de placer y transmisores de cultura; poco desempeño para comprender, analizar y producir noticias, reportajes, cartas de lectores y ensayos variados adecuados con las propiedades textuales, los procesos, elementos de la lengua y objetivos comunicativos específicos para lograr una valoración crítica de la realidad, esa habilidad para resolver problemas esta situación se presentan porque los maestros (as) de educación inicial no utilizaron en el proceso de enseñanza-aprendizaje estrategias lúdicas en los niños y niñas para desarrollar pensamiento lógico, no alcanzando así un desarrollo completo de su potencial creador; porque le privarán y coaccionaron de jugar en algunos espacios abiertos del preescolar como armar y construir; obteniendo de esta forma educandos no participativos, autónomos y creadores.

Por ello se debe formar conciencia de lo imprescindible que son las actividades lúdicas en los niños y niñas de Educación Inicial y crear más ambientes y materiales adecuados para motivar a las docentes en esta área.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **Desarrolladores de las técnicas lúdicas**

Froebel (1782- 1852), discípulo de Pestalozzi establece que la pedagogía debe considerar al niño como actividad creadora, y despertar por medio de estímulos, sus facultades propias para la creación productiva. En realidad, con Froebel se fortalecen los métodos lúdicos en la educación. El gran educador hizo del juego un arte, un admirable instrumento para promover la educación de niños y niñas. "La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de autoexpresión y participación social por medio de la utilización de técnicas lúdicas" (Froebel, 2002, p. 103)

### **Las estrategias lúdicas en el entorno educativo**

Suárez, (2014) establece que las estrategias lúdicas su incidencia en aprendizaje significativo manifiesta que:

Es importante utilizar técnicas lúdicas, para fortalecer el proceso de aprendizaje. partiendo de los conocimientos previos que tiene el niño del entorno que le rodea, siendo el adulto el mediador de todo este proceso, y así tener cambios y apuntar a potenciar cada una las etapas del desarrollo, ya que a través del juego también los niños y niñas encuentran la manera de expresarse de conocer, ver, explorar y experimentar su entorno; a la vez desarrollan y despiertan nuevas habilidades y es una manera de fomentar valores a través de las experiencias cotidianas del juego, promoviendo un desarrollo integral en los niños y niñas.(p.105)

## **Las estrategias lúdicas en el quehacer de la educación básica**

El Ministerio de Educación (2010) en el texto de Actualización y Fortalecimiento Curricular Lengua y Literatura 4to año manifiesta:

Las técnicas lúdicas en esta disciplina: Los listados, clasificados, páginas amarillas, guía telefónica y guía turística conforman la mínima cantidad de textos que se trabajarán entre los textos instrumentales; y cuentos breves, juegos de palabras y fábulas como textos literarios. Evidentemente se hace hincapié, en este año, en los textos que pertenecen a la trama 30 descriptiva, donde las niñas y los niños puedan conocer tanto sus características como su uso. (p. 43)

## **Desarrollo del Pensamiento lógico**

El desarrollo del Pensamiento lógico es el conocimiento que deja de estar en el objeto para estar en el sujeto y este se construye a través de la coordinación y manipulación de objetos”. Este conocimiento surge de una abstracción reflexiva que hace el niño frente a la acción, por tanto se desarrolla en su mente a través de las interacciones con los objetos y desde lo más simple a lo más complejo. Desde aquí se diferencia este conocimiento de otros, pues posee características propias, porque este se adquiere de un modo que no se olvida. (Ministerio de Educación, 2014).

## **Teorías del pensamiento lógico**

**Piaget:** este científico sostiene que el niño en su desarrollo realiza espontáneamente clasificaciones, compara conjuntos de elementos y ejecuta otras muchas actividades lógicas. Para ello realiza operaciones que se describen en la teoría de conjuntos. Lo que se pretende con la enseñanza de los conjuntos es que el niño tome conciencia de sus propias operaciones. (Cornachione, 2008, p. 172).

## **Aprendizaje significativo**

“Los contenidos tienen sentido solo potencialmente y pueden ser aprendido de manera significativa o no. Los aprendizajes significativos son memorizados mediante la memoria comprensiva” (Sandoval, 2013, pág. 28).

## **JUSTIFICACIÓN**

A partir de la Reforma Curricular para la Educación General Básica, reformada en el año 2010, se propone en el Currículo de Educación Inicial una metodología flexible que permite atender de mejor manera la multiplicidad del aula y fortalecer las capacidades e intereses de cada niño y niña, Entre ella la aplicación de estrategias lúdicas. El aprendizaje por medio del juego permite a los niños y niñas aprender de forma espontánea y según sus necesidades, pero sobre todo desarrollar el pensamiento lógico.

El Currículo para la Educación Inicial reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. Por ello la realización de esta guía metodológica conlleva un significado relevante porque se convertirá en una herramienta eficaz para el docente en el desarrollo del pensamiento lógico de niños y niñas.

El pensamiento lógico, comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.

La aplicación de la presente guía es pertinente y factible, además existe la predisposición y colaboración de los miembros de la comunidad educativa, siendo los niños y niñas los principales beneficiados. Aspiro el logro de los objetivos propuestos y que la misma se convierta en un referente para instituciones que presenten la misma situación problema.

## **OBJETIVOS.**

### **General:**

Elaborar un taller y orientar a las Autoridades y docentes de Educación inicial en la importancia y aplicación de estrategias lúdicas que ayudan al desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de educación inicial del centro Educativo Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia de Pichincha año lectivo 2015- 20156.

### **Específicos:**

- Capacitar a las autoridades en la aplicación de Técnicas Lúdica como medio desarrollar el Pensamiento Lógico de niños y niñas de Educación Inicial.
- Desarrollar el taller sobre la guía de estrategias lúdicas dictado a las autoridades y docentes de la institución.
- Capacitar a los maestros en la aplicación de técnicas lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje para potenciar el Pensamiento Lógico de niños y niñas
- Socializar con los padres de familias las técnicas lúdicas a implementar en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial.



## **DESARROLLO DEL CONTENIDO**

### **BLOQUE N° 1:**

**TÍTULO:** Mis nuevos amigos y yo

#### **DESTREZA.**

- Identificar a su maestra o maestro y a sus compañeros e interactuar con ellos.
- Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral.
- Asumir compromisos.

#### **Subnivel inicial: 1**

#### **Ejes de desarrollo y aprendizaje.**

Son campos generales de desarrollo y aprendizaje, que responden a la formación integral de los niños y orientan las diferentes oportunidades de aprendizaje.

#### **Objetivos del subnivel**

- Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

- Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan ampliar la comprensión de los elementos y las relaciones de su mundo natural y cultural.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.
- Explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitan desarrollar su habilidad motriz gruesa y fina para realizar desplazamientos y acciones coordinados, iniciando el proceso de estructuración de su esquema corporal.

### **Primera temática lúdica.**

Relaciones lógico/matemáticas

#### **Definición**

Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento lógico.

#### **Objetivo.**

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

**Destreza.**

Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.

**BLOQUE N° 2:**

**TÍTULO:** Mis nuevos amigos y yo

**Subnivel N° 2:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza.**

Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

**Ejes de desarrollo y aprendizaje.****Definición:**

Este ámbito propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones

**Objetivo:**

Objetivo de subnivel: desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensoperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos

### **BLOQUE N° 3**

**TÍTULO:** Cantando aprendo feliz

#### **Subnivel N° 3: Expresión artística**

##### **Destreza.**

- Identificar a su maestra o maestro y a sus compañeros e interactuar con ellos.
- Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral.
- Asumir compromisos

#### **Ejes de desarrollo y aprendizaje**

##### **Definición**

Se pretende orientar el desarrollo de la expresión de sus sentimientos, emociones y vivencias por medio de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música y el teatro.

##### **Objetivo**

Objetivo de subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

## **BLOQUE N° 4**

### **TÍTULO: Comprensión y expresión del lenguaje**

#### **Destreza.**

Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

#### **Ejes de desarrollo y aprendizaje**

##### **Definición**

En este ámbito se potencia el desarrollo del lenguaje de los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de relación con los otros, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas.

##### **Objetivo**

Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

## **BLOQUE N° 5**

### **TÍTULO: Relaciones con el medio natural y cultural.**

#### **Destreza.**

- Identificar a su maestra o maestro y a sus compañeros e interactuar con ellos.
- Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral.
- Asumir compromisos.

#### **Ejes de desarrollo y aprendizaje**

##### **Definición**

Este ámbito considera la interacción del niño con el medio natural en el que se desenvuelve para que, mediante el descubrimiento de sus características, desarrolle actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al mantenimiento del equilibrio ecológico.

##### **Objetivo**

Estimular su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.

## **BLOQUE N° 6**

### **TÍTULO: Convivencia.**

#### **Destreza.**

- Identificar a su maestra o maestro y a sus compañeros e interactuar con ellos.
- Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral.
- Asumir compromisos

#### **Ejes de desarrollo y aprendizaje**

##### **Definición**

En este ámbito se consideran aspectos relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos

##### **Objetivo**

Objetivo de subnivel: explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.

## **BLOQUE N° 7**

**TÍTULO:** Identidad y autonomía.

### **Destreza.**

- Identificar a su maestra o maestro y a sus compañeros e interactuar con ellos.
- Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral.
- Asumir compromisos

### **Ejes de desarrollo y aprendizaje**

#### **Definición**

En este ámbito se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene el niño de sí mismo, su autoconocimiento y la generación de acciones y actitudes que le permitan ejecutar actividades que requiera paulatinamente de la menor dependencia y ayuda del adulto.

#### **Objetivo**

Posibiliten ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.

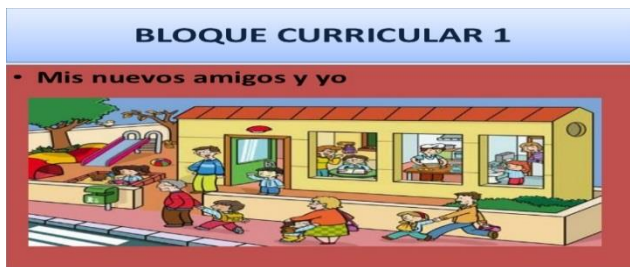


# 1. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

## BLOQUE N° 1

**TÍTULO:** Mis nuevos amigos y yo

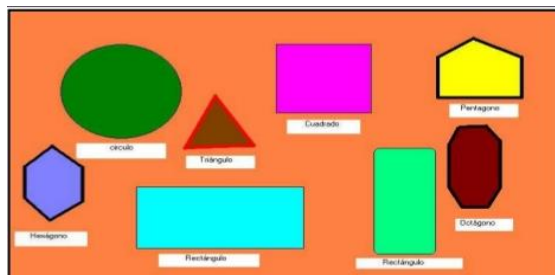
**Actividad N°1:** Ordenar en secuencias lógicas



Fuente: <https://www.google.com/search?q=mis+amigos+y+yo&source=lnms&tbn>

Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.

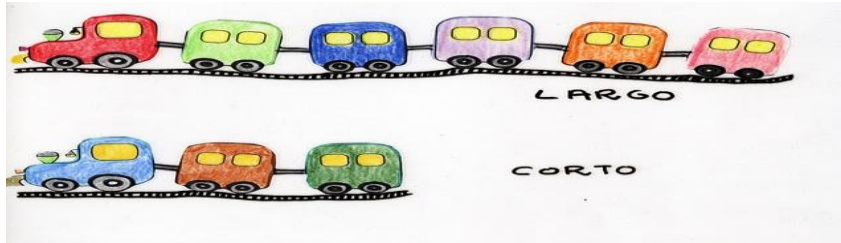
**Actividad N° 2:** Reconocer la ubicación de objetos.



Fuente: <http://es.slideshare.net/mabelmcg/programas-curriculares-de-matematicas-pre-escolar>

Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.

### Actividad N° 3: nociones de largo, orto, grueso, delgado



Fuente: <http://es.slideshare.net/mabelmcg/programas-curriculares-de-matematicas-pre-escolar>

Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.



Fuente: <http://es.slideshare.net/mabelmcg/programas-curriculares-de-matematicas-pre-escolar>

### Relación lógica matemática infantil

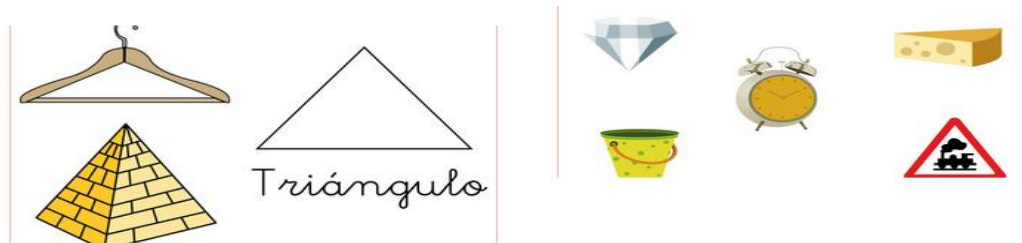
#### Actividad 4: Identificar objetos de formas similares en el entorno

Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.



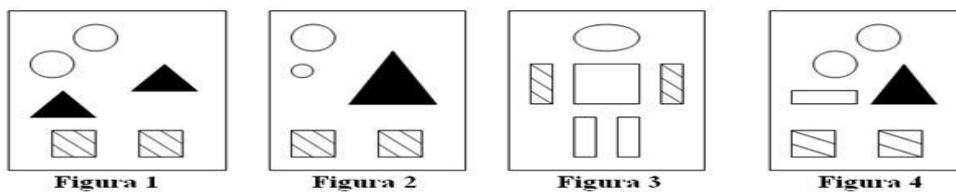
Fuente: <http://es.slideshare.net/mabelmcg/programas-curriculares-de-matematicas-pre-escolar>

**Actividad Lúdica N° 5:** Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.



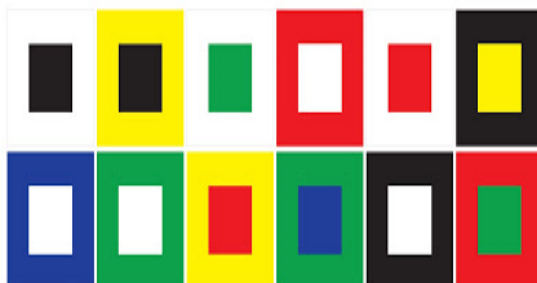
Fuente: <http://es.slideshare.net/mabelmcg/programas-curriculares-de-matematicas-pre-escolar>

Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

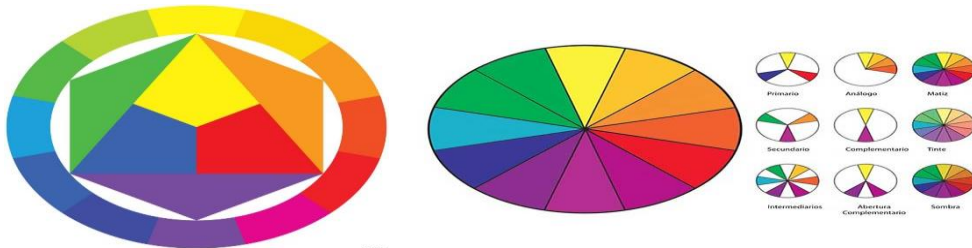


Fuente: <http://es.slideshare.net/mabelmcg/programas-curriculares-de-matematicas-pre-escolar>

**Actividad N°6:** Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.



Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.



Fuente: <https://mariasalme.wordpress.com/webquest-los-colores>

## BLOQUE N° 2:

**TÍTULO:** Mis nuevos amigos y yo

**Subnivel N° 2:** Expresión corporal y motricidad

**Actividad N°1:** Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.



Fuente: <https://logopediaenzaragoza.wordpress.com/tag/zaragoza/>

Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

**Actividad 2:** Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades

Subir y bajar escaleras alternando los pies.



Fuente: <https://logopediaenzaragoza.wordpress.com/tag/zaragoza/>

**Actividad N° 3:** Postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=Expresi%C3%B3n+corporal+y+motricidad&hl>



Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20).



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=Expresi%C3%B3n+corporal+y+motricidad&hl>

### BLOQUE N° 3

TÍTULO: Cantando aprendo feliz

#### Subnivel N° 3: Expresión artística

Actividad 1: Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.



Fuente: <https://www.expresi%C3%B3n+artística+en+preescolar>

Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.



Fuente: <https://www.expresi%C3%B3n+artística+en+preescolar>

**Actividad 2:** Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales

Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.



Fuente: <https://www.expresi%C3%B3n+artística+en+preescolar>

**Actividad N° 3:** Cantar canciones cortas asociando la letra con expresiones de su cuerpo.

Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.



**B** Fuente: <https://www.expresi%C3%B3n+artística+en+preescolar>

## **TÍTULO: Comprensión y expresión del lenguaje**

**Actividad 1:** Relatar cuentos, narrados por el adulto con la ayuda de los para textos utilizando su propio lenguaje.

Relatar cuentos, narrados por el adulto, Manteniendo la secuencia, sin la ayuda del para texto.



Fuente: [blogdelosmaestrosdeaudicionylenguaje.blogspot.com](http://blogdelosmaestrosdeaudicionylenguaje.blogspot.com)

**Actividad 2:** Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, basándose en los para textos que observa.

**1.- ¿De qué color era la capa de caperucita?**

1. Verde.
2. Azul.
3. Roja.
4. Amarillo.

**2.- ¿A quién fue a visitar Caperucita?**

1. Papá
2. Abuela
3. Lobo



4. Tío

**3.- ¿Caperucita recogía frutas en el bosque?**

1. Verdadero
2. Falso

**4.- El lobo feroz envió a caperucita por el camino más \_\_\_\_\_ para llegar a la casa de la abuelita.**

**5.- ¿Qué recomendación le dio la mamá a caperucita, antes de salir de su casa?**

**6.- ¿Quién mató al lobo?**

1. Caperucita.
2. La abuelita.
3. El cazador.
4. La mamá.

**7.- ¿En dónde se escondió la abuelita de caperucita?**

1. Debajo de la cama
2. En el ropero
3. De tras del Roperero

**8.- El lobo se comió a caperucita.**

1. Verdadero.
2. Falso.

**9.- ¿Qué preguntas le hace caperucita al lobo disfrazado de abuelita?**

**10.- El cuento termina cuando rescatan a la abuelita y a caperucita roja.**

1. Verdadero
2. Falso

**Actividad N°3.** Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda de un adulto y las asocia con el objeto o lugar que los representa.



Fuente: <https://es.dreamstime.com/imagenes-de-archivo-libres-de-regalas-sistema-de-etiquetas>

**Actividad N° 4:** Contar un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas.



Fuente: [www.mundoprimary.com](http://www.mundoprimary.com)

## **BLOQUE N° 5**

### **TÍTULO: Relaciones con el medio natural y cultural.**

**Actividad 1:** Reconocer y diferenciar entre elementos naturales y artificiales por medio de los sentidos.

Salir al patio, realizar recorrido nombrar a ad elemento del ecosistema



Fuente: [aprendiendodelmedionatural2014.wordpress.com](http://aprendiendodelmedionatural2014.wordpress.com)

## **BLOQUE N° 6**

### **TÍTULO: Convivencia.**

**Actividad 1:** Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas. Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.



Fuente: [aprendiendodelmedionatural2014.wordpress.com](http://aprendiendodelmedionatural2014.wordpress.com)

## BLOQUE N° 7

**TÍTULO:** Identidad y autonomía.

**Actividad N°1.** Reconocer algunas de sus características físicas como: color de pelo, ojos, piel, tamaño, entre otros, como parte de proceso.



**Fuente:** <https://www.expresi%C3%B3n+artística+en+preescolar>

Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás. Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:** Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

**ACTIVIDAD:** Dramatizaciones de canciones asumiendo roles de diferentes personas.



**Fuente:** <https://www.expresi%C3%B3n+artística+en+preescolar>

## 2. AGENDA DE ACTIVIDADES

FECHA	HORA	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	TIEMPO	RECURSOS
21 de marzo 2016	9:00	Saludo de bienvenida		5 min	<b>Recurso Humanos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilitadora Srta. Dayana Pucuna.</li> <li>• Autoridades de la institución.</li> <li>• Docentes de Educación inicial y básica.</li> </ul> <b>Recursos Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salón de la escuela.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Videos.</li> </ul>
	9:10	Introducción y dar conocimiento sobre el tema a tratar.	Dar una pequeña introducción sobre las estrategias lúdicas y la importancia en el aprendizaje y desarrollo del pensamiento lógico en nuestros estudiantes.	30 min.	
	9:40	Dinámica de integración	<b>Yo tengo un tic tic tac</b> , realizamos una ronda y empezamos la actividad contando //yo tengo un tic tic tac// el doctor me dijo que no tengo nada pero estoy seguro que yo tengo un tic tic tac.	20 min	
	10 :00	Video “sobre la importancia de trabajar con estrategias lúdicas en la educación de los niños y los beneficios que ellas nos brindan - Lluvias de ideas	Se presenta un video de cómo se desarrolla el pensamiento lógico en los niños y cuanto interviene y ayuda las estrategias lúdicas. Video de actividades pre escolares.	25 min	
	10:25	Presentación y sociabilización del currículo de educación inicial	Dar a conocer exactamente de cuantos bloques está compuesto el currículo de educación inicial, sus áreas y sus objetivos. El mismo que está compuesto de: Desarrollo y aprendizaje componentes de los ejes del aprendizaje. Desarrollo personal y social. Vinculación emocional y social.	25 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra.</li> <li>• Marcador.</li> </ul>

			<p>Identidad y autonomía Identidad y autonomía.  Convivencia.  Descubrimiento del medio natural y cultural.  Descubrimiento del medio natural y cultural.  Relaciones con el medio natural y cultural.  Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.  Relaciones lógico/matemáticas.  Expresión y comunicación.  Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.  Comprensión y expresión del lenguaje.  Comprensión y expresión oral y escrita.  Expresión artística comprensión y expresión artística.  Exploración del cuerpo y motricidad.  Expresión corporal y motricidad expresión corporal.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de papel boom.</li> <li>• Esferos.</li> <li>• Alimentación.</li> </ul>
	10:50	Receso refrigerio	Sanduche con quaker.	30 min	
	11:10	Presentación de la guía elaborada de <b>Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico de las niñas y niños de educación inicial.</b>	Se presenta la guía elaborada con el fin de orientar a las autoridades y docentes en la aplicación de técnicas lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje para potenciar el Pensamiento Lógico de niños y niñas.	30 min	
	11:40	Trabajo grupal, clases demostrativas en las que se apliquen estrategias lúdicas y el juego	Lograr la participación activa de autoridades y docentes de la institución, para así lograr una mejor comprensión.	40 min	
	12:20	Despedida y agradecimiento	Agradecimiento a las autoridades de esta institución por la apertura para poder presentar esta guía de observación, a los docentes de educación inicial y básica por su acogida y colaboración.	15	

### 3. BENEFICIARIOS

Autoridades de la institución educativa: Porque de esta manera podrán dar el respectivo seguimiento a la aplicación de las estrategias lúdicas y al currículo de educación inicial.

**Docentes de educación inicial y básica:** Se beneficiarán adquiriendo conocimientos en la correcta aplicación de estrategias lúdicas y su intervención en el desarrollo del pensamiento.

**Padres de familia:** Porque de esta manera tendrán conocimiento de las actividades que se realizan con sus hijos en la jornada diaria.

**Niñas y niños:** Beneficiaremos el desarrollo de nuevas habilidades y del pensamiento lógico, a que el infante descubra y se familiarice con su entorno.

**Investigadora:** Porque al realizar esta propuesta amplío mis conocimientos y así poder desarrollar un mejor trabajo en esta área.

### 4. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

DETALLES	VALOR TOTAL
Copia de material bibliográfico	25.00
Impresión de varias Guías	10.00
Impresión del currículo de educación inicial	20.00
Material de oficina	5.00
Refrigerio	15.00
Movilización	3.00
Imprevistos	5.00
<b>TOTAL</b>	<b>\$83,00</b>

## **FINANCIAMIENTO**

Los gastos serán cubiertos por la investigadora.

### **5. RECURSOS**

#### **INSTITUCIONALES**

- Universidad Nacional de Loja, Modalidad de Estudios a Distancia, Carreras Educativas.
- Unidad Educativa “Darío Guevara” del Antón puerto Quito, provincia Pichincha.

#### **HUMANOS**

- Autoridades de la Unidad Educativa Darío Guevara.
- Docentes de educación inicial y básica.
- Padres de familia del centro educativo.
- Niñas y niños.
- Director y asesor de investigación.
- Investigador.

#### **MATERIALES**

- Materiales para la reproducción del texto.
- Aula.
- Computador.



- Copias.
- Proyector.
- Computadora.
- Internet.
- Papel periódico.

## **6. CONCLUSIONES**

Por medio de este taller pudimos evidenciar que la mayoría de autoridades y docentes de educación inicial y básica desconocían de la importancia de las estrategias lúdicas y a la vez como intervenían en el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas.

A simple vista se puede notar que a la mayoría de docentes les falta enriquecer sus conocimientos en diversos temas entre ellos estrategias lúdicas y desarrollo del pensamiento, ya que se evidencia el desconocimiento de algunas temáticas.

Existen pocas capacitaciones para docentes en el ámbito de estrategias lúdicas y desarrollo del pensamiento.

Se puede evidenciar también que los padres de familia no están al tanto de las actividades que las maestras realizan con sus hijos en la jornada diaria.

Comprobamos también que en esta institución no se hace seguimiento a las maestras de educación inicial y así verificar que clases de estrategias utiliza en el aula,

## **7. RECOMENDACIONES**

A las autoridades de la Unidad Educativas gestionar diversos talleres de capacitación para los docentes en diversas temáticas.

A las autoridades realizar el seguimiento a los docentes de educación inicial y verificar que se esté llevando a cabo en la enseñanza diaria el currículo de educación inicial y sus respectivas planificaciones.

A las docentes de educación inicial y básica recomendamos ser más investigadores y creativos al aplicar las estrategias lúdicas y el juego en la enseñanza a los estudiantes.

A los padres de familia demanda de tiempo para sus hijos y procurar están informados de las actividades que realizan sus hijos en el salón de clase.

A los estudiantes que día a día procuren dar lo mejor de sí para lograr un aprendizaje significativo en conjunto.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

Jiménez, Carlos. (2003). *La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia*. Colombia: Fundación Universidad Montserrat.

Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo Educación Inicial* .  
<http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>.

Ministerio, E. D. (2010). En E. D. Ministerio, *Actualización y Fortalecimiento Curricular* (pág. 40). Quito: Gutierre.

**ANEXOS:**



Unidad Educativa "Darío Guevara"

**Fotografía:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano



Docentes de la unidad educativa Darío Guevara en el taller

**Fotografía:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano



Docentes dela unidad educativa Darío Guevara en el taller

Fotografía: Dayana Vanessa Pucuna Ruano

## J. BIBLIOGRAFÍA

Beaudry, I. B. (2012). *Hago lo que veo, soy lo que hago*. España: Edición es Nobel S.A.

Bono, E. (2014). *El pensamiento lateral: Manual de creatividad*. Barcelona: Grupo Planeta Spain.

Campe. (1990). *El uso de los juegos de simulación en Ciencias Naturales como técnicas de conocimientos del entorno*. Investigación en la Escuela N. 10.

Castejín, J. L., & Navas, L. (2009). *Aprendizaj, desarrollo y disfunciones. implicacipnes para la enseñanza en la educación secundaria*. San Vicente: Editorial Club Universitario.

Cimarro, A. S. (1990). *El uso de los juegos de simulación en Ciencias Naturales como técnicas de conocimientos del entorno*. Investigación en la Escuela N. 10.

Corcino, M. (2013). *Habilidades y destrezas*.

Cornachione, L. M. (2008). *Aspectos biológicos, psicológicos y sociales*. Argentina: Editorial Brujas.

Curriculo, E. I. (2014). En *Guía Docente Educación Inical* (pág. 41). Quito.

- Dewey. (2002). En P. A. NUNES, *Educación Lúdica* (pág. 8 ). Bogotá: Loyola.
- Fernández, F. M. (2010). *El libro de la estimulación*. Buenos Aires: Albatros.
- Freire, P. (2005). En P. Freire, *Pedagogía del Oprimido* (pág. 89). México: S.A.
- Froebel. (2002). En A. Nunes.P, *Educación Lúdica* (pág. 17). Bogotá: Loyola.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: EDITEX.
- García, M. J. (2010). *Psicología del Desarrollo I*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Gardner, P. B. (2010). *Práctica Pedagógica*. Bogotá.
- Gervilla, C. Á. (2006). *El currículo de educación infantil*. Madrid: Ediciones Narcea.
- Goleman, D. (2008). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: editorial Kairos S.A.
- Iturralde, T. (2012). En *Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de Primer Año de Educación Básica*. Tungurahua.
- Jimenez, M., Gonzalez, J. F., Serna, R., & Fernández, M. (2009). *Expresión y Comunicación*. España: Editex.



Meré, R. J., & Rio, R. M. (2003). *A estrategia Ludica* . España: Editorial Peirópolis.

Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo Educación Inicial* .  
<http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>.

Ministerio, E. D. (2010). En E. D. Ministerio, *Actualización y Fortalecimiento Curricular* (pág. 40). Quito: Gutierre.

Najmanovich, D. (2008). *Mirar Nuevos ojos*. Buenos Aires: Editorial Biblos.

Nunes, P. A. (2002). En P. A. Nunes, *Educación Lúdica* (pág. 13). Bogotá: Loyola.

Nuñez, P. (2002). En P. NUNES, *EDUCACIÓN LÚDICA* (pág. 49). BOGOTÁ: LOYOLA.

Ordoñez, C. (2004). Pensar pedagógicamente desde el constructivismo. D e las concepciones a las prácticas pedagógicas. En C. Ordoñez, *Pensar pedagógicamente desde el constructivismo. D e las concepciones a las prácticas pedagógicas*. (pág. 3). Bogotá: print.

P, N. (2002). En N. P, *Educación Lúdica* (pág. 50). Bogotá: Loyola.

Pastor, P. J. (2007). *Motricidad*. España: Wanceulen editorial Deportiva S.,L.

Peralta. (2010). En E. D. MINISTERIO, *Actualización y Fortalecimiento Curricular* (pág. 41). Quito: Gutierre.

- Pérez, C. R. (2009). *Psicomotricidad*. España: Editorial Ideas Propias.
- Pérez, R. J. (2006). *Evaluación de programas educativos*. Madrid: La Muralla S.A.
- Philippe, A. (2002). En P. Nunes, *Educación Lúdica* (pág. 15). Bogotá: Loyola.
- Piaget, J. (2002). En P. A. Nunes, *Educación Lúdica* (pág. 18). Bogotá: Loyola.
- Platón. (2002). *Educación Lúdica*. En P. Nunes. Bogotá: Loyola.
- Puente, G. N., & Rojo, M. D. (2010). *Guía Didáctica*. Valencia: Acento Español S.L.
- Saguillo, F. V. (2008). *EL pensamiento lógico.matemático*. Madrid: Ediciones AKAL S.A .
- Sanchez, M. (2014).  
<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>.
- Sandoval, r. (2013). *Teoría del Aprendizaje*. Ecuador: Asociación de Filosofía y ciencias de la Educación.
- Serrano, J. A. (2008). *El desarrollo psicológico infantil. Areas y procesos fundmaentales*. España: Universitat Jaume.
- Stassen, B. K. (2007). *Psicología del Desarrollo Infancia y Adolescencia*. Madrid-España: Editorial Medica Panamericana.

Suárez, M. (2014).

<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/6710>. Obtenido de  
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/6710>

Vielma, E. (2000). Aporte de las Teorías de Vigotsky, Piaget, Bandura y Bruner. *EDUCERE*.

Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. México: Pearson Educación.

## K.Anexos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS  
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL  
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE  
PICHINCHA PERIODO 2014- 2015”.

Proyecto de tesis previa a la obtención de Grado de  
Licenciado en Ciencias de la Educación, mención  
Psicología Infantil y Educación Parvularia.

**AUTORA:**

DAYANA VANESSA PUCUNA RUANO

LOJA-ECUADOR

2014

**a. TEMA**

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA, DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA PERIODO 2014- 2015”.

## **b. PROBLEMATICA**

Ubicación y contextualización

Ubicación situado en los flancos externos de la cordillera occidental de los Andes, al noroccidente de la provincia de Pichincha y cabecera cantonal del Cantón Puerto Quito.

Altitud 135 msnm

Fundación 12 de octubre de 1973

Población 19.728 habitantes

Temperatura Promedio: 25°C

Superficie: 683.3 Km<sup>2</sup>

Parroquias: Puerto Quito.

La ciudad y el cantón Puerto Quito, al igual que las demás localidades ecuatorianas, se rige por una municipalidad según lo estipulado en la Constitución Política Nacional. La *Municipalidad de Puerto Quito* es una entidad de gobierno seccional que administra el cantón de forma autónoma al gobierno central. La municipalidad está organizada por la separación de poderes de carácter ejecutivo representado por el alcalde, y otro de carácter legislativo conformado por los miembros del concejo cantonal. El Alcalde es la máxima autoridad administrativa y política del Cantón Puerto Quito. Es la cabeza del cabildo y representante del Municipio.

## Historia

Esta región fue conocida a principios de la época colonial como "Provincia de Yumbos", y era habitada por los niguas, los yumbos y los Tsáchilas; sus territorios, inexplorados casi en su totalidad, estuvieron jurídicamente a cargo de la Gobernación de Caráquez, pero tras la disolución de esta entidad sus territorios estuvieron relacionados directamente con la administración política del Corregimiento de Quito y la administración geográfica de la Gobernación de Atacamas, también denominada como *Gobernación de las Esmeraldas*. Para el siglo XVIII la zona entró en una etapa de reducción y repliegue de los habitantes nativos. Durante del siglo XIX esta zona fue completamente deshabitada.

## Siglo XX

En 1965 llegaron los primeros colonizadores entre los que constan Guillermo Bravo, AviatarCeli, Sixto Mantilla, Fabiola Erazo, Humberto Ayala, Cesáreo Ruano, Pedro Delgado, María Guanga, Neptalí Quintero (quien donó el área para el pueblo).<sup>2</sup> La única forma de llegar era por vía fluvial, a través de canoas desde el Cantón Quinindé. El caserío fue fundado oficialmente el 12 de octubre de 1973 por los colonos que habitaban el lugar. Fue parroquializada oficialmente el 23 de marzo de 1989 y cantonizado el 1 de abril de 1996.

## Relieve y geología

Situado en los flancos externos de la cordillera occidental de los Andes, a una altitud de 135 msnm, en la zona noroccidental del Ecuador, es una de las zonas con mayor pluviosidad del país. Tiene una gran riqueza hidrológica, ubicándose al final de la hoya del río Guayllabamba. El río Caoní pasa por el sur de la ciudad.

## Clima

Es una zona climática lluviosa tropical, su temperatura habitual es de unos 18 a 33 °C en verano. En invierno normalmente hace más calor de 23 a 34 grados y a veces llega a los 38 °C. Su temperatura media es de 25,5 °C.

## Turismo

- Cascada Azul: Se encuentra en el recinto "Grupo Mieles", está formada por el río Culebra y tiene una caída de 15 m. El agua, al caer, forma una poza de color esmeralda.
- Cascada Macallares: Está ubicada cerca del recinto "Tierra Santa", se forma del río del mismo nombre y posee una caída de 4 m. y otra de 1 m.
- Cascada del Silencio: Se encuentra en el recinto "Santa Fe", en la parte posterior tiene cuevas en las que habitan golondrinas nocturnas.



- Balneario "La Playita": Ubicado en el Barrio "13 de julio", se pueden practicar diversos deportes acuáticos; también cuenta con una isla con flora y fauna del lugar.<sup>3</sup>
- Río Blanco: Es uno de los principales atractivos del lugar, aunque en algunas zonas es muy caudaloso; su principal atractivo es la "Piedra de vapor", una roca que, al chocar el agua contra ella, genera vapor.

### Situación Actual de la Problemática

Existe evidencia científica que demuestra que en muchos centros de Educación Inicial no se implementa la actividad lúdica como una herramienta para mediar el aprendizaje. Así mismo, el niño y la niña no pueden en tal sentido adquirir un desarrollo del pensamiento lógico porque no tienen la oportunidad de sí mismo construir su propio concepto, posteriormente ellos en edad preescolar se encuentran en lo que denomino. El desarrollo pre operacionales donde se debe al mismo tiempo proporcionar ambientes de aprendizaje por medio de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico sin embargo, "la mayoría de los centros de Educación Inicial, carecen de profesiones y del material didáctico que despierte el interés en el niño de aprender" (Piaget, 1956, p.57)

Por esa Razón, los docentes solo se conforman con algunos bloques lógicos, rompecabezas que no se encuentran completos y algunas piezas de legos incompletas. Ahora bien algunas maestras manifiestan no tener control

sobre niños y niñas con problemas de conducta, pero como tenerlo si ellos no encuentran actividades que le sean placenteras. Igualmente, muchos padres y representantes manifiestan no poseer un dominio total de sus hijos en el hogar y se ha comprobado que los mismos no poseen actividades lúdicas que les brinde distracción.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa permitiendo el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas

El razonamiento lógico existe por sí mismo en realidad. La raíz del razonamiento lógico está en la persona. Cada sujeto lo construye por abstracción reflexiva. Esta abstracción reflexiva nace de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos.

En el Ecuador la búsqueda de las causas del fracaso escolar se apunta hacia los programas de estudio, el poco uso de Estrategias Metodológicas, la masificación de las aulas, la falta de recursos de las instituciones y raras veces al papel de los padres y su actitud de creer que su responsabilidad acaba donde empieza la de los maestros.

Esto obligó al Gobierno Nacional considerar las directrices emanadas de la Carta Magna de la República y del Plan Decenal de Desarrollo de la Educación, así como de las experiencias logradas de la Reforma Curricular de 1996, y en el 2010 se realiza la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica e incluyendo el currículo para educación inicial como una contribución al mejoramiento de la calidad educativa. (Gardner, 1993, p.435)

El diseño que se presenta en la Actualización y Fortalecimiento Curricular va acompañado de una sólida preparación de los docentes, tanto en la proyección científica- cultural, como Pedagógico. Además, se apoya en un seguimiento continuo por parte de las autoridades de las diferentes instituciones educativas asesores Pedagógicos.

El currículo de educación inicial se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas por medio de la debida utilización de actividades lúdicas

En tal virtud parte de la visión de que todos los niños son seres bio-psicosociales y culturales, únicos e irrepetibles y los ubica como actores

centrales del proceso de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades, potencialidades e intereses; por lo tanto, el docente debe reconocer y dar valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y respondiendo a sus especificidades (nivel de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprender, contexto cultural y lengua), atendiendo a la diversidad en todas sus manifestaciones, respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades

Es importante especificar que los rangos de edad cronológicos propuestos para secuenciar las estrategias lúdicas y desarrollar pensamientos lógicos, sino que constituyen edades referenciales. El logro de las distintas destrezas dependerá del nivel de desarrollo, ritmo de aprendizaje y de las características propias de cada niño, por lo que el docente deberá considerar que los grupos de infantes a los que atiende son heterogéneos. Este aspecto debe tomarse en cuenta para diseñar planes de atención individualizados.

La Unidad Educativa Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia Pichincha como misión brindar una educación de calidad a las niñas, niños y jóvenes de nuestra provincia permitiendo desarrollar, la creatividad y el pensamiento divergente dentro y fuera de los espacios pedagógicos, incentivando valores éticos y morales de tal manera que adquieran criticidad, reflexión y autonomía. en la actualidad cuenta con 40 niños y niñas de educación inicial, 2 docentes, 40 padres de familia. Esta institución en su

inicio no contaba con educación inicial, esto conlleva que no tengamos maestros (as) especializadas contratos que no están capacitados para ejercer la docencia, por el desconocimiento de proceso de enseñanza aprendizaje tiene para niños y niñas de educación inicial.

Por lo expuesto se observa en la mayoría de los estudiantes de básica inferior, media y superior insuficiente desarrollo de pensamiento lógico, múltiples son los efectos negativos de esta situación entre ellos el bajo rendimiento. Académico, limitando el desempeño en la producción de textos literarios de acuerdo con sus características específicas para lograr el disfrute y el desarrollo de la creatividad y valorarlos como fuente de placer y transmisores de cultura; poco desempeño para comprender, analizar y producir noticias, reportajes, cartas de lectores y ensayos variados adecuados con las propiedades textuales, los procesos, elementos de la lengua y objetivos comunicativos específicos para lograr una valoración crítica de la realidad, esa habilidad para resolver problemas esta situación se presentan porque, los maestros (as) de educación inicial no utilizaron en el proceso de enseñanza-aprendizaje estrategias lúdicas en los niños y la niñas para desarrollar pensamiento lógico, no alcanzando así un desarrollo completo de su potencial creador; porque le privarán y coaccionaron de jugar en algunos espacios abiertos del preescolar como armar y construir; obteniendo de esta forma educandos no participativos, autónomos y creadores

Por ello se debe formar conciencia de lo imprescindible que son las actividades lúdicas en los niños y niñas de Educación Inicial y crear más ambientes y materiales adecuados para motivar a las docentes en esta área.

¿DE QUÉ MANERA LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA. DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA PICHINCHA PERIODO 2014-2015?

### **c. JUSTIFICACIÓN**

A partir de la Reforma Curricular para la Educación inicial, planteada en el año 2010, El presente currículo concibe la enseñanza-aprendizaje como un proceso sistemático e intencionado por medio del cual el niño construye conocimientos y potencia el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que fortalecen su formación integral, mediante interacciones positivas que faciliten la mediación pedagógica en un ambiente de aprendizaje estimulante teniendo como pilar fundamental la debida aplicación de estrategias lúdicas.

Estas orientaciones responden a los criterios técnicos curriculares determinados en las bases teóricas y en el enfoque de este Currículo, así como también generan oportunidades de aprendizaje para lograr procesos pedagógicos interactivos, motivadores e innovadores, que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños, y posibiliten una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación y la creación. Por ello, en este nivel se recomienda como lineamientos metodológicos al juego trabajo y a la organización de experiencias de aprendizaje como los mecanismos que permiten el desarrollo de las destrezas planteadas.

El proyecto aportara de manera significativa con el conocimiento de la lúdica, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas

y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

Existen todas las posibilidades para ejecutar la presente investigación, por tener pleno acceso a la información científica, además contamos con los recursos tecnológicos, humanos y económicos.

La unidad educativa Darío Guevara, desde esta visión, destaca la importancia del estudio de las estrategias lúdica y el desarrollo del pensamiento lógico, como el mejor medio de alcanzar el conocimiento el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.



La Misión ante los expuesto del presente trabajo investigativo, es mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, por medio del diseño de una Guía de Estrategia lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico de los niños y niñas de educación inicial, que aspira convertirse en una herramienta eficaz para los docentes autoridades, padres de familia de la institución investigada, y por ende la sociedad en general.

#### **d. OBJETIVOS:**

##### **GENERAL:**

Conocer la importancia el uso de las Estrategias lúdicas y como esto incide en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia Pichincha, durante el periodo lectivo 2014- 2015

##### **ESPECÍFICOS:**

- Determinar como el uso de Estrategias Lúdicas incide en el desarrollo del pensamiento lógicos en niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia Pichincha periodo lectivo 2014- 2015
- Valorar el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia Pichincha
- Elaborar una propuesta alternativa, a través de lineamientos alternativos tendientes a capacitar a autoridades y docentes sobre el uso de Estrategias Lúdicas en la jornada diaria de trabajo para el desarrollo del Pensamiento Lógico en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Darío Guevara del cantón Puerto Quito, provincia de Pichincha periodo lectivo 2014- 2015.

## **e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **ESTRATEGIA LÚDICA**

- Definición de estrategia lúdica.
- Teoría de la actividad lúdica.
- Actividades lúdicas.
- El juego.
- ¿Qué es el Juego?
- Importancia del juego.
- Juegos Infantiles.
- Características de los juegos.
- Fines de los juegos.
- El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- El juego en el proceso de socialización.
- Desventajas de la Inadecuada Utilización de estrategias Lúdica.
- El juego en el proceso de desarrollo.
- El juego en el preescolar.
- Relevancia del Juego para la socialización del Niño Preescolar.
- El Juego y la lógica.

## **CAPÍTULO II**

### **PENSAMIENTO LÓGICO**

- Definición del pensamiento lógico
- Desarrollo del Pensamiento en el Niño de 0 a 6 años
- Pensamiento Sensorio motor (0-2 años)
- Pensamiento Pre operacional
- Desarrollo del Pensamiento lógico
- Teorías del pensamiento lógico
- Tipos de inteligencias
- Inteligencia lógico matemático.
- Razonamiento.
- Razonamiento no-lógico.
- Los fundamentos nauro-cerebrales.
- Los fundamentos nauro-cerebrales.
- La maduración y el desarrollo del cerebro humano.
- Aprendizaje.
- Aprendizaje significativo.
- Educación inicial en la actualización curricular.
- Ejes de desarrollo
- Objetivos
- Destrezas
- Orientación metodológica.

## **MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **LÚDICA**

#### **GENERALIDADES**

#### **DEFINICIÓN**

Etimología.

El adjetivo Lúdico es derivado por etimología popular del sustantivo latino “ludus” que significa juego entre otras muchas acepciones. Designa pues todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Lúdico se formó por analogía con muchas palabras que empleaban sufijo -ico. “Viene del latín ludicer, ludicra, ludicrum divertido, ameno, propio del juego” (Posted, 2013, p. 180)

Significación.

De acuerdo con su etimología se puede decir que el término lúdico es un adjetivo que es relativo al juego, ocio, pasatiempo, recreo, entretenimiento o diversión. El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables.

## Lúdica como estrategia de aprendizaje

### Introducción

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, “es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa permitiendo el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas”(Huizinga, 1987, p. 80).

### **Definición**

Lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

## **Objetivo**

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

## **Desarrollo**

La capacidad lúdica de un alumno se desarrolla articulando estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización; elementos fundamentales que el profesorado universitario debe aprovechar para elevar los resultados académicos de su cátedra.

Es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia

didáctica. La dimensión lúdica se desarrolla a partir de las propias experiencias creativas y posibilita el crecimiento en las demás dimensiones. Intervienen en ellas factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos en forma interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución.

### **Teoría de la Actividad Lúdica**

Las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes: al referirse a la concepción inicial del preescolar, utilizando la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él. A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.

La posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva. La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir, lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que



se ejercita, cada actividad mental (...) tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material. (Enríquez 1996) p. 21.

#### Teoría psicológica del juego

Quienes analizan el juego desde este ángulo, lo plantean como respuesta a un estímulo; para algunos el juego es una actividad que, a partir de una descarga agradable de energía sin otra finalidad que gastar el exceso de vitalidad, “posibilita equilibrar las fuerzas del organismo desgastadas en las actividades cotidianas” (Unlibre, 2005, p. 120).

#### **Teoría Biológica**

Esta corriente ve el juego como una preparación para la vida a partir del desarrollo de las potencialidades congénitas a través de los juegos que realiza el niño. Así, el juego no es otra cosa que la repetición de costumbres ancestrales que representan etapas sucesivas del hombre; y, gracias a él, el niño se prepara para su vida de adulto.

#### **Teoría Psicológica**

Algunos exponentes de esta corriente, partiendo de las teorías biológicas, que afirman que el juego es un elemento que le permite al niño un aprendizaje de sus roles de adulto

## **Teoría Educativa**

El niño juega por curiosidad, lo que le da la experiencia

Las Actividades Lúdicas

El juego

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (P. 7). Para Huizinga, citada por Dávila (2003): En cuanto al origen de algunos juegos el autor precitado, señala que el sonajero, el boliche y el trompo han sido considerados como juegos que se remontan hasta los primitivos. De la misma forma, los esquimales practicaban el juego mágico del boliche sin ninguna significación mágica, mientras que la prohibición de cazar al día siguiente constituye testimonio de la persistencia de un tabú cuyo sentido, aún hoy día, se ignora constituyendo estudio de los etnólogos su determinación, de donde se desprende que los juegos nos permiten a veces sondear la historia ignorada de algunas civilizaciones.

El niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas. Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales. (Pestalozzi, 2000, p.45)

## **Significado de los juegos**

El juego significa emoción, sensibilidad, relación social, convivencia, integración, aprendizaje de normas a la que uno se dedica, por el goce que produce, sin tener en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria, sin exigencias ni presiones externas. Por ello “manifiesta que: el niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que la hará mucha falta” Pablo Neruda (2009)

## **Importancia del Juego**

Por su importancia que tiene los juegos, en toda la vida del ser humano, se centra en cuatro aspectos principales que son los siguientes: en el desarrollo de la personalidad; en la formación educativa en forma activa y dinámica; en el desarrollo social, psicológico y sensorio motriz y por último en el desarrollo cognitivo del niño/a.

## **Educación física**

Aporta a los aspectos de la soltura, agilidad, armonía, elegancia a los movimientos musculares que contribuyen en la formación estética del organismo, desarrolla los sentidos, favorece la agudeza visual, auditiva y táctil.

## **Desarrollo de los intereses**

Se orienta hacia los intereses vitales del niño/a, provoca sanas manifestaciones psíquicas: como la emoción, el placer del movimiento, la ilusión.

### Desarrollo intelectual

Los niños desenvuelven su lenguaje, la iniciativa y el ingenio, despierta la atención y la observación.

En la formación educativa en forma activa y dinámica

Se puede ayudar en forma activa y dinámica desarrollando actividades significativas en el aprendizaje de los niños, y por medio de este aspecto se verá favorecido lo siguiente:

Contribuye al normal desenvolvimiento físico del niño/a habilidades, reflejos, rapidez, fuerza, destreza.

En el desarrollo social, psicológico y sensorio motriz

En lo social

El juego permite que el niño se incorpore al grupo social, lograr el respeto mutuo y solidaridad.

En lo psicológico.

El juego procura dar al niño oportunidades para actuar con libertad frente a ciertas situaciones.

En lo sensorio motriz

Permite que el niño/a desarrolle su coordinación motora gruesa y fina.

Funciones de los juegos

Por la función, al juego le clasificamos de la siguiente manera: según su función educativa y según su naturaleza biológica

Según la función educativa

Juegos que favorecen a la movilidad son aquellos juegos que ayudan al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas y juegos con aparatos.

Juegos para la educación de los sentidos:

Se realizan utilizando diversos objetos que educan: auditivo, vista, tacto, olfato y gusto

Juegos para desenvolver la inteligencia.

Son los que contribuyen a satisfacer, el instinto de curiosidad del niño y sirven para aumentar la capacidad de observación, favoreciendo de esta manera el desarrollo de la inteligencia

Los juegos afectivos.

Son los que contribuyen al dominio de la voluntad y el desarrollo de los instintos sociales.

Juegos artísticos.

Son los que satisfacen a la libre imaginación, se aficianan a la cultura estética según sus tendencias, habilidades y actitudes.

Características de los juegos

Las características de los juegos son los siguientes:

El juego es una actividad libre, nadie está obligado a jugar.

- El juego produce placer
- El juego estimula los sentidos.
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- El juego es algo innato y surge de manera natural.
- El juego es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego permite observar las diversas conductas del niño.
- El juego es diversión, por lo que se constituye un medio de adaptación social y un elemento de ampliación de la esfera del yo.
- El juego favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas
- El juego permite la formación del carácter y de los hábitos del niño/a
- El juego favorece el proceso socializador.
- El juego se puede practicar durante toda la vida.
- El juego tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

#### Fines del juego

Los fines del juego son:

- Disminuir la tensión para contribuir al desarrollo emocional
- Descubrir las habilidades de cada uno de los niños y del grupo en general

- Ser fuente de energía de éxitos y creaciones
- Favorecer el desarrollo de sus medios de experiencia
- Favorecer el crecimiento y desarrollo de los niños.
- Adquirir las habilidades físicas necesarias para la participación satisfactoria de los juegos ordinarios y para obtener posteriormente buenos resultados en los programas educativos.

### **Los juegos que interesan a la movilidad (motores)**

Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juego con aparatos. Potencia el control de la inhibición motora. el niño que para se coloca mirando a una pared. los demás se colocan tras de una línea marcada a una cierta distancia de quien para. Este, golpeando con las manos a la pared, dice “un, dos, tres, pajarito en inglés” y se gira. Mientras está de cara a la pared los demás pueden moverse hacia él. Cuando se da la vuelta, si ve a alguien en movimiento pronuncia su nombre y éste ha de volver al punto de partida. los niños van avanzando hasta que algunos tocan la espalda del que para, en este instante, el niño(a) tocado persigue a los demás, que han de intentar volver al punto de partida. Parará, quien sea atrapado.

## **Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos)**

Los periodos sensitivos son la guía psicológica de la nueva educación, porque indican la edad adaptada al trabajo que por excelencia representa el ejercicio que no fatiga y que además desenvuelve las energías de la vida.

Los niños(as) sienten placer, con simple hecho de expresar sensaciones, que los divierte y así probar las sustancias más diversas para ver distinguir el sabor que tienen, hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa y diferenciar colores extras, los niños juegan a palpar los objetos.

## **Juegos artísticos**

Satisfacen igualmente el libre juego de la imaginación, en lo que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños y niñas según su tendencias, habilidades y aptitudes. Estos pueden ser pintorescos, como realizar un collage de un paisaje, épicos, como el teatro, declamación de poemas, arquitectónicos, como construir un edificio con materiales fáciles de manipular, pueden ser con legos, arena, bloques de esponja, “de imitación plástica, modelados con arcilla, plastilina, masa de harina, pictóricos, como dibujar, pintar, dramáticos, actuación de una separación de padres e hijos por causa de la migración”.(Calero, 2016, p.97.)

Juegos sociales son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, imitando al papá y a



la mamá, a la maestra, a ser determinados animales, personajes, y hasta objetos

Juegos de libre expresión

- Pueden realizarse de diversa manera:
- Juego de imaginación con objetos
- Juegos de coordinación viso-motriz
- Juego de imitación de actitudes de la vida diaria:
- Juegos de coordinación audio-motriz
- Juegos de memoria auditiva
- Juegos de silencio
- Juegos para el control de emociones
- Juegos para desarrollar la imaginación
- Juegos psicomotrices

### **El juego y la educación**

El juego en la educación es importante porque es una fuente principal de aprendizaje y desarrollo integral (corporal, socio afectiva, comunicativa, cognitiva, estética, ética y espiritual)

Pone en actividad todos los órganos del cuerpo

Las actividades del juego ayudan al desarrollo muscular como: caminar, correr, saltar, flexionar, trepar, nadar, lanzar etc. (considerando a los músculos como agentes de la voluntad, ya que por lo contrario no habría

acción sin que intervengan este principal elemento). A más de desarrolla los músculos, nos sentimos muy contentos de poder movernos, siendo este movimiento el que hace que nuestro crecimiento físico sea natural y saludable.

Es un factor poderoso, para el cultivo de los sentimientos sociales.

El juego es un instrumento óptimo de socialización, es un recurso que permite al individuo fortalecer su personalidad, autonomía y autoestima. Los niños aprenden a cultivar los valores sociales de un modo espontáneo, y alcanzan por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistad, aceptan respetar las reglas del juego, esperan turnos y toman conciencia de que sin ellas no habría oportunidad de gozo y alegría.

Se aprende la solidaridad y cooperación.

La solidaridad es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos. Cuando en el juego se tiene presente la solidaridad y cooperación, los niños aprenden a vivir en comunidad. “Y a los educadores, nos permite descubrir el poder que poseemos cada uno de nosotros para proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que se presentan en la realidad”(Calero, 2016, p.103.)

Estimula el poder creador.

Mediante los juegos se puede desarrollar en los niños/as la creatividad y la imaginación, ya que el hombre por naturaleza, es creativo, poseemos una inteligencia que nos permite inventar, nunca estamos satisfechas con lo que ya hemos conseguido.

En lo que respecta al poder individual.

Los juegos desenvuelven el habla y el lenguaje, despierta el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia. “También favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, aligera la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo”.(Honorio, 2006, p.14)

### **El juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.**

El juego se convierte en estrategia de enseñanza aprendizaje, porque a través del juego, el niño/a desarrolla gradualmente conceptos, habilidades y actitudes. Lo cual constituye un factor importante en el desarrollo cognitivo del niño.

Dentro del proceso cognitivo tenemos atención, concentración y memoria.

El desarrollo cognitivo son funciones intelectuales que se dividen en cuatro clases y son las siguientes.

Funciones receptoras que permiten la adquisición, el procesamiento, la clasificación y la integración de la información; la memoria y el aprendizaje permiten el almacenamiento y el acceso a la información; el pensamiento está relacionado con la organización y reorganización mental de la información y por último las funciones expresivas que permiten la comunicación o la acción.

El juego en el proceso de desarrollo

La importancia del juego en el desarrollo infantil

Para lograr el cambio epistemológico no sólo ha influido la evolución de las teorías psicológicas, pedagógicas y didácticas, sino que han sido necesarios y claves los grandes cambios sociales y económicos que han tenido lugar sobre todo durante la segunda mitad del siglo pasado.

Tomamos estas modificaciones como referentes para explicar y estudiar la condición de consolidación del juego como actividad básica en el desarrollo integral del niño.

Ámbito psicomotor

Desde la observación se puede comprobar que el bebé, desde muy temprana edad, realiza unos juegos de movimientos que llega a cabo de una manera repetitiva e involuntaria, y que además le satisfacen enormemente.

Los juegos se servirán de los reflejos con los que nace, de su tono muscular y de su cuerpo en general. El niño realizará acciones como mover las

manos, mover su boca, balbucear, mirar sus manos, oír sus propios sonidos; de esta forma irá desarrollando los sentidos.

Todos los juegos psicomotores que el bebé realiza espontáneamente fomentarán la adquisición de un control cada vez mayor de las partes de su cuerpo. Controlará su postura con un endurecimiento progresivo de su columna vertebral, aumentará la fuerza de las piernas hasta que éstas consigan mantenerse en pie; así conseguirá el equilibrio y la marcha. De esta forma comienzan las aptitudes fundamentales del movimiento como es la deambulación

También debemos tener en cuenta, el gran avance que supone el dominio de la lateralidad y el predominio de la utilización de una parte del cuerpo sobre la otra.

#### Ámbito cognitivo

A partir de los dos años y gracias a la mejora que supone la capacidad de desplazarse libremente, se darán avances cualitativamente muy significativos en el ámbito cognitivo. La aparición del juego simbólico. Representación interna de objetos y espacios. El dominio del lenguaje.

### **Ámbito afectivo**

A partir de los dos años y gracias a la mejora que supone la capacidad de desplazarse libremente, se darán avances cualitativamente muy significativos en el ámbito cognitivo: La aparición del juego simbólico. Representación interna de objetos y espacios, El dominio del lenguaje.

### **Ámbito afectivo**

Cuando el bebé nace, su capacidad de supervivencia por él mismo es nula. Depende totalmente de las personas adultas: necesita que le alimente, le asean, le faciliten el descanso, pero sobre todo necesita afecto.

### **Ámbito social**

Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad. El mundo social tiene preestablecido un proceder y unas normas que el bebé vive de forma poco coherente, muchas de las pautas sociales son incompresibles y además las ha de ir aprendiendo de forma global.

### **El desarrollo social en la etapa infantil**

El proceso de desarrollo social que se da a lo largo de toda la vida del individuo, se manifiesta en dos planos. Plano Individual: va formando su personalidad y concepto de sí mismo a través del contacto con los demás, Plano Colectivo: va tejiendo una red de relaciones personales que le ayudarán a una plena adaptación e integración social.

### **El juego en el proceso de socialización adecuada**

Compartiendo los juegos, realizan un aprendizaje social: aprender a relacionarse con los demás, a guardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas. Es decir, aprender a superar su egocentrismo. Todo esto va a contribuir a establecer sus primeros vínculos de amistad. (Izleporno, 2009, p.10)

El proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprenda a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión

explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones.

### **Relevancia del Juego para la Socialización del Niño Preescolar**

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

### **Desventajas de la Inadecuada Utilización de estrategias Lúdica**

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones. Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión



personal. En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho. Ortega y Lozano (1996)

El Juego y la Lógica

Algunos son un tipo de competición lógica:

- Piedra, papel o tijera
- Pares o nones
- Morra
- Lucha de pulgares
- Calienta manos

## **Requisitos del profesor para la enseñanza del juego**

La observación del profesor

El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los (as) niños(as), así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinarlos juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso. Papel del docente durante el juego.

La vigilancia debe ser discreta y procurar que se respeten profundamente las iniciativas aún las caprichosas de la niñez, de todas maneras del profesor es moral y materialmente responsable de los alumnos que se les confía, por eso en determinados casos son necesarios los consejos oportunos.

Muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos todos los días incurriendo así en una fatigosa monotonía, en este caso el profesor debe enseñar algunos juegos nuevos que sean de atracción con mayor actividad y entusiasmo.

Si le es posible debe participar en los juegos dando así mayor animación y entusiasmo al juego mismo.

Durante el desarrollo del juego no debe demostrar preferencia por ningún niño(a) o grupo determinado, en cuyo caso sembraría la discordia que es más peligrosa para la buena marcha de la escuela y para la misma actividad del profesor.

Así mismo impedirá todo abuso durante el juego, por más animado sea el juego, debe prohibirse las malas palabras, las riñas entre ellos(as). Tratar de hacer desaparecer en los niños(as) los juegos de crímenes o de asuntos policiales mediante ejemplos y consejos en forma paulatina.

El juego es la fuente de las primeras impresiones y el Adiestramiento de las actividades para las faenas futuras de la vida real, por esta razón merece una esmerada atención dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, pues, por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general.

## CAPÍTULO II

### Definición del pensamiento lógico

En el latín y también en el griego es donde nos encontramos con el origen etimológico de las dos palabras que dan forma al término pensamiento lógico que ahora vamos a analizar en profundidad. En concreto, pensamiento emana del verbo *pensare* que es sinónimo de “pensar”.

Lógico, por su parte, tiene en el griego su punto de origen pues procede del vocablo *logos* que puede traducirse como “razón”

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

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

La pedagogía señala que los maestros deben propiciar experiencias, actividades, juegos y proyectos que permitan a los niños desarrollar su pensamiento lógico mediante la observación, la exploración, la comparación y la clasificación de los objetos.

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

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

Todas estas características son las que llevan a afirmar que el pensamiento lógico se convierte en herramienta indispensable para el ser humano en su día a día pues gracias a él puede conseguir resolver los problemas que le vayan surgiendo de manera cotidiana. Así, mediante la observación de todo lo que le rodea, su propia experiencia, la comparación, la clasificación de los objetos que se pueda encontrar o todo lo que puede observar en su entorno tendrá la capacidad para desarrollar dicho tipo de pensamiento y solventar los conflictos que vayan apareciendo en su rutina.

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

Por estas razones, está claro que además el pensamiento lógico se convierte en un instrumento muy útil para la ciencia. Y es que gracias a él y a todo lo que permite se logrará que la misma avance en pro del ser humano, de una mejor calidad de vida y de la solución a los problemas que aún siguen sin poder solventarse.

En este sentido es destacable el hecho de que la ciencia necesita la racionalidad, la clasificación, la secuencialidad y la exactitud de este tipo de pensamiento para poder desarrollarse.

Periodo sensorio motor 0-2 años

Desarrollo cognitivo: Las personas desde que nacemos, incluso desde antes de nacer, hasta la edad adulta y después, pasamos por un largo camino de crecimiento, a lo largo de este sendero, se produce el crecimiento físico, pero también se produce el desarrollo psicológico

Existen diferentes etapas evolutivas de desarrollo psicológico por las que pasan todas las personas, cada una de ellas con sus características especiales. Es importante que conozcamos cuales son estas etapas y qué es lo que las caracteriza para entender la mentalidad de los niños y niñas y para enriquecer su desarrollo. “Cada momento evolutivo está definido, con las lógicas variaciones individuales, por unas características, que debemos conocer para educar a los más pequeños” (Carlitos, 2014, p.24)

## **Áreas del desarrollo**

Las personas nos desarrollamos en diferentes áreas. Así se produce un desarrollo social, afectivo, motor, del lenguaje y del pensamiento. Todas ellas están relacionadas, el proceso de desarrollo es un proceso continuo y global. Todas las áreas están integradas en el proceso mismo de crecimiento y todas se van desarrollando de forma conjunta, interviniendo unas en otras.

### **Pensamiento sensorio motor 0-2 años**

La inteligencia de los niños y niñas es práctica, centrada en el sí mismo, y en el momento presente en el aquí y ahora. El niño se relaciona con el mundo a través de los sentidos y la acción.

A lo largo de este periodo se producen importantes adquisiciones, la acción de los bebés evoluciona desde los reflejos innatos, que se convierten en hábitos. Poco después aparecen las reacciones circulares (acciones encaminadas a mantener un resultado) y con estas los primeros esquemas mentales. Más adelante el bebé se interesa por el mundo exterior y descubre los procedimientos como forma de reproducir hechos y de esta manera elabora ya acciones intencionadas. Al finalizar el periodo, adquiere la capacidad de representación, esto es el concepto de constancia de objeto, es decir busca el objeto escondido, sabe que está presente aunque no lo

tenga a simple vista, hace una representación mental del mismo. Con esto entra ya en el siguiente estadio.

Qué podemos hacer para favorecer el desarrollo?

- Enriquece las reacciones circulares, trata de que después de determinadas acciones del bebé ocurra siempre el mismo resultado.
- Permítele enriquecer estas reacciones circulares y elaborar esquemas mentales, introduce pequeñas modificaciones. Veamos un ejemplo, si el bebé agita el sonajero y repite la acción porque sabe que siempre ocurre el mismo resultado, un sonido que le gusta, coge el sonajero y golpéalo contra la mesa por ejemplo, para que el bebé vea como se producen modificaciones del hábito, empezará a explorar.
- Favorece el aprendizaje por ensayo error, para ello déjale experimentar, si el niño juega con algún objeto, déjale que explore, que ensaye con él.
- Proporcióname objetos que le permitan explorar el mundo más allá de sí mismo. Utiliza para ello todo tipo de juguetes u objetos llamativos para él.
- A partir de los 18 meses, comienza a jugar con él a esconder objetos. Muéstrale el objeto y escóndelo por ejemplo bajo una servilleta, búscalo tú y alza la servilleta enseñándole el objeto



escondido. A continuación escóndelo de nuevo, y deja que sea el niño el que busque el objeto escondido.

### **Pensamiento pre operacional (2 a 7 años)**

Se produce un avance en la forma de pensar. En esta etapa se produce un adelanto extraordinario en la actividad representacional y aparece la función simbólica, los niños y niñas utilizan símbolos para representar objetos, lugares y personas, puede retroceder y avanzar en el tiempo. El pensamiento va más allá de los actos y los hechos inmediatos. Pero en esta etapa el pensamiento es todavía rudimentario.

Características:

- Egocentrismo. Los niños y niñas, entienden todo lo que pasa a su alrededor partiendo de sí mismos. Ellos son el centro de todo lo que ocurre. Son incapaces de ponerse en el lugar de otras personas. Son incapaces de distinguir los puntos de vista propios de los de los otros. No son conscientes de otras perspectivas.
- Incapacidad para conservar. No comprenden que ciertas características de los objetos permanecen invariables, no cambian, cuando modifica su apariencia externa. Veamos un ejemplo de esto, le mostramos al niño como pasamos una cantidad de agua de un vaso a otro distinto (más estrecho y alto), no pueden entender que haya la misma cantidad.

- Razonamiento transductivo. Los niños y niñas en esta etapa razonan de lo particular a lo particular. Se basa en muchas ocasiones en hechos desconectados y hasta contradictorios.
- Ausencia de clasificación jerárquica. No organizan objetos en clases basándose en similitudes y diferencias entre ellos. Por ejemplo si les mostramos 6 canicas blancas y 3 verdes, no es capaz de entender que el número total de canicas es superior al de canicas blancas.
- Se consolida el lenguaje y hay progreso en el comportamiento emocional y social. Juego simbólico

¿Qué podemos hacer para favorecer el desarrollo?

- Ten en cuenta en todo momento las características de la etapa y trata de adaptarte al pensamiento del niño.
- Emplea el juego simbólico. Juega con ellos a simbolizar cosas. Puedes jugar a los médicos, a las tiendas, etc.
- Aprovecha la actividad lúdica para Favorecer las representaciones y la función simbólica.
- Permite la exploración, exploración y experimentación
- Al final de la etapa, a partir de los 5 años, intentaremos estimular al niño, pero con paciencia y sin forzar su ritmo, para que vaya adquiriendo procesos de la siguiente etapa. Intentaremos ayudarle a clasificar por ejemplo por colores, a explicarle nuestros puntos de vista, etc. Pero sin forzar, no debemos pretender que el

pequeño lo comprenda pues tal vez no esté preparado para ello, pero le iremos introduciendo en una nueva forma de pensamiento que él sólo ira alcanzando y descubriendo.

### **Pensamiento de operaciones concretas. (6 -12 años)**

- Es una etapa que se sustenta en los logros de las etapas anteriores y se logran importantes avances en el pensamiento. Los niños y niñas adquieren mayores nociones y superan cualitativamente las posibilidades de su pensamiento.
- El pensamiento se convierte en lógico. En esta etapa, comienza el razonamiento, los pensamientos dejan de ser intuitivos y se basan en el razonamiento. Se aplica la lógica y comienza a pensar en lo posible.. El pensamiento es reversible, flexible y mucho más complejo.

### **Características:**

- Conservación. En esta etapa comprenden que los objetos conservan ciertas características
- Reversibilidad. Son capaces de retroceder con el pensamiento y relacionar hechos y fenómenos observados con anterioridad con hechos presentes.

## **Pensamiento formal abstracto. (12 años en adelante)**

Se logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados, lo cual permite emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Puede formular hipótesis, tiene en cuenta el mundo de lo posible.

### **Características**

- Realidad concebida como subconjunto de lo posible. Se comprende que un aspecto determinado puede deberse a un conjunto de factores. Son capaces de prever situaciones. Porque pueden anticipar y ver diferentes posibilidades.
- Carácter hipotético deductivo. Los adolescentes tienen ya la capacidad de buscar un conjunto de explicaciones sobre algo, someterlas a prueba para comprobarlas.
- Carácter proposicional. Para pensar sobre lo posible, no se basa solo en cosas reales, ahora emplea además representaciones para pensar.
- Pensamiento abstracto. Esto es pensar que sucede si...sin llegar a efectuar la acción. Veámoslo, puede pensar que sucede si no llamo a mi abuela por su cumpleaños, y anticipar lo que sucederá aunque no esté haciendo o no haciendo la acción

### **Lo que podemos hacer para favorecer el desarrollo.**

- Emplea hechos cotidianos. Pregúntale que factores han provocado eso.
- Haz debates con él. Deja que se exprese, exponle tu forma de pensar.
- Analiza problemas éticos.
- Pasa de lo concreto a lo abstracto, como en el periodo anterior, primero transforma lo abstracto en ejemplos concretos y después estos los generalizas a lo abstracto.
- ayúdale a elaborar hipótesis y deducciones.

### **Pautas generales en todo el proceso de desarrollo.**

Al igual que en el proceso de desarrollo físico, y crecimiento del cuerpo, cuando hablamos de desarrollo psicológico, cada persona sigue su propio ritmo personal. El camino de desarrollo de cada uno es único. Es importante ser flexibles y pacientes en este aspecto y respetar los diferentes ritmos de desarrollo.

Proporciona estímulos para favorecer el desarrollo, pero ten en cuenta que hay procesos que no puede alcanzar. No fuerces al niño antes de tiempo para que alcance metas que no son adecuadas.

Deja que sean ellos los que reflexionen y piensen. Si lo haces por ellos, corres el riesgo de dejarle acomodado en una etapa más tiempo del

necesario. Por lo tanto fomenta la evolución de su pensamiento, dejándole solo ante el problema, “déjale que piense y en todo caso haz de guía para que alcance la solución, pero no se lo resuelvas”.(Rodríguez, 2001, p.98).

### **Desarrollo del Pensamiento lógico en niños.**

Es el conocimiento que deja de estar en el objeto para estar en el sujeto y este se construye a través de la coordinación y manipulación de objetos. Este conocimiento surge de una abstracción reflexiva que hace el niño frente a la acción, por tanto se desarrolla en su mente a través de las interacciones con los objetos y desde lo más simple a lo más complejo. Desde aquí se diferencia este conocimiento de otros, pues posee características propias, porque este se adquiere de un modo que no se olvida

Distingue tres tipos de conocimientos que debe adquirir el sujeto: físico, lógico-matemático y social. Conocimiento físico: es el que rodea a la persona y está constituido por los objetos del mundo natural abstracción empírica de los objetos. El énfasis del razonamiento está en el objeto mismo la dureza, la rugosidad, el peso, sabor textura. Se adquiere a través de la manipulación de los objetos cercanos al niño que facilitan la interacción con el medio. Jean Piaget (2010).

## **Teorías del pensamiento lógico.**

Este científico sostiene que el niño en su desarrollo realiza espontáneamente clasificaciones, compara conjuntos de elementos y ejecuta otras muchas actividades lógicas. Para ello realiza operaciones que se describen en la teoría de conjuntos. Lo que se pretende con la enseñanza de los conjuntos es que el niño tome conciencia de sus propias operaciones. El conocimiento lógico después de la obra de Piaget.

Una de las seguidoras de Piaget, Constante Kamil, diferencia tres tipos de conocimiento: el físico, el lógico-matemático y el social. Se dice que el conocimiento físico es un conocimiento de los objetos de la realidad externa. El conocimiento lógico-matemático no es un conocimiento empírico, ya que su origen está en la mente de cada individuo. El conocimiento social depende de la aportación de otras personas. Tanto para adquirir el conocimiento físico como el social se necesita del conocimiento lógico-matemático que el niño construye.

Este autor concedió gran importancia a la idea de que los niños desempeñan un papel activo en su propio desarrollo. “El interés fundamental de se centra en comprender los procesos mentales superiores para ampliar el pensamiento más allá del nivel “natural”. (Vygotsky, 2009, p.58).

Considera que la cultura y el lenguaje del niño desempeñan un papel vital en su desarrollo intelectual. Para este autor las diversas capacidades biológicas que surgen durante los dos primeros años de vida, las más importantes son las de codificación inactiva, icónica y simbólica. Éstas aparecen alrededor de los 6, 12 y 18 meses de vida. “Adquieren importancia porque permiten a los niños pequeños elaborar sistemas representacionales, es decir sistemas para codificar y transformar la información a la que están expuestos y sobre la que deben actuar”(Bruner, 2009, p.68).

### **Los aportes de Howard Gardner**

La obra de Bruner ha ejercido una gran influencia en el campo de la enseñanza/aprendizaje de las matemáticas. Esta influencia se observa en los análisis que se realizan sobre el tipo de representación que utilizará el alumno y el tipo de lenguaje utilizado.

Este investigador concibe a la inteligencia como la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural. La inteligencia es por tanto, un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, y es una facultad para comprender, entre varias opciones, cuál es la mejor y para crear productos válidos para la cultura que nos rodea. Celso Antúnez (2011).



## **Tipos de inteligencias.**

Howard Gardner veía a la inteligencia como capacidades. Las agrupó en las siguientes categorías.

- Inteligencia Lingüística.
- Inteligencia Lógico-Matemática..
- Inteligencia Espacial.
- Inteligencia Musical Inteligencia Interpersonal.
- Inteligencia Interpersonal.
- Inteligencia Sinestesia Corporal.
- Inteligencia Naturalista o Ecológica.
- Inteligencia Emocional.

### **Inteligencia Lógico Matemático.**

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente, Distinguir patrones lógicos o numéricos para manejar largas cadenas del razonamiento.

“Esta capacidad se manifiesta, inicialmente, en las acciones de la niña o niño sobre el mundo cuando, aún en la cuna, explora sus chupetes, sus sonajeros, sus móviles y otros juegos para, enseguida, formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras circunstancias”. (Piaget, 2010, p.99).

Las matemáticas se refieren a la capacidad de pensar de manera lógica, resolver problemas y percibir relaciones. Esta es una de las maneras en que desciframos el mundo, porque nos facilita el encontrar orden y lógica al reconocer modelos o patrones, hacer predicciones y resolver problemas.

Para convertirse en pensadores matemáticos, las niñas y los niños necesitan explorar, manipular y organizar objetos concretos antes de poder pedirles que utilicen símbolos abstractos. Mediante el juego, ellos pueden comenzar a cuestionar, analizar y discutir sus descubrimientos; además de reconocer cómo las matemáticas son parte de su vida diaria. Lo anterior les ayuda a pensar lógicamente y a sentir que las matemáticas son útiles y agradables.

Al reconocer la “permanencia” del objeto, pensar y referirse a él en su ausencia, la niña o niño se vuelve capaz de reconocer las semejanzas entre objetos, ordenándolos en clases y conjuntos. Más tarde, hacia los cinco años, deja de contar mecánicamente una serie de números y aplica ese valor, utilizándolo para conjuntos de objetos. Finalmente, hacia los seis y siete años, confrontando dos conjuntos de objetos, la niña o niño puede identificar el número de cada uno, comparar los totales y determinar cuál es el que contiene mayor cantidad.

## **Razonamiento**

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente, distinguir patrones lógicos o numéricos para manejar largas cadenas del razonamiento.

Esta capacidad se manifiesta, inicialmente, en las acciones de las niñas/o sobre el mundo cuando, aún en la cuna, explora sus chupetes, sus sonajeros, sus móviles y otros juegos para, enseguida, “formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras circunstancias”. (Abascal, 2010, p. 24).

## **Razonamiento lógico**

El termino razonamiento es el punto de separación entre el instinto y el pensamiento, el instinto es la reacción de cualquier ser vivo. Por otro lado el razonar nos hace analizar, y desarrollar un criterio propio, el razonar es a su vez la separación entre un ser vivo y el hombre.

El razonamiento nos permite ampliar nuestros conocimientos sin tener que apelar a la experiencia. También sirve para justificar o aportar razones a favor de lo que conocemos o creemos conocer. En algunos casos, como en las matemáticas, el razonamiento nos permite demostrar lo que sabemos; es que aquí hace falta el razonamiento cuantitativo.

### **Razonamiento no-lógico:**

Existe otro tipo de razonamiento denominado razonamiento no-lógico o informal, el cual no sólo se basa en premisas con una única alternativa correcta (razonamiento lógico-formal, el descrito anteriormente), sino que es más amplio en cuanto a soluciones, basándose en la experiencia y en el contexto. Los niveles educativos más altos suelen usar el razonamiento lógico, aunque no es excluyente. Algunos autores llaman a este tipo de razonamiento argumentación. Como ejemplo para ilustrar estos dos tipos de razonamiento, podemos situarnos en el caso de una clasificación de alimentos, el de tipo lógico-formal los ordenará por verduras, carnes, pescados, fruta, etc. En cambio el tipo informal lo hará según lo ordene en el frigorífico, según lo vaya cogiendo de la tienda

### **Aprendizaje.**

Cuando hablamos de aprendizaje nos referimos a la macro capacidad que una persona tiene para interiorizar conocimientos que pueden ser de hechos, de conceptos, de principios, de valores y de actitudes. Una persona aprende más cuantas más herramientas cognitivas y afectivas desarrolle a lo largo de su vida. Cuanto más aprende decimos que una persona es “inteligente”.

### **Aprendizaje significativo,**

A medida que se avanza en edad, madurez pero sobre todo en desarrollo cognitivo las personas somos capaces de construir, elaborar y relacionar conceptos que llegan a ser familiares, con ellos podemos interpretar el mundo con perspectiva crítica y creadora. Existen dos condiciones básicas para facilitar el aprendizaje significativo: en primer lugar el contenido debe ser potencialmente significativo y en segundo lugar, la disposición que la persona tiene para aprender.

### **Psicomotricidad.**

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás. En síntesis podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

## **Motricidad**

Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos.

### **Motricidad gruesa**

Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar

### **Motricidad fina**

Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir

## **Organización curricular de los aprendizajes de la educación inicial.**

Se plantea tres ejes de desarrollo y aprendizaje para toda la Educación Inicial, cada uno de ellos engloba a diferentes ámbitos propuestos para cada subnivel educativo. Los ejes de desarrollo y aprendizaje son: desarrollo personal y social, descubrimiento natural y cultural, y expresión y comunicación

De cada uno de los ejes de desarrollo se desprenden los ámbitos, que están identificados para cada subnivel educativo. El número de ámbitos planteados se incrementa del subnivel Inicial 1 al 2, en vista de que en los primeros años los procesos de aprendizaje son más integradores, y en los siguientes años, es posible considerar una mayor especificidad para la organización de los aprendizajes. Los ámbitos en los dos subniveles guardan total relación y correspondencia

### **Ejes de desarrollo y aprendizaje.**

Son campos generales de desarrollo y aprendizaje, que responden a la formación integral de los niños y orientan las diferentes oportunidades de aprendizaje.

### **Ámbitos de desarrollo y aprendizaje.**

Son espacios curriculares más específicos, que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje que identifican, secuencian y organizan los objetivos de aprendizaje y las destrezas en cada uno de los subniveles de Educación Inicial.

### **Objetivos de subnivel.**

Orientan las expectativas de aprendizaje que se requieren alcanzar en cada subnivel educativo, posibilitando lograr el perfil de salida. A partir de estos se derivan los objetivos de aprendizaje. Su formulación está definida en función de cada uno de los ámbitos.

### **Objetivos de aprendizaje**

Son enunciados del logro de las destrezas que se desea alcanzar en un período determinado. Son intenciones explícitas de lo que se espera conseguir por medio de la acción educativa.

#### **Destrezas**

El proceso de desarrollo de las destrezas es continuo y progresivo, lo que implica que los rangos de edad propuestos para la formulación de las mismas son edades estimadas, ya que el logro de la destreza dependerá del ritmo de aprendizaje de cada niño. Por ningún concepto se considerará a estas edades con criterios de rigidez

### **Orientaciones metodológicas**

Es el conjunto de sugerencias didácticas, cuyo objetivo es guiar la acción del docente y orientarlo en la toma de las mejores decisiones pedagógicas que



debe asumirlas para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de que los profesionales de este nivel educativo dispongan de directrices metodológicas que faciliten y dinamicen el logro del desarrollo y aprendizaje de los niños

### **Orientaciones para el proceso la evaluación**

Es el conjunto de sugerencias técnicas que permiten tomar decisiones oportunas acerca de la acción educativa y de las interacciones que se requieran para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, desde el enfoque cualitativo.

### **Eje de expresión y comunicación**

En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás.

Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato

Para el subnivel Inicial 1 de este eje se derivan los ámbitos de manifestación del lenguaje verbal y no verbal, y exploración del cuerpo y motricidad; para el subnivel Inicial 2, los ámbitos de comprensión y exploración de lenguaje, expresión artística y expresión corporal y motricidad.

## **f. METODOLOGÍA:**

### **MÉTODOS:**

**CIENTÍFICO.-** Es el conjunto de procedimientos por los cuales: se plantean los problemas científicos, y se ponen a prueba las hipótesis científicas”, es decir que este método permitirá plantear los problemas existentes para nuestra investigación, partiendo desde la observación empírica del campo problemático, delimitación del mismo, escogimiento del tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica, con los cuales se alcanzará los objetivos que se han planteado, es decir es el más completo de la investigación.

**INDUCTIVO.-** Es un proceso analítico-sintético mediante el cual se parte del estudio de casos, hechos o fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general que los rige. Nos permitirá para la observación y delimitación del problema, para plantear sus soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares y abstraer y generalizar la información.

**DEDUCTIVO.-** Sigue un proceso sintético-analítico, es decir contrario al anterior, se presentan conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales, de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias en las cuales se aplican, o se examinan casos particulares sobre las bases de las afirmaciones generales presentadas.

Permitirá la elaboración de las técnicas e instrumentos, guía de observación, tomando como base los elementos teóricos – conceptuales y empíricos del Marco Teórico sobre la familia que coadyuvará a la estructuración y ampliación del trabajo investigativo propuesto, para comprender y demostrar si la familia incide en el desarrollo socio-afectivo de las niñas y niños.

**DESCRIPTIVO.**- Consiste en la observación actual de hechos, fenómenos y casos. Se ubica en el presente, pero no se limita a la simple recolección y tabulación de datos, sino que procura la interpretación racional y el análisis objetivo de los mismos, con alguna finalidad que ha sido establecida previamente.

Posibilitará la observación de los hechos o fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado, guiará para llegar a la interpretación y análisis racional y objetivo del problema investigado analizar como la familia incide en el desarrollo socio-afectivo de los niños.

**MODELO ESTADÍSTICO.**-Se dedica a la descripción, visualización y resumen de datos originados a partir de los fenómenos de estudio. Los datos pueden ser resumidos numérica o gráficamente.

Facilitará organizar y graficar la información obtenida, con la aplicación de los instrumentos de investigación aplicada a los padres de familia y los niños.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**ENCUESTA.-** Se aplicará a los docentes de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Darío Guevara” del Cantón Puerto Quito, Provincia Pichincha, para determinar el uso de estragáis Lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógicos en los niños.

**GUÌA DE OBSERVACIÒN.-** Se aplicará a los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Darío Guevara” del Cantón Puerto Quito, Provincia Pichincha, para valorar el desarrollo del pensamiento lógico.

## **POBLACIÒN**

Para la presente investigación se contará con dos maestras de los paralelos correspondientes A y B, 20 niños y 30 niñas de Educación inicial de la Unidad Educativa “Darío Guevara” del Cantón Puerto Quito, Provincia Pichincha.

### CUADRO DE POBLACIÓN

		UNIDAD EDUCATIVA "DARÍO GUEVARA"		
Paralelos	Niños/as		Maestras	TOTAL
	H	M		
"A"	11	14	1	26
"B"	9	16	1	26
<b>TOTAL</b>	20	30	2	52

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Darío Guevara"

**g. CRONOGRAMA**

TIEMPO	MESES-AÑO												
	2015						2016						
	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
SELECCIÓN DEL TEMA			1								2		
DESARROLLO DEL PROYECTO													
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO													
PERTINENCIA DEL PROYECTO													
INVESTIGACIÓN DE CAMPO													
RESULTADOS													
INFORME PRELIMINAR													
PRESENTACIÓN DE LA TESIS													
SUSTENTACIÓN PRIVADA													
RECTIFICACIÓN													
SUSTENTACIÓN PÚBLICA													

## **PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO:**

<b>DETALLE</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
Copia de material bibliográfico	100.00
Impresión del proyecto	250.00
Copias de documentos de apoyo	180.00
Material de oficina	100.00
Levantamiento definitivo de investigación	200.00
Movilización	400.00
Trámites	250.00
Imprevistos	200.00
<b>TOTAL</b>	<b>1680.00</b>

## **RECURSOS INSTITUCIONALES**

- Universidad Nacional de Loja, Modalidad de Estudios a Distancia, Carreras Educativas.
- Unidad Educativa “Darío Guevara” del Antón puerto Quito, provincia Pichincha.

## **RECURSOS HUMANOS**

- Director de Tesis
- Padres de Familia del Centro Educativo.
- Niñas y niños.



- Director y asesor de investigación.
- Investigadora.

## **RECURSOS MATERIALES**

- Materiales para la reproducción del texto.
- Aula.
- Computador.
- Copias.
- Encuestas.
- Internet.
- Papel periódico.

## **Bibliografía**

Díaz-Barriga A, F. (1998). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México: McGraw Hill. 345: 58- 72

Feneti C. (1994). ¿Qué es el juego? *Revista Universidad de Antioquia* 236: 47-49

Ferreiro, Gravié. (1999). *El ABC del aprendizaje Cooperativo*. México: Trillas .176/306

Jiménez, Carlos. (2003). *La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia*. Colombia: Fundación Universidad Montserrat. 4bb55b70

Garibay G., Luis (1998). *Temas esenciales de la educación*. Guadalajara: Folia Universitaria. UAG. 4bb55b70

Krashen, Stephen D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. London: Phoenix ELT. 143:67- 56

Lewin, Kurt (1973). *Dinámica de la personalidad*. Madrid: Morata. 321: 34-5

Luft, J. (1977). *Introducción a la dinámica de grupo*. Barcelona: Herder.672:4-9

Moncayo, Luis (1999). *No solo con gis y buenos deseos*. México: U. editorial.

Monereo, Carlos (1998). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: SEP.

Nassif, Ricardo (1981). *Pedagogía general*. México: Kapelisz.

Nerici, I. (1980). *Metodología de la enseñanza*. México: Kapelisz.

Piaget, Jean. (1986). *La Formación del Símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.

Piaget, Jean y Inhelder, B. (1984). *Psicología del Niño*: Madrid. Morata.

Pozo M, Juan. *Adquisición de estrategias de aprendizaje*. México: Santillana.

Randolph y Posner (1991). *Las 10 reglas de oro para trabajar en equipo*. México:

Joaquín Mortiz, S.A., México, 1980.

ANEXOS:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS  
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**ENCUESTA DIRIGIDA DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA DARÍO GUEVARA” DEL CANTÓN PUERTO  
QUITO, PROVINCIA PICHINCHA**

Estimado docente sírvase contestar la siguiente encuesta, la misma que es con fines investigativos.

**1. ¿A inicio del año escolar le indica a los padres y madres de familia las Estrategias Lúdicas a utilizar en el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas?**

- Si
- No

**2. ¿Usted conoce acerca de las estrategias lúdicas?**

- Mucho
- Poco

- Nada

**3. ¿Ha participado en seminario taller de capacitación relacionado con la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico?**

- Sí

- No

**4. ¿Las autoridades del plantel realizan seguimiento y asesoría a las maestras (os) de educación inicial relacionado con la utilizan estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento lógico de los niños?**

- Sí

- No

**5. ¿Usted cree que el juego es importante para el desarrollo del pensamiento lógico de los niños niño en educación inicial?**

- Sí

- No

**6. ¿Sus estudiantes manipulan objetos de diferente tamaño y color?**

- Mucho

- Poco

- Nada

**7. Sus estudiantes utilizan cuentos gráficos**

- Sí
- No

**8. ¿Sus estudiantes desarrollan juegos recreativos dirigidos con facilidades?**

- Mucho
- Poco
- Nada

**9. ¿Considera usted que es necesaria su actualización con respecto a la debida aplicación de actividades lúdicas para desarrollo pensamiento lógico en niños y niñas de educación inicial?**

- Sí
- No

**10. ¿Le gustaría participar de un taller de capacitación de cómo utilizar la estrategia lúdica en el desarrollo de pensamiento lógico?**

- Sí
- No
- 

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS  
EDUCATIVAS CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIO**

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA DESARROLLAR EL  
PENSAMIENTO LÓGICO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN  
INICIAL DEL CENTRO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DARÍO  
GUEVARA DEL CANTÓN PUERTO QUITO, PROVINCIA DE  
PICHINCHA AÑO LETIVO 2014- 2015**

**DÍA LUNES:**

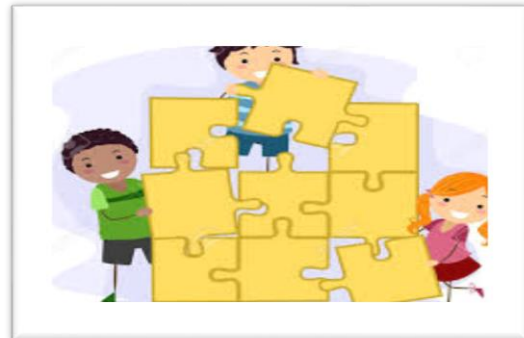
**EJE:** Relaciones lógico/matemáticas

**COMPONENTE:** Ordenar secuencias, reconocer objetos

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:** Ordenar en secuencias  
lógica sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en  
escenas de cuentos

**ACTIVIDAD:** Armar rompecabezas de cuatro dificultades

**MATERIAL:** Lámina gráfica, rompecabezas



Fuente: <http://es.slideshare.net/mabelmcg/programas-curriculares-de-matematicas-pre-escolar>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Arma el rompecabezas completo	Muy satisfactorio
Arma la mitad del rompecabezas	Satisfactorio
Arma menos de las tres partes	Poco Satisfactorio

**EJE:** Relaciones lógico/matemáticas.

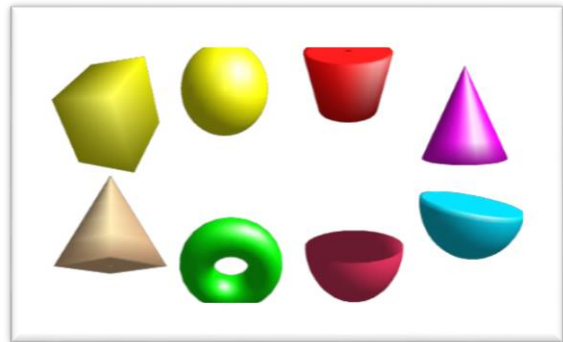
**COMPONENTE:** Estructuración de su esquema corporal y coordinación.

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:** Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.



**ACTIVIDAD:** Reconocer objetos por su forma y color.

**MATERIAL:** Lámina gráfica, objetos de diferente forma y color.



**Fuente:** <http://es.slideshare.net/mabelmcg/programas-curriculares-de-matematicas-pre-escolar>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Reconoce todos los objetos por su forma y color	Muy satisfactorio
Reconoce la mitad de los objetos por su forma y color	Satisfactorio
Reconoce menos de la tercera parte de los objetos por su forma y color	Poco Satisfactorio

**DÍA MARTES:**

**EJE:** Expresión corporal y motricidad

**COMPONENTE:** coordinación, equilibrio, orientaciones

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:** desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada

estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos

**ACTIVIDAD:** Salta la cuerda consecutivamente

**MATERIAL:** Lámina gráfica, cuerda, patio.



Fuente: <https://www.expresi%C3%B3n+artística+en+preescolar>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Salta la cuerda las 5 o 4 veces consecutivas correctamente	Muy satisfactorio
Salta la cuerda 3 o 2 veces consecutivas correctamente	Satisfactorio
Salta la cuerda 1 solo vez correctamente	Poco satisfactorio

**EJE:** Expresión corporal y motricidad

**COMPONENTE:** coordinación, equilibrio, orientaciones

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:** desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensoriales perceptivos que permitan una adecuada

estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos

**ACTIVIDAD:** Subir las escaleras sin apoyo escalón por escalón

**MATERIAL:** Lámina gráfica, escalera.



Fuente: <https://www.expresi%C3%B3n+artística+en+preescolar>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Todas las escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas	Muy satisfactorio
Todas la mitad de las escaleras en posición de pie, saltan escalones por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas	Satisfactorio
Menos de la tercera parte de las escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas	Poco satisfactorio

**DÍA MIÉRCOLES:**

**EJE:** Expresión artística

**COMPONENTE:** Habilidades artístico y cultural

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:** Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

**ACTIVIDAD:** Dramatizaciones de cuento asumiendo roles de diferentes personas, por parte de los niños y niña

**MATERIAL:** Lámina gráfica



Fuente: <https://www.expresiónartísticaenpreescolar.com>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Dramatiza el cuento con los tres personajes: caperucita, el lobo y la abuelita	Muy satisfactorio
Dramatiza el cuento con dos personajes: caperucita y la abuelita	Satisfactorio
Dramatiza el cuento con un personaje: caperucita	Poco satisfactorio

**EJE:** Expresión artística

**COMPONENTE:** Habilidades artístico y cultural

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:** Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

**ACTIVIDAD:** Canta canciones asumiendo roles de diferentes personas

**MATERIAL:** Lámina gráfica, voz, canciones, música



Fuente: <https://www.expresionartisticaenprescolar.com>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Canta correctamente toda la canción	Muy satisfactorio
Canta correctamente la mitad de la canción	Satisfactorio
Canta correctamente menos de la mitad de la canción	Poco satisfactorio

**DÍA JUEVES:**

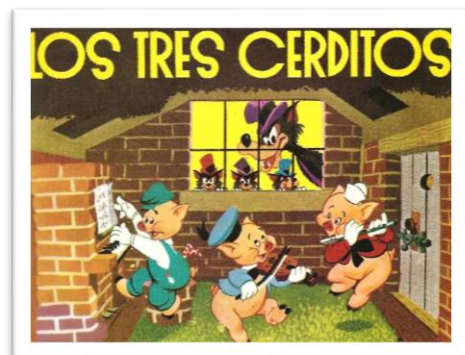
**EJE:** Comprensión y expresión del lenguaje

**COMPONENTE:** lenguaje verbal y no verbal

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:** Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística

**ACTIVIDAD:** Narra el cuento de los “tres cerditos”

**MATERIAL:** Cuentos infantiles “Los tres cerditos”



Fuente: <https://www.expresionartisticaenpreescolar.com>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Narra todo el cuento de los tres cerditos	Muy satisfactorio
Narra la mitad del cuento de los tres cerditos	Satisfactorio
Narra la tercera parte del cuento de los tres cerditos	Poco satisfactorio

**DÍA VIERNES:**

**EJE:** Relaciones con el medio natural y cultural

**COMPONENTE:** comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:** Estimular su curiosidad  
Fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.

**ACTIVIDAD:** Sembrar tres plantas



Fuente: <https://www.expresionartisticaenpreescolar.com>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Siembra las 3 plantas con facilidad	Muy satisfactorio
Siembra las 2 plantas con facilidad	Satisfactorio
Siembra 1 planta con facilidad	Satisfactorio

**REGISTRO DE DATOS**

	ACTIVIDAD NOMINA	Lógica matemática						Expresión corporal y motricidad			Expresión artística			Comprensión y expresión del lenguaje				Relaciones con el medio natural y cultural			Convivencia		Identidad y autonomía	
		A 1	A 2	A 3	A 4	A 5	A 6	A 1	A 2	A 3	A 1	A 2	A 3	A 1	A 2	A 3	A 4	A 1	A 2	A 3	A 1	A 2	A 1	A 2
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								



	Niveles	Ítem de Evaluación	%	
			Positivo	Negativo
	Lógica matemática	Ordenar en secuencias lógicas		
	Lógica matemática	Reconocer la ubicación de objetos		
	Lógica matemática	nociones de largo, corto, grueso, delgado		
	Lógica matemática	Identificar objetos de formas similares en el entorno		
	Lógica matemática	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno		
	Lógica matemática	Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno		
	Expresión corporal y motricidad	Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total		
	Expresión corporal y motricidad	Controlar la fuerza tono muscular en la ejecución de actividades		
	Expresión corporal y motricidad	postural en actividades de equilibrio estático dinámico afianzando el		

	motricidad	dominio		
0	Expresión artística	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico		
1	Expresión artística	Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales		
2	Expresión artística	Cantar canciones cortas asociando la letra con expresiones de su cuerpo.		
3	Comprensión y expresión del lenguaje	Relatar cuentos, narrados por el adulto con la ayuda de los para textos utilizando su propio lenguaje.		
4	Comprensión y expresión del lenguaje	Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, basándose en los para textos que observa		
5	Comprensión y expresión del lenguaje	Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda de un adulto y las asocia con el objeto o Comprensión y expresión del lenguaje  Lugar que los representa.		
	Comprensión y	Contar un cuento en base a sus		

6	expresión del lenguaje	imágenes sin seguir la secuencia de las páginas		
7	Relaciones con el medio natural y cultural	Reconocer y diferenciar entre elementos naturales y artificiales por medio de los sentidos		
8	Convivencia	Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas		

**FOTOGRAFIAS:**



Unidad Educativa "Darío Guevara"

**Fotografía:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano



Cuerpo Docente de la unidad Educativa "Darío Guevara"

**Fotografía:** Dayana Vanessa Pucuna Ruano

g. CRONOGRAMA

TIEMPO ACTIVIDAD	AÑOS-MESES															
	2014								2015							
	S EPTIEMB	OCTUBRE	N NOVIEMBRE	DICIEMBRE	E ENERO	F EBRERO	MARZO	A ABRIL	MAYO	J JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	O OCTUBRE	N NOVIEMBRE	D DICIEMBRE
SELECCIÓN DEL TEMA	■	■	■													
DESARROLLO DEL PROYECTO		■	■													
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO			■	■	■	■	■									
PERTINENCIA DEL PROYECTO					■	■	■	■	■							
INVESTIGACIÓN DE CAMPO							■	■	■	■						
RESULTADOS										■	■	■	■			
INFORME PRELIMINAR										■	■	■	■	■		
PRESENTACIÓN DE LA TESIS													■	■	■	
SUSTENTACIÓN PRIVADA														■	■	
RECTIFICACION															■	■
SUSTENTACION PÚBLICA																■

66

*Aprobado*

*Alicia Aguirre*  
12-02-2015

## ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Autoría.....	iii
Carta de Autorización.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria .....	vi
Esquema .....	vii
a. Título .....	1
b. Resumen .....	2
Summary .....	4
c. Introducción .....	6
d. Revisión de literatura.....	8
e. Materiales y métodos .....	34
f. Resultados.....	39
g. Discusión.....	68
h. Conclusiones .....	70
i. Recomendaciones .....	71

Propuesta.....	72
j. Bibliografía.....	112
k. Anexos.....	117
Índice.....	207