



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO
AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL
DMQ, AÑO LECTIVO 2015.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en Desarrollo
del Talento Infantil.

Autora: Andrea Carolina Quishpe Umatambo

Tutor: Lic. Yesenia Ochoa

Quito, Octubre 2015



DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo a llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.

Andrea Carolina Quishpe Umatambo

CC: 172355354-9



CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Andrea Carolina Quishpe Umatambo alumna de la Escuela de Educación, libre y voluntariamente cedo los derechos de autor de mi investigación en favor Instituto Tecnológico Superior "Cordillera".

Andrea Carolina Quishpe Umatambo

CC 1723553549



CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante Quishpe Umatambo Andrea Carolina por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.-

a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera Desarrollo del Talento Infantil que imparte el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



El cual incluye el desarrollo de una guía que contiene actividades para docentes acerca de técnicas innovadoras reutilizando algunos materiales y recursos del medio que nos rodea y esto permitirá al niño y niña a fortalecer su desarrollo integral

b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena socialización a la comunidad educativa.

c) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena socialización a la comunidad educativa.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del manual de juegos de seriación para fomentar la lógica matemática en niños y niñas de 5 años de edad dentro la ludoteca, descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar el manual de juegos de seriación para fomentar la lógica matemática, creatividad al momento de desarrollar situaciones matemáticas en niños y niñas de 5 años de edad dentro la ludoteca, tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de



Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción de la guía por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del manual; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización de la guía. d) Cualquier transformación o modificación del manual. e) La protección y registro en el IEPI del manual a nombre del Cesionario f) Ejercer la protección jurídica de del manual de juegos de seriación para fomentar el desarrollo cognitivo mediante la lógica matemática; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.-

El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del manual didáctico sobre los juegos de seriación para fomentar la lógica matemática en niños y niñas de 5 años de edad dentro la ludoteca, que es objeto del presente contrato. Como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del manual a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.-La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.



QUINTA: PLAZO.-La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo-.

Las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: **a)** El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; **b)** Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; **c)** Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; **d)** El



procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvención, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.-

Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 20 días del mes de octubre del dos mil quince

f) _____

f) _____

Quishpe Umatambo Andrea Carolina

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

C.C.N 1723553549

CEDENTE

CESIONARIO



AGRADECIMIENTO

Agradezco al Instituto Tecnológico Superior Cordillera por haberme permitido estudiar y formarme como profesional.

Agradezco a la Lic. Yesenia Ochoa, por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado que pueda culminar la carrera tecnológica que después de mucho sacrificio voy a alcanzar mi meta propuesta.

Agradezco a todo el personal docente, que transmitiera todos sus conocimientos, y que aportaran gratificadamente en mi vida estudiantil.



DEDICATORIA

A mis padres por todo el apoyo incondicional.

A mi hermano que desde el cielo ha sabido guiarme

**A todo el personal del Centro Infantil "Divino Niño" por transmitir
sus conocimientos.**



ÍNDICE GENERAL

CESIÓN DE DERECHOS	iii
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD	
INTELLECTUAL.....	iv
AGRADECIMIENTO	ix
DEDICATORIA.....	x
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
ABSTRACT	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1.....	1
Antecedentes	1
1.01 Contexto.....	1
1.01.01 Macro	1
1.01.02 Meso.....	3
1.01.03 Micro.....	5
1.02 Justificación	5
1.03 Definición del problema central (matriz t).....	7
1.03.01 Situación actual	7
1.03.02 Situación empeorada	7
1.03.03 Situación mejorada.....	7
1.03.04 Fuerzas impulsadoras	8
1.03.05 Fuerzas bloqueadoras	9



CAPITULO II	12
2.01 Mapeo de involucrados	12
2.02 Matriz de análisis de involucrados	13
2.02.01 Actores involucrados.....	13
CAPÍTULO III.....	18
3.01 Análisis crítico del árbol de problemas.....	18
3.01.1.-Árbol de problemas.....	19
3.02 Análisis crítico del árbol de objetivos.....	20
CAPITULO IV	23
4.01 Análisis crítico de las alternativas.....	23
4.02 Análisis crítico de la matriz de impacto de los objetivos.....	29
tabla 3 matriz de impacto de los objetivos.....	31
4.03 Análisis del diagrama de estrategias	32
4.04 Análisis de la matriz del marco lógico.....	34
CAPÍTULO V PROPUESTA	39
5.01 Antecedentes	39
5.01.01 Antecedentes	39
5.01.02 Datos informativos	40
5.01.03 Reseña histórica	41
5.01.04 Objetivos	42
5.01.02 Justificación.....	42
5.01.03 Marco teórico	43
5.02 Descripción	44



5.02.01 Metodología	45
5.02.02 Métodos.....	45
5.02.03 Técnicas.....	46
5.02.04 Participantes	47
5.02.05 Análisis e interpretación de resultados tabulación de datos de la encuesta.	48
5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta	57
5.03.01 Taller de socialización	57
5.03.01 PROPUESTA.....	60
JUGANDO ME DIVIERTO	66
ARMANDO CUBOS.....	70
JUEGOS DE BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN.....	71
ENCESTEMOS LA PELOTA.....	72
ENCUENTRO MI PAREJA.....	76
TWISTER	78
CUANTOS HAY	80
CAPÍTULO VI.....	82
6.01 Recursos	82
6.02 Presupuesto	84
6.3 Cronograma.....	85
CAPITULO VII.....	88
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	88
7.1. Conclusiones	88
7.2 Recomendaciones	89



Bibliografía	90
ANEXOS	91
Encuesta posterior ala sociabilización del manual.....	92
Fotografías	94



ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 MATRIZ DE FUERZA "T"	10
TABLA 2 ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS	26
TABLA 3 Matriz de Impacto de los Objetivos	31
TABLA 4.	37
TABLA 5	48
TABLA 6	49
TABLA 7	50
TABLA 8	51
TABLA 9	52
TABLA 10	53
TABLA 11	54
TABLA 12	55
TABLA 13	55
TABLA 14	57



ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 MAPEO DE INVOLUCRADOS	13
FIGURA 2 Matriz de análisis de alternativas	17
FIGURA 3 ÁRBOL DE PROBLEMAS	19
FIGURA 4: árbol de objetivos	22
FIGURA 5 DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS.....	33
FIGURA 6 Porcentaje de respuestas pregunta 1	48
FIGURA 7.Porcentaje de respuestas pregunta 2.....	49
FIGURA 8 Porcentaje de respuestas pregunta 3.....	50
FIGURA 9 Porcentaje de respuestas pregunta 4.....	51
FIGURA 10 Porcentaje de respuestas pregunta 5.....	52
FIGURA 11 .Porcentaje de respuestas pregunta 6.....	53
FIGURA 12 Porcentaje de respuestas pregunta 7.....	54
FIGURA 13 .Porcentaje de respuestas pregunta 8.....	55
FIGURA 14 Porcentaje de respuestas pregunta 9.....	56
FIGURA 15 Porcentaje de respuestas pregunta 10.....	57



RESUMEN EJECUTIVO

La edad inicial es el momento en donde los niños y niñas empiezan a explorar, experimentar, jugar y crear, puesto a dichas características es donde las educadoras de edad inicial estamos prestas para que todo lo que los infantes realicen se a de la mejor manera

El presente proyecto tiene como objetivo aplicar juegos de seriación dentro la ludoteca para fomentar las relaciones lógico matemática desarrollando a si su capacidad intelectual y creativa al momento de resolver juegos de seriación.

El presente proyecto ha sido realizado con la metodología I+D+I (Investigación, Desarrollo e Innovación), en la cual se han utilizado métodos de investigación bibliográficas en diversas fuentes e investigación de campo aplicando encuestas a docentes que trabajan en la educación.

El resultado que se requiere obtener es que los y las docentes de educación inicial apliquen en sus planificaciones diarias los juegos de seriación ya que estaremos dando los primeros pasos para que los niños y niñas puedan desenvolverse en el ámbito educativo dentro o fuera del mismo



ABSTRACT

The starting age is the time where children begin to explore, experiment, play and create, since these specifications is where educators are starting age lend to everything that infants are to perform in the best way

This project aims to implement serialization games in the playroom to encourage logical mathematical relationships to develop if their intellectual and creative skills when solving games serialization.

This project has been realized with the methodology I + D + I (Research, Development and Innovation), which have been used bibliographical research methods from various sources and field research using surveys to teachers working in education.

The result is required to obtain it is that the teachers of preschool apply in their daily schedules serialization games because we will be taking the first steps that children can cope in education within or outside



INTRODUCCIÓN

La educación en el Ecuador ha tomado gran importancia en los últimos años y se está desarrollando de una manera muy avanzada en donde la importancia que se le está tomando a la edad inicial hasta el nivel superior para de esta manera destacar al ser humano como líder en el ámbito que se desarrolle.

A nivel que el niño y niña se va desarrollando las educadoras deben ayudar a los infantes a potencializar de una mejor manera el desarrollo cognitivo del infante ya que si no se estimula adecuadamente el pensamiento crítico y lógico desde temprana edad no se lograra la calidad de estudiantes y profesionales que necesita nuestro país.

Por lo tanto este proyecto va encaminado a la concientización de los docentes y las docentes sobre la práctica de nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje en el aula de clase, una de ellas es el adecuado uso de los juegos de seriación dentro la ludoteca que es el lugar donde se guarda todo tipo de juguetes como indica Jean Piaget en una de las inteligencias múltiples, es la lógica matemática en donde, enseña a resolver todo tipo de situaciones lógicas logrando en si un mejor desarrollo cognitivo.



CAPÍTULO 1

ANTECEDENTES

1.01 CONTEXTO

1.01.01 MACRO

En uno de los artículos infundidos por la “revista Iberoamericana manifiesta que en estos tiempos el concepto de ludoteca no se ha difundido mucho a pesar de que la primera fuera fundada en 1934 en la ciudad de los Ángeles, California, en la escuela municipal Toy Lan, por la señora Infield. 128 Revista Iberoamericana.” Es hasta 1960, que la UNESCO retomó esta idea en los países europeos y promovió la inauguración de ludotecas en todo el mundo, divulgando el nombre de ludoteca y la idea de “juguete público”, ya que las ludotecas fungían con el mismo sistema de las bibliotecas, es decir con préstamos externos de su acervo. Hoy en día, la mayoría de las ludotecas poseen una estructura administrativa y métodos de trabajo precisos, fomentan el juego y el juguete en diferentes espacios educativos, recreativos, sociales y de salud. Aunque también existe el problema de que personas sin la capacitación ludotecaria están incursionando en el campo y con ello propiciando que el concepto se desvalorice y que no se lleven a cabo las funciones que la ludoteca tiene que cumplir.



A nivel internacional se encuentran la Asociación Internacional del Derecho al Juego (IPA, por sus siglas en inglés) y la Asociación Internacional de ludotecas (ITLA, por sus siglas en inglés). En México está la Fundación México Juega A.C., que trabaja para informar, sensibilizar y socializar el derecho al juego. El juego es una actividad que siempre ha acompañado a la humanidad, esto lo sabemos básicamente por los juegos y juguetes que se han encontrado y documentado. Sin embargo, en la actualidad muchas sociedades han relegado al juego a un segundo término. Afortunadamente aún existen espacios que provocan experiencias de juego para los niños y niñas, tal es el caso de las ludotecas, donde el juego, los juegos y los juguetes son los principales actores, y en quienes recae la acción de jugar.

La ludoteca debe de ser un espacio de intervención social que proporcione momentos para la reflexión de la importancia del juego, su difusión y respeto es por ello que en la ciudad de los Ángeles se ha visto en la necesidad de implementar las ludotecas en centros educativos con el fin que desarrollen sus capacidades cognitivas de una mejor manera.

Para fomentar nuestros conocimientos a continuación los siguientes conceptos:

LUDOTECA

Atzazar (2001), expone que según la etimología, “ la palabra ludoteca viene del Latín “ludos” que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra “theca” que significa caja o local para guardar algo”. No obstante la ludoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes. Realmente no puede ni debe ser un simple depósito de juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a



jugar ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas (animadores, recreacioncitas, artesanos, educadores, ludotecarios) que deberán ser preparados para estas funciones.

JUEGO

Huizinga (2000), “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real”

La aplicación de la ludoteca para desarrollar las relaciones lógico-matemático a través del juego didáctico en los niños y niñas es muy importante ya que es un espacio recreativo y educativo en donde chicos y grandes disfrutamos aprendiendo a través de la magia del juego, que despierta alegrías, nos empapa de sonrisas, emociones, transforma y llena de vida.

1.01.02 MESO

Departamento de gobernación y administración (2010)“En nuestro país, la educación del ocio ha tenido, históricamente, diferentes manifestaciones que han conformado toda una serie de movimientos sociales y servicios característicos propios.

En este sentido, dentro del modelo de desarrollo comunitario y cívico, el juego representa una herramienta educativa y de formación personal que influye en el



desarrollo global de la persona, partiendo de las relaciones persona-entorno social como marco de integración.

Así lo establece la Declaración Universal de los Derechos de los Niños cuando afirma que el ocio, el juego y el tiempo libre deben estar orientados a favorecer la participación en la vida colectiva, al aprendizaje de la ciudadanía.”

El juego y el juguete inciden en la creación de vivencias relacionales y comunicativas, facilitan el crecimiento de la personalidad dentro de un marco social y potencian la convivencia en la igualdad, la interculturalidad y la coeducación.

Igualmente lo manifiesta la ley de atención y protección de los niños y los adolescentes cuando afirma que el juego es un elemento esencial de crecimiento y maduración. Y que el juego y los juguetes se deben adaptar a sus necesidades y ayudar al desarrollo psicomotor de cada etapa educativa.

Pero para que esto sea posible es necesario asegurar unas determinadas condiciones: espacios adecuados y seguros, materiales lúdicos y juguetes con calidad pedagógica, tiempo suficiente y compañía con quien compartir el juego y la diversión.”

Estas condiciones son necesarias para que los infantes desarrollen sus juegos de manera más saludable, creativa, segura, libre y espontánea posible, deben ser promovidas por docentes que estén totalmente capacitados para dicho compromiso.

Ortega (2012)“,en Ecuador, una de las investigaciones realizadas en el tema a la aplicación de la ludoteca para desarrollar las relaciones lógico-matemático a través del juego didáctico, en donde afirman que la ludoteca es una estrategia que se debe utilizar desde los primeros años de educación inicial para desarrollar el pensamiento



lógico, los sentidos y la sensibilidad, lo que permite captar la percepción que tienen los infantes sobre el medio en que se desarrollan.”

Por tanto el adecuado uso de la ludoteca y los juegos de seriación dentro de la misma permite en los niños y niñas desarrollar la creatividad y el pensamiento lógico-matemático, sobre todo ayuda a dar soluciones rápidas a dichas situaciones a futuro.

1.01.03 MICRO

La mayoría de los centros infantiles de Pichincha buscan que en las diferentes planificaciones académicas debe darse importancia al desarrollo de la Inteligencia lógica- matemática ya que es uno de los factores que influye su vida escolar en años posteriores.

En el Distrito Metropolitano de Quito en la Av. Rodrigo de Chávez y Joaquín Collahuazo de la parroquia de La Magdalena está situado el Centro Infantil “Divino Niño N°1” del Cuerpo de Ingenieros del Ejército. Allí se puede observar que las maestras no aplican correctamente los juegos didácticos de seriación por el desconocimiento de la importancia de estos, es por ello que uno de los problemas que se genera en la educación inicial es la escasa creatividad que tienen los niños y niñas al momento de resolver problemas situados dentro del juego. Es necesario que las docentes utilicen materiales didácticos porque de esta manera ayudará a facilitar la enseñanza aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia lógico- matemático.

1.02 Justificación



La finalidad de esta investigación es ayudar a desarrollar la creatividad y el pensamiento lógico en la edad inicial desde el ámbito pedagógico a través de la capacitación de docentes y el correcto uso de juegos de seriación para una mejor enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas.

Por esta razón, se hace necesario el análisis de la inteligencia lógico- matemática y planteamiento de un manual como apoyo para la maestra y así desarrollar tal inteligencia y lo pueda aplicar con este grupo de infantes proporcionando una serie de recursos compensatorios que les permitan aprender en forma autónoma, eficiente y sobre todo establecer un interés participativo en el aula.

Según el currículo de Educación Inicial 2014 en el objetivo de Subnivel manifiesta que es importante 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.

Según el Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017 en el numeral 2.9 manifiesta que hay que generar e implementar instrumentos de información y concienciación sobre la importancia del desarrollo integral de la primera infancia.

Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017 en el Objetivo 4. Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía: 4.1.a expresa que se debe Ampliar y fortalecer la cobertura de la educación inicial y de los centros de desarrollo infantil integral para estimular las capacidades cognitivas de los niños y niñas menores de 5 años, conforme

al modelo de desconcentración territorial, procurando que en cada circuito exista una
APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.



oferta educativa completa, con prioridad en aquellos con mayor déficit de acceso.
(CONSTITUCION DE LA REPLUBICA, 2015)

El desarrollar la inteligencia lógico- matemática a través de la ludoteca en los infantes desde corta edad es muy importante ya que ayuda a los párvulos a desenvolverse en su entorno autónomamente con seguridad y confianza.

1.03 Definición Del Problema Central (Matriz T)

1.03.01 Situación Actual

Inadecuada aplicación de la ludoteca para desarrollar las relaciones lógico-matemático mediante el juego didáctico en niños y niñas de cinco años de edad en el CDI "Divino Niño" No 1.

1.03.02 Situación Empeorada

Niños y niñas con poca creatividad al momento de desarrollar su pensamiento lógico matemático en los juegos de seriación.

1.03.03 Situación Mejorada



Niños y niñas con buena creatividad que le permite mejorar su pensamiento lógico al momento de resolver los juegos de seriación lo que consiente desarrollar de una mejor manera su aprendizaje y la resolución de problemas mediante el razonamiento.

1.03.04 Fuerzas Impulsadoras

- Instruir a los docentes sobre cómo aplicar la ludoteca para desarrollar las relaciones lógico-matemática a través del juego, intensidad real 2(escala medio bajo) escaso interés de parte del docente al momento de asistir a las capacitaciones y el potencial de cambio ideal 4(medio alto) es decir que el docente al asistir a las capacitaciones podrá desarrollar de una manera adecuada la importancia de los juegos de seriación.
- Manual destinada a docentes para mejorar el aprendizaje, intensidad real (escala bajo) desconocimiento por parte de los docentes al momento de utilizar los juegos, siendo el potencial de cambio ideal 5 (escala alta) lo que permite la adecuada utilización del manual por parte de las y los favoreciendo el desarrollo cognitivo intelectual de los infantes al momento de solucionar juegos de seriación dentro de la ludoteca.
- Capacitación a los docentes para impulsar las relaciones lógico-matemático en los infantes intensidad real 1 (escala bajo) ya que las docentes desconocen del tema y el potencial de cambio 5 (escala alto) por lo que permitirá el dinamismo entre profesor y alumnos.



- Instruir la importancia de dinamizar la participación infantil en los juegos de seriación la intensidad real (escala medio) ya que su desconocimiento no les permiten lograr en los infantes un óptimo aprendizaje y el potencial de cambio 5(escala alto) ya que mediante este podrán lograr lazos afectivos.

1.03.05 Fuerzas Bloqueadoras

- Desinterés por parte de docentes para asistir a las charlas intensidad real 5 (escala alto) ya que desconocen la importancia de desarrollar las relaciones lógico-matemático, Potencial de cambio 3 (escala medio) ya que la mayor parte de los docentes conocerán como utilizar los juegos de seriación.
- Poco compromiso de las docentes la intensidad real 4 (medio alto) ya que el potencial de cambio 2 (medio bajo) el docente no tiene el compromiso debido para asistir a las charlas.
- Desinterés por parte de los docentes a la capacitación intensidad real 4(medio alto) inexperiencia de cómo utilizar los juegos potencial de cambio 2 (medio bajo) debido a que la mayoría de docentes no utilizan estos juegos adecuadamente.
- Desgana por parte de los docentes para asistir a los talleres intensidad real 4(medio alto)no le dan la debida importancia al tema, potencial de cambio 2(medio bajo) docentes mediante actividades desarrolla el proceso de aprendizaje.



TABLA 1 MATRIZ DE FUERZA "T"

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL	SITUACIÓN MEJORADA
----------------------------	-------------------------	---------------------------

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.

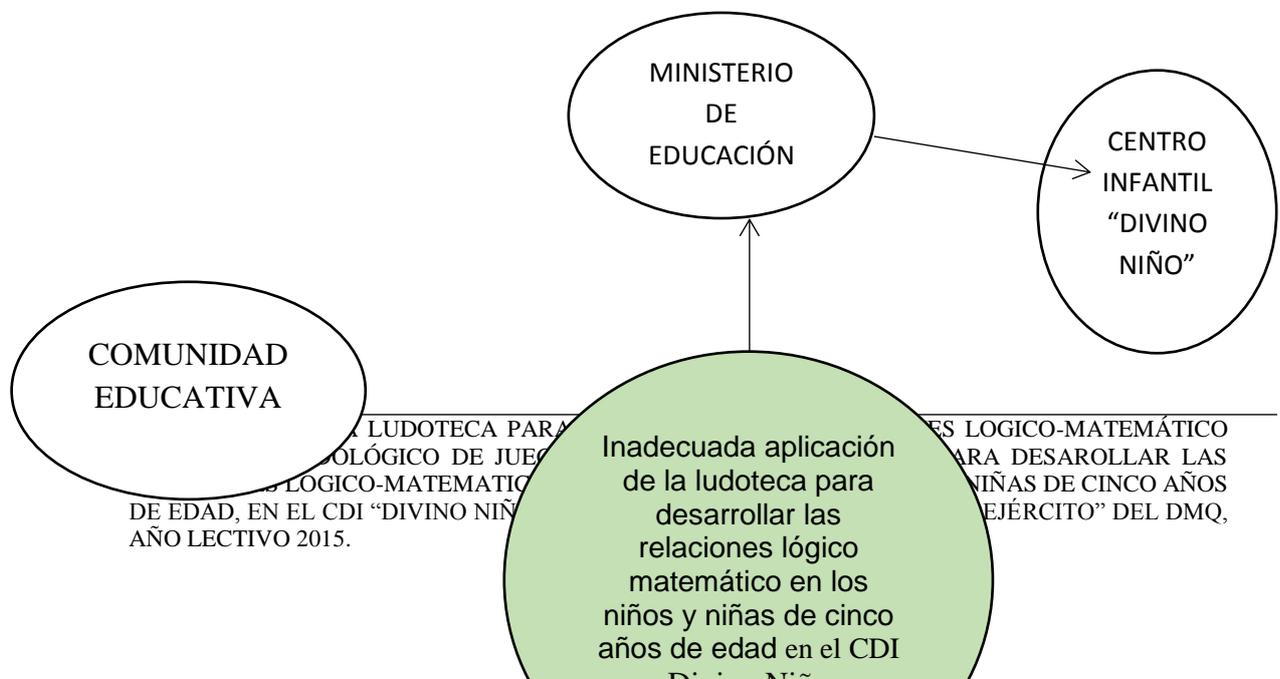
Niños y niñas con poca creatividad al momento de desarrollar su pensamiento lógico.	Inadecuada aplicación de la ludoteca para desarrollar las relaciones lógico-matemático mediante el juego didáctico en niños y niñas de cinco años de edad en el CDI Divino Niño No 1.				Niños y niñas con buena creatividad que le permite mejorar su pensamiento lógica y desarrollar su aprendizaje.
FUERZAS IMPULSADORAS	I.Real	Pc.Ideal	I.Real	PC. Ideal	FUERZAS BLOQUEADORAS
Instruir a los docentes sobre cómo aplicar la ludoteca para desarrollar las relaciones lógico-matemática a través del juego	Medio Bajo	Medio Alto	Alto	Medio	Desinterés por parte de docentes para asistir a las charlas de cómo utilizar la ludoteca con los juegos de seriación.
Manual destinada a docentes para mejorar el aprendizaje acerca de la importancia de juegos de seriación	Bajo	Alto	Medio Alto	Medio Bajo	Poco compromiso de los docentes para asistir a charlas donde se encuentra importancia que tienen los juegos de seriación para desarrollar la lógica matemática
Capacitación a los docentes para impulsar las relaciones lógico-matemática en los infantes	Bajo	Alto	Alto	Medio	Inasistencia por parte de los docentes a la capacitación sobre la ludoteca
Instruir la importancia de dinamizar la participación infantil en los juegos de seriación	Medio	Alto	Medio Alto	Medio Bajo	Desgana por parte de los docentes para asistir a los talleres

Elaborado por: Andrea Quishpe.

Fuente: Centro infantil "Divino Niño 1"

CAPÍTULO II

2.01 Mapeo de Involucrados



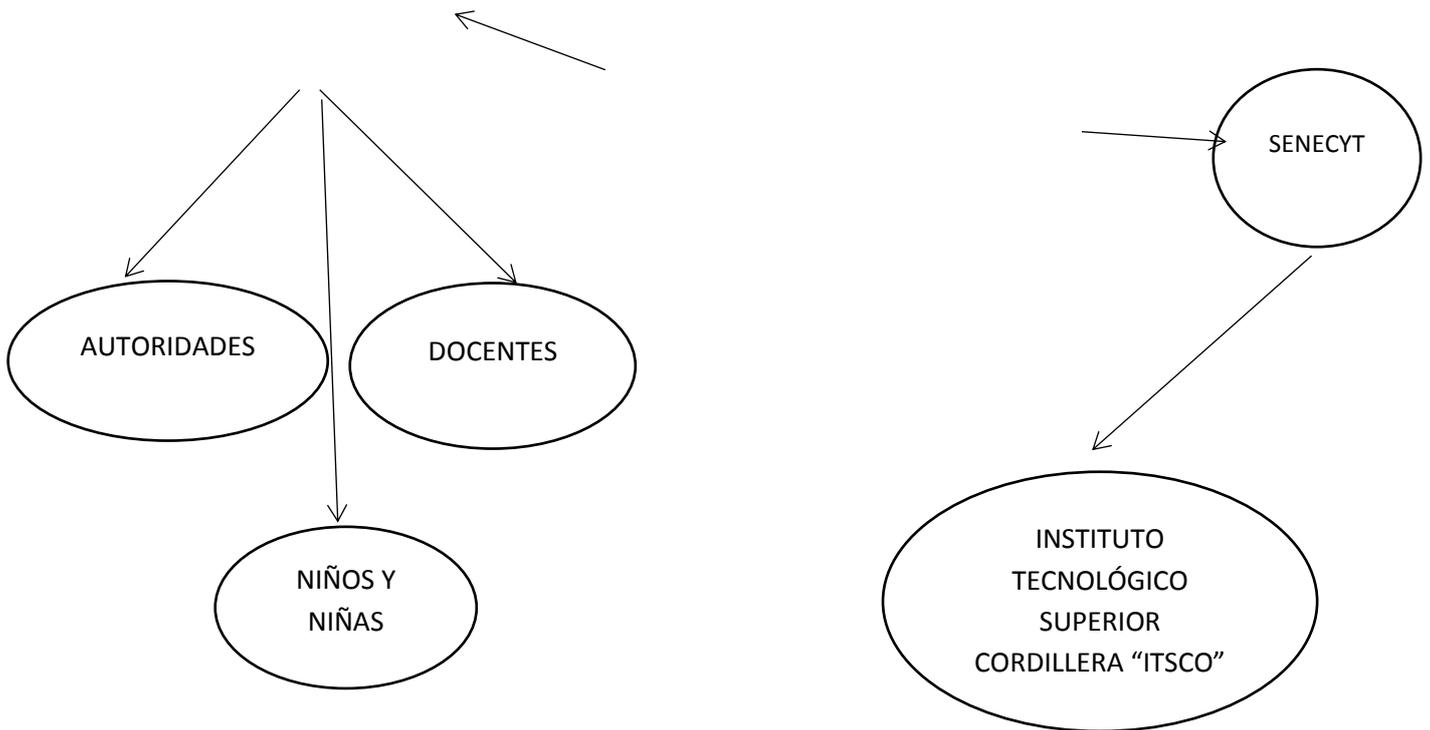


FIGURA 1 MAPEO DE INVOLUCRADOS

Elaborado por: Andrea Quishpe

Fuente: Centro infantil "Divino Niño 1"

2.02 Matriz de Análisis de involucrados

2.02.01 Actores Involucrados

En la matriz de análisis de involucrados se encuentran los siguientes actores.

Ver figura 2

- **MIES:** el interés sobre el tema son profesionales técnicos en el tema. Los problemas percibidos es, desinterés en los profesionales institucionales (MIES) sobre la relaciones lógica matemática y sus beneficios; los recursos, mandatos y capacidades se rige de acuerdo a los siguientes artículos el artículo



46 de la Constitución de la República establece que el estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

Numeral 1.- Atención a menores de seis años, que garantice su educación y cuidado diario en un marco de Protección integral de sus derechos.; el interés sobre el proyecto es que los docentes en la edad inicial conozcan el significado de la ludoteca beneficios y aplicación de resoluciones de juegos de seriación que fomenten las relaciones lógico-matemática.

- **Centro de desarrollo infantil “DIVINO NIÑO”** del cuerpo de ingenieros del ejército interés sobre el problema central, profesoras del centro infantil “Divino Niño” conozcan y apliquen la ludoteca en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Problemas percibidos, desconocimiento de juegos de seriación importante para el proceso de aprendizaje. recursos mandatos y capacidades se basan en el artículo Código de la niñez y adolescencia Art. 37.- Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. El interés sobre el proyecto, que las docentes apliquen actividades relacionadas con la lógica-matemática en las planificaciones; y por últimos los conflictos potenciales, falta de información acerca de los juegos de seriación que son importantes para el desarrollo lógico del infante.
- **Instituto Tecnológico Cordillera:** Interés sobre el tema central, el Conocimiento en las alumnas de los últimos niveles de formación profesional sobre el tema y la utilidad en los diferentes procesos del desarrollo del niño niña; los problemas percibidos es el desconocimiento por parte de las alumnas



- y alumnos. Recursos mandatos y capacidad se considera el Código de la niñez y adolescencia artículo 39 numeral 5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación. Interés sobre el proyecto, aplicación de la ludoteca con juegos de seriación en las prácticas pre profesionales por las alumnas y alumnos. Entre los conflictos potenciales, alumnas que desconozcan acerca de desarrollo de la lógica matemática en los infantes en el proceso de aprendizaje.
- **Docentes:** Interés sobre el problema central docentes concedores sobre la aplicación de la lógica matemática en la edad inicial y sus beneficios. Problemas percibidos, desconocimiento del docente sobre la lógica en el desarrollo de los infantes en el proceso de aprendizaje. Recursos Mandatos y Capacidades Art. 40.- Medidas disciplinarias.- La práctica docente y la disciplina en los planteles educativos respetarán los derechos y garantías de los niños y niñas. Interés sobre el proyecto, docentes interesados por mejorar el aprendizaje y calidad educativa. Conflictos potenciales, indiferencia del docente en adquisición de conocimientos adecuados relacionado al tema.
 - **Niños y niñas:** Interés sobre el tema central, infantes con nivel óptimo para desarrollar habilidades. Problemas percibidos, niños y niñas con inadecuado desarrollo al momento de solucionar juegos de seriación. recursos mandatos y capacidades se considera al Código de la niñez y adolescencia artículo 37 derecho a la educación numeral 4 garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de

ceros a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; Interés sobre el proyecto, Infantes con adecuado desarrollo integral. Conflictos potenciales infantes con problema de aprendizaje por inadecuados procesos cognitivos.

2.2 MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

Actores Involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas Percibidos	Recursos Mandatos y Capacidades	Intereses sobre el proyecto	Conflictos Potenciales
Ministerio de Educación	Proporcionar capacitación a los docentes para impulsar las relaciones lógico-matemáticas en niños y niñas	Desinterés por parte de docentes en las capacitaciones que proporciona el estado con respecto al desarrollo de las relaciones lógico-matemático	Referente Curricular. Cumpliendo con el ámbito Lógico matemático Constitución del Ecuador Art.26.	Cultivar en los docentes sobre cómo desarrollar las relaciones lógico-matemático mediante juegos didácticos de seriación.	Desinterés por parte de docentes del CDI para asistir a las charlas que proporcione el gobierno.

Comunidad del sur de Quito (La Magdalena)	Niños y niñas con un buen desarrollo al momento de realizar ejercicios de seriación lógico-matemático.	Falta de información del desarrollo de las relaciones lógico-matemática.	-Centro de desarrollo Infantil - Constitución art.26 - Autoridades y docentes capacitados	Manual destinada a docentes y padres de familia para mejorar el aprendizaje y desarrollo de las relaciones lógico-matemática.	Desinterés por parte de los docentes y padres de familia acerca del tema mencionado.
CDI Divino Niño	Párvulos con creatividad variada al momento de realizar ejercicios de seriación lógico-matemático.	Niños y niñas con poca creatividad para solucionar problemas de seriación.	Manual de convivencia : Artículo 6: El Centro de Educación Inicial ofrece un Sistema de Educación Integral donde se estimulará al niño/a en todas sus áreas de desarrollo, respetando en todo momento su proceso evolutivo.	Realizar actividades en donde los niños y niñas puedan desarrollar las relaciones lógico-matemático.	Incorrecto uso de los juegos de seriación.
Padres de Familia	Fomentar en los infantes hábitos de estudio para mejorar el desarrollo de aprendizaje.	Niños y niñas con dificultades en el aprendizaje por falta de compromiso de sus padres.	-Ministerio de Educación	Realizar con los niños y niñas actividades que le permita desarrollar la confianza en sí mismo	Carencia de información acerca del tema.
Docentes	Mejorar sus conocimientos al momento de utilizar juegos didácticos	Docentes con desconocimiento de la importancia de los juegos de seriación	-Ministerio de Educación -Código de la Niñez y Adolescencia art.37	Manual dirigido a docentes sobre el uso adecuado de los juegos	Escasa información sobre el tema

FIGURA 2 Matriz de análisis de alternativas

Elaborado por: Andrea Quishpe

Fuente: Centro infantil "Divino Niño 1"

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



CAPÍTULO III

3.01 ANÁLISIS CRÍTICO DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS.

De acuerdo con el análisis del árbol de problemas, se ha analizado las causas y efectos del problema central, ya que permite organizar y evaluar de mejor manera la problemática que se quiere resolver.

Como punto de partida se ha determinado como problema central la escasa aplicación de la ludoteca para desarrollar las relaciones lógico-matemático en los niños y niñas de cinco años de edad en el CDI Divino Niño No 1, lo cual genera un completo

descuido por parte de autoridades, padres y docentes, es decir todos aquellos quienes forman la comunidad educativa, surgiendo así las siguientes causas con sus efectos:

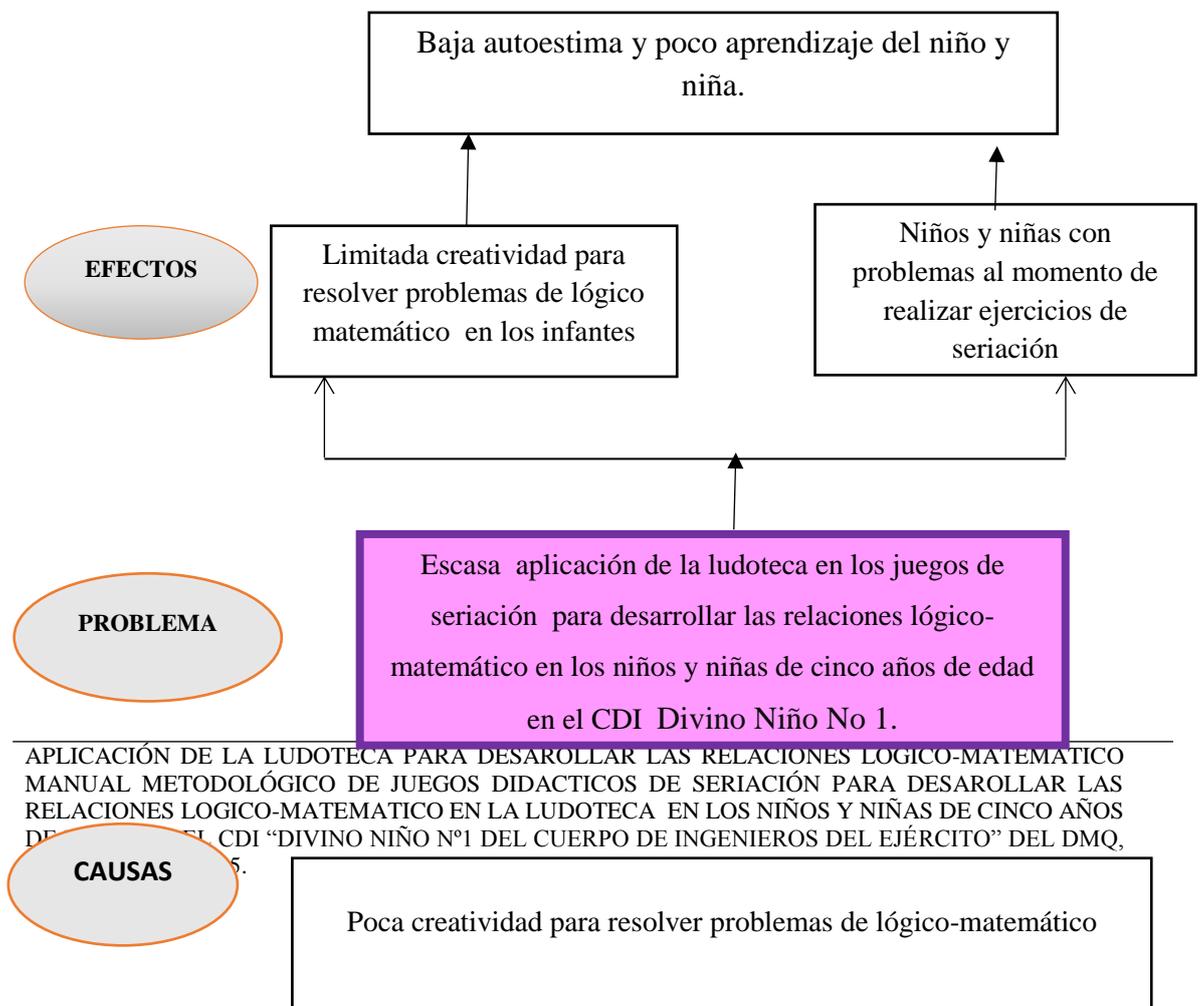
Como primera causa está la poca creatividad para resolver problemas de lógico-matemático a través de los juegos de seriación lo cual genera que los infantes tengan una limitada creatividad para resolver problemas de lógica en los infantes

Segunda causa: Desconocimiento de las docentes del CDI sobre la aplicación de la ludoteca lo que genera que los infantes tengan problemas al momento de realizar los ejercicios de seriación

Tercera causa es el desinterés de los padres de familia hacia el desarrollo de los niños y niñas produciendo en los educandos una baja autoestima y poco aprendizaje

3.01.1.-ÁRBOL DE PROBLEMAS

FIGURA 3 ÁRBOL DE PROBLEMAS



APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,



Elaborado por: Andrea Quishpe

Fuente: Centro infantil "Divino Niño 1"

3.02 ANÁLISIS CRÍTICO DEL ÁRBOL DE OBJETIVOS

De acuerdo con el análisis del árbol de objetivos, se ha analizado los medios y fines partiendo del objetivo general:

La adecuada aplicación de la ludoteca al momento de realizar actividades de lógico-matemático mediante la aplicación de un manual de juegos de seriación para niños y niñas de cinco años edad en el CDI Divino Niño No 1, para que existan una actualización de conocimientos de los docentes sobre la importancia de la lógica en el desarrollo integral del niño, logrando así la creatividad de los niños y niñas lo que va a producir un gran Interés por parte de la comunidad educativa, involucrando a las autoridades de los mismos quienes incentivarán a sus colaboradores, en este caso al personal docente a capacitarse sobre el tema, a asistir a charlas, talleres que les

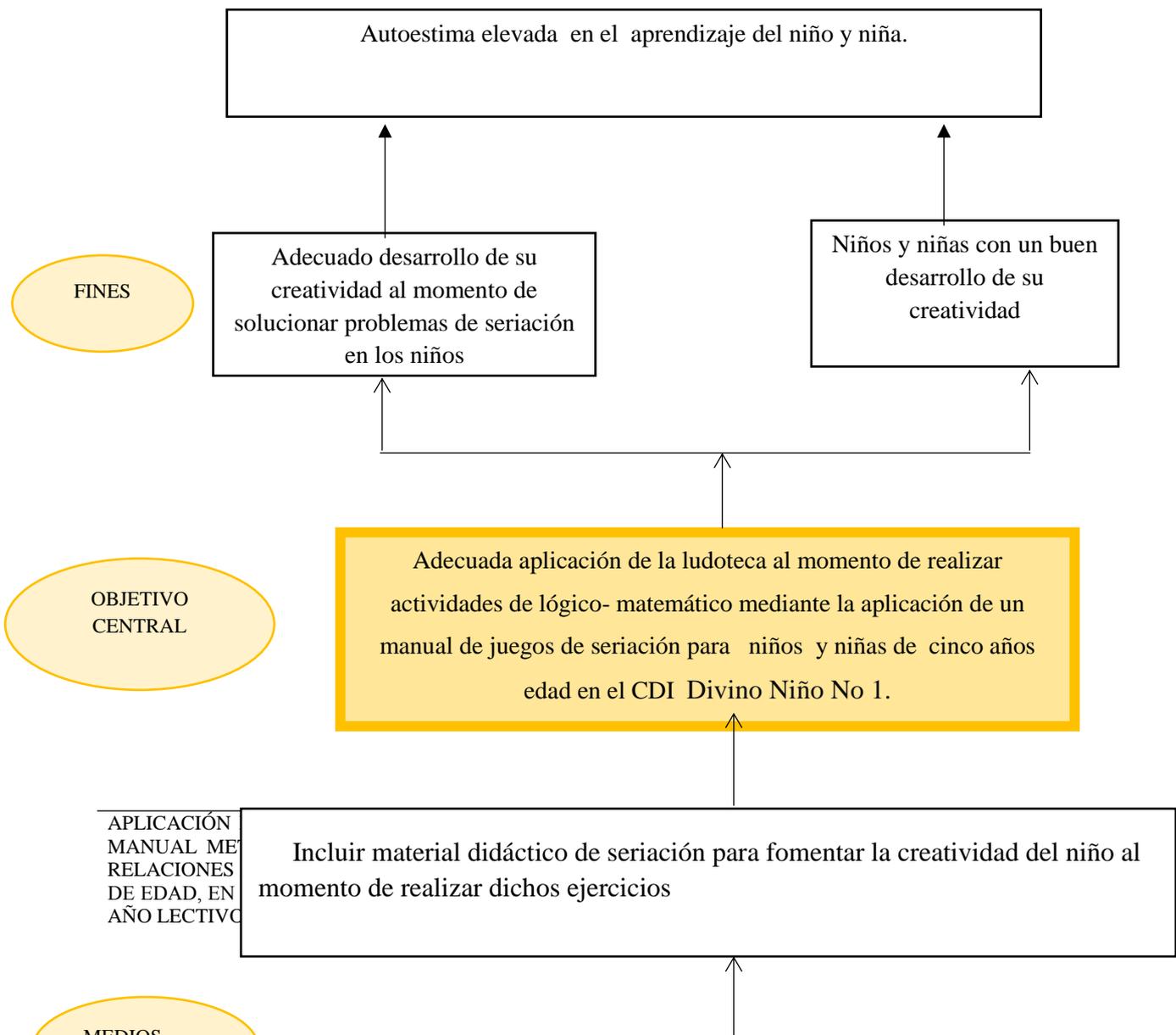
darán a conocer sobre la ludoteca y juegos de seriación que van dentro de ella de esta manera se contribuirá a su desarrollo integral.

Como medios estan:

- Inclusión de material didáctico de seriación para fomentar la creatividad del niño al momento de realizar dichos ejercicios permitirá el adecuado desarrollo de su creatividad al momento de solucionar problemas de seriación en los niños niñas.
- Nivel de conocimiento mejorado acerca de la ludoteca parte de las docentes del CDI, infantes con un buen desarrollo de su creatividad
- Interés por parte de los padres de familia hacia el desarrollo del aprendizaje del niño y niña lo que producirá un autoestima elevada en el aprendizaje del niño y niña

ÁRBOL DE OBJETIVOS

FIGURA 4: árbol de objetivos





Elaborado por: Andrea Quishpe

Fuente: Centro infantil "Divino Niño 1"

CAPÍTULO IV

4.01 ANÁLISIS CRÍTICO DE LAS ALTERNATIVAS

El análisis de las alternativas, los objetivos específicos, a través de:

- IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO
- FACTIBILIDAD TÉCNICA
- FACTIBILIDAD FINANCIERA
- FACTIBILIDAD SOCIAL
- FACTIBILIDAD POLÍTICA

Los objetivos que se han propuesto en el presente proyecto permitirán solucionar el problema ,como primer punto tenemos nivel de conocimiento mejorado

acerca de la ludoteca por parte de las y los docentes del CDI, su categoría es media

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESAROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESAROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



alta , el impacto que genera sobre el propósito está dentro de este parámetro ya que este objetivo va a beneficiar de manera adecuada a los niños y niñas y en su desarrollo lógico matemático, dentro de la factibilidad técnica su categoría es media alta ya que se cuenta con estrategias para lograr se concrete el objetivo, en la factibilidad financiera tiene un impacto de 4, porque se cuenta con el apoyo del CDI, y los recursos económicos necesarios , se obtendrá factibilidad social ya que contará con el apoyo de los padres de familia, docentes y autoridades del CDI, en la factibilidad política arroja esta misma categoría ya que se cuenta con el apoyo de los distintos campos analizados para que el objetivo se plasme y se evidencie de una manera adecuada en los infantes . Como segundo punto está el interés por parte de los padres de familia hacia el desarrollo del aprendizaje del infantes , su categoría es media alta, el impacto que genera sobre el propósito está dentro de este parámetro ya que este objetivo fomenta el desarrollo integral por el desarrollo de las características mencionadas , dentro de la factibilidad técnica su categoría es media alta ya que se cuenta con estrategias para alcanzar el objetivo, en la factibilidad financiera tiene un impacto de 4, porque se cuenta con recursos para lograr este desarrollo en los niños y niñas , se obtendrá factibilidad social ya que contará con el apoyo de los docentes y autoridades del CDI y por ende los padres de familia, en la factibilidad política arroja esta misma categoría ya que generara un aporte a nivel político.

Como tercer punto, la inclusión de un material didáctico de seriación para fomentar la creatividad del niño y la niña al momento de realizar la juegos de lógica matemática, su categoría es alta , el impacto que genera sobre el propósito está dentro de este parámetro ya que este los y las docentes incluirán los juegos de seriación en su



metodología de enseñanza categoría alta 5 , en la factibilidad financiera tiene un impacto de 5, porque se cuenta con los medios y recursos para la aplicación de estas técnicas , se obtendrá factibilidad social ya que contará con el apoyo de los docentes y autoridades del CDI y en la factibilidad política arroja esta misma categoría ya que generara un aporte a nivel político.

TABLA 2 ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS



OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLÍTICA	TOTAL	CATEGORÍA
Nivel de conocimiento mejorado acerca de la ludoteca parte de las docentes del CDI.	4	5	4	4	5	22	Media alta
Interés por parte de los padres de familia hacia el desarrollo del aprendizaje del niño y niña.	5	5	4	3	5	22	Media alta



Inclusión de material didáctico de seriación para fomentar la creatividad del niño y niña al momento de realizar ejercicios de seriación.	5	5	4	5	5	24	alta
Adecuada aplicación de la ludoteca al momento de realizar actividades de lógico-matemático en niños y niñas de cinco años edad en el CDI Divino Niño No 1.	5	5	4	5	5	24	Media alta
Total	19	20	15	17	20	91	

Elaborado por: Andrea Quishpe



4.02 ANÁLISIS CRÍTICO DE LA MATRIZ DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS.

El análisis de impacto de los objetivos, se ha analizado los objetivos específicos, a través de:

-Factibilidad de lograrse

-Impacto de género

-Impacto ambiental

-relevancia

-sostenibilidad

Como primer punto capacitaciones a los docentes sobre el adecuado uso de los juegos de seriación dentro de la ludoteca la factibilidad de lograrse es de (4) media alta donde los principales beneficiarios son los docentes, produciendo un impacto de género (4) media alto ya que habrá mejoras a nivel profesional ,impacto ambiental con un rango(4) con la mejora del entorno donde se desarrolló el individuo, relevancia con un rango de (4) porque se va a contribuir al desarrollo integral, sostenibilidad (3) donde los docentes actualizaran sus conocimientos mediante varios métodos. Con un total de 19 que equivale a una categoría de medio alto es así que queremos que se logre este proyecto.



Segundo punto lograr la adecuación de la ludoteca para desarrollar los juegos de seriación en los niños de cinco años del CDI "DIVINO NIÑO", con una factibilidad de lograrse de 4 ya que existe un lugar adecuado para los juegos de seriación. Con un impacto de género de 3 en donde los y las docentes cuenten con medios cómodos y adecuados para trabajar y aplicar de una mejor manera los juegos de seriación impacto ambiental con un rango de 4, estimular una óptima difusión en cuanto la expresión creatividad y solución de problemas en el campo educativo, con una relevancia de un rango de 3 ya que los y las docentes podrán trabajar cómodos y seguros en el ambiente adecuado, y una sostenibilidad obteniendo un rango de 4 ya que el personal conjuntamente a los padres y docentes utilizarán una metodología actualizada. Con un total de 18 que equivale a una categoría de medio alto es decir es factible.

Tercero información acerca de la importancia en desarrollar la lógica matemática en los niños y niñas en la edad inicial. Con una factibilidad de lograrse de 4 en el que se debe despertar el interés de los padres para que trabajen en forma conjunta y organizada, impacto de género 5, mejoramiento de la calidad humana, impacto ambiental con un rango 4 colaborar con un direccionamiento adecuado que no afecte nuestro medio, relevancia con un rango de 3 el núcleo familiar contribuirá en el proceso sostenibilidad 3 fortalecer las relaciones socio afectivas tanto del hogar como en de su entorno. Con un total de 19 que equivale a una categoría de medio alto es decir es factible la realización de este proyecto.



TABLA 3 Matriz de Impacto de los Objetivos

objetivos	factibilidad de lograrse	impacto de género	impacto ambiental	relevancia	sostenibilidad	total	categoría
Capacitaciones a los docentes sobre el adecuado uso de los juegos de seriación dentro de la ludoteca	Apoyo con capacitaciones para los docentes acerca del tema (4)	Mejoramiento del nivel profesional docente (4)	Mejoramiento de la calidad educativa (4)	Prioridad en la capacitación docente (4)	Asistencia de los docentes a los talleres (3)	19	Media Alta
Lograr la adecuación de la ludoteca para desarrollar los juegos de seriación en los niños de cinco años del CDI "DIVINO NIÑO"	Existe un lugar exclusivo para los juegos de seriación (4)	Docentes cuentan con medios cómodos y adecuados para trabajar las aplicaciones de una mejor manera los juegos de seriación (3)	Estimular una óptima difusión en cuanto la expresión de creatividad y solución de problemas en el campo educativo (4).	Docentes podrán trabajar cómodos seguros en el ambiente adecuado. (3)	El personal conjuntamente a los padres y docentes a utilizar una metodología actualizada. (4)	18	Media Alta
Información acerca de la importancia en desarrollar la lógica matemática en los niños y niñas en la edad inicial.	Despertar el interés de los padres para que trabajen en forma conjunta y organizada.(4)	Mejoramiento de la calidad humana. (5)	Colaborar con un direccionamiento adecuado que no afectar nuestro ,medio (4)	El núcleo familiar contribuirá en el proceso. (3)	Fortalecer las relaciones socio afectivas tanto del hogar como en de su entorno.3	19	Alta
TOTAL	12	13	12	13	12	62	

Elaborado por: Andrea Quishpe

Fuente: "Divino Niño"



4.03 ANÁLISIS DEL DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS

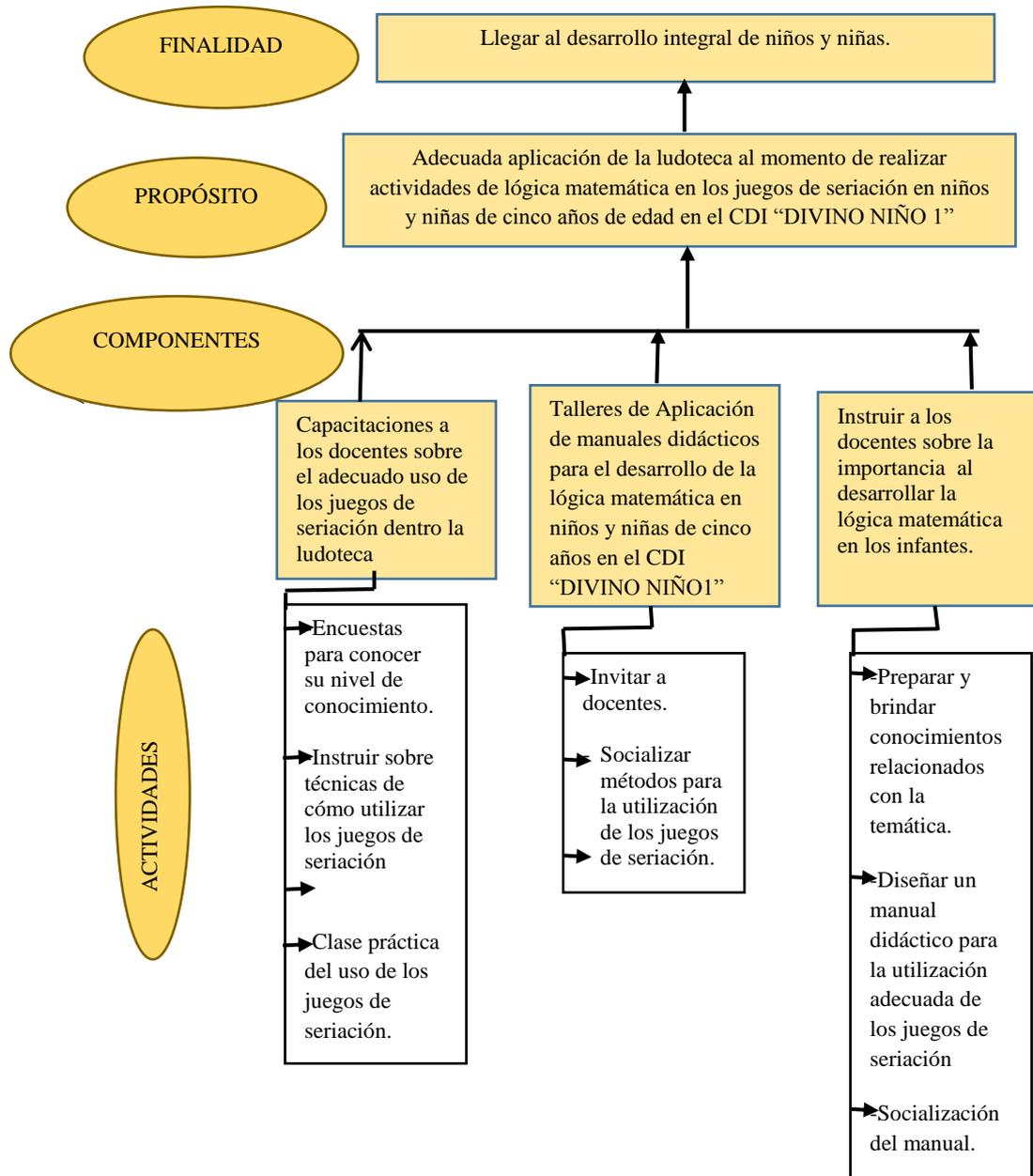
El diagrama de estrategias de la tabla 4 permite tomar en cuenta sobre las actividades que se realizara para poder resolver los objetivos planteados en el presente proyecto.

Como objetivo general es incluir material didáctico de seriación para fomentar la creatividad del niño y niña al momento de realizar ejercicios de seriación dentro la ludoteca, lograr a través de las actividades planteadas que los niños y niñas utilicen otra clase de juegos que fomenten su creatividad al momento de realizar juegos de seriación que contribuyan a su desarrollo integral.

Para lograr buenos resultados en cuanto a una respuesta favorable a nuestros objetivos están las siguientes actividades:

1. Encuestas para conocer su nivel de conocimiento.
2. Instruir sobre la utilización adecuada de los juegos de seriación.
3. Capacitaciones sobre actividades de juegos de lógica matemática.
4. Elaboración de un manual para docentes que fomenten el desarrollo cognoscitivo mediante la ejecución de juegos de seriación
5. Socialización del manual, que ayudará a los y las docentes para implementar las técnicas de aprendizaje sobre la lógica matemática en su metodología de enseñanza.

FIGURA 5 DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS



Elaborado por: Andrea Quishpe

Fuente: Centro Infantil "Divino Niño 1"



4.04 ANÁLISIS DE LA MATRIZ DEL MARCO LÓGICO

Dentro de la matriz de marco lógico tenemos una finalidad que es una herramienta, que brinda la facilidad de comunicar los objetivos de un proyecto de una manera precisa en un solo marco. Su finalidad es incorporar todas las necesidades y puntos de vista de los actores involucrados en el proyecto y su entorno.

Al momento de realizar la matriz de marco lógico, se pudo observar que el objetivo a alcanzar es instruir a los docentes sobre la importancia de aplicar juegos de seriación para fomentar las relaciones lógico –matemática en niños y niñas de cinco años, lo que se logrará a través de las actividades didácticas para un mejor desarrollo intelectual y cognitivo.

Dentro de la matriz de marco lógico (Tabla) tenemos como finalidad llegar al desarrollo integral de niños y niñas, como indicador esta elevar el nivel educativo de los menores para llegar al desarrollo óptimo, como medio verificador a los y las docentes que mediante la observación directa verán avances a nivel cognitivo, socio—afectivo y lógico, los supuestos son positivos ya que el apoyo de las autoridades de la institución y colaboración de los docentes .

El propósito es obtener una adecuada aplicación de la ludoteca al momento de realizar actividades de lógica matemática en los juegos de seriación en niños y niñas de cinco años de edad en el CDI “DIVINO NIÑO 1”, como indicador, docentes capacitados sobre cómo aplicar los juegos de seriación dentro la ludoteca con sus alumnos. , como medio verificador tenemos talleres de capacitación al docente, manual bien elaborado, los supuestos, asistencia de los docentes a la capacitación.



Los componentes capacitaciones a los docentes sobre el adecuado uso de los juegos de seriación dentro la ludoteca, su indicador son niveles de conocimiento mejorados de los docentes al momento de aplicar juegos de seriación, el medio de verificación encuestas aplicadas en el CDI antes y después de la socialización del manual, evaluaciones en cada capacitación y como supuestos el apoyo del CDI y asistencia de los docentes.

Segundo componente tenemos talleres sobre la aplicación del manual didáctico para el desarrollo de la lógica matemática en niños y niñas de cinco años en el CDI "DIVINO NIÑO1" como indicadores docentes conocedores de la importancia que tiene desarrollar la lógica matemática en actividades que contribuyan al desarrollo óptimo del infante, el medio de verificación talleres para la aplicación de un manual para desarrollar la lógica matemática mediante juegos de seriación en niños y niñas de cinco años y como supuestos positivos que se cuenta con el apoyo de las autoridades del CDI y la asistencia de los docentes.

Y por último tenemos instruir a los docentes sobre la importancia al desarrollar la lógica matemática en los infantes, como indicador tenemos docentes conscientes de la importancia que tiene el desarrollar la creatividad mediante la lógica matemática en los infantes, el medio verificador son las evaluaciones luego aplicación del manual y capacitación, como supuestos positivos una adaptación de metodología de enseñanza por parte de los y las docentes del CDI.



Como actividades: encuestas a los docentes elaboración de un manual para desarrollar la lógica matemática mediante los juegos de seriación dentro la ludoteca, socialización del manual a través de taller didáctico.

Se determina como medios de verificación: facturas, notas de ventas, recibos.

TABLA 4.**Matriz de Marco Lógico**

FINALIDAD	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Llegar al desarrollo integral de niños y niñas.	Elevar el nivel educativo de los menores para llegar al desarrollo óptimo.	Los docentes mediante la observación directa podrán notar avances a nivel socio afectivo, cognitivo y lógico.	Apoyo de las autoridades de la institución. Colaboración de los docentes
PROPÓSITO Adecuada aplicación de la ludoteca al momento de realizar actividades de lógica matemática en los juegos de seriación en niños y niñas de cinco años de edad en el CDI "DIVINO NIÑO 1"	Docentes capacitados sobre cómo aplicar los juegos de seriación dentro la ludoteca con sus alumnos.	Talleres de capacitación al docente. Manual bien elaborada.	Asistencia de los docentes a la capacitación.
COMPONENTES Capacitaciones a los docentes sobre el adecuado uso de los juegos de seriación dentro la ludoteca	Niveles de conocimiento mejorados de los docentes al momento de aplicar los juegos de seriación.	Encuestas aplicadas en el CDI antes y después de la socialización del manual. evaluaciones en cada capacitación	Apoyo del CDI Asistencia de los docentes.
Talleres de Aplicación de manuales didácticos para el desarrollo de la lógica matemática en niños y niñas de cinco años en el CDI "DIVINO NIÑO1"	Docentes conocedores de la importancia que tiene desarrollar la lógica matemática en actividades que contribuyan al desarrollo óptimo de los infantes.	Talleres para la aplicación de un manual para desarrollar la lógica matemática mediante juegos de seriación en niño y niñas de cinco años.	Apoyo del CDI Asistencia de los docentes.
Instruir a los docentes sobre la importancia al desarrollar la lógica matemática en los infantes.	Docentes consientes de la importancia que tiene el desarrollar la creatividad mediante la lógica matemática en los infantes	Evaluaciones luego aplicación del manual y capacitación.	Adaptación de metodología de enseñanza por parte de los docentes del CDI.

ACTIVIDADES: <ul style="list-style-type: none">- Encuestas a los docentes- Elaboración de un manual para desarrollar la lógica matemática mediante los juegos de seriación dentro la ludoteca.- Socialización del manual a través de taller didáctico.	<ul style="list-style-type: none">- Hojas internet- Aulas para el taller- Impresiones- Material para ejecución de taller	<ul style="list-style-type: none">- Facturas- Notas de venta- recibos	Apoyo por parte del CDI "Divino Niño" y entidades del ITSCO
---	---	---	--

Autora: Andrea Quishpe

Fuente: Centro Infantil "Divino Niño 1"



CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.01 Antecedentes

Mediante la presente propuesta están inmersas varias actividades que permitirán desarrollar de una mejor manera las actividades en cuanto se refieren a la lógica matemática mediante juegos de seriación los mismos que deben ser didácticos más que todo que llame la atención de los niños y niñas al momento de jugar con los diferentes juegos de seriación ya que estos ayudarán a su proceso intelectual y creativo en su vida estudiantil a futuro.

Debido a la poca importancia que se les da a este tipos de juego surge la propuesta ya que a través de las y los docentes del Centro de Desarrollo Infantil "DIVINO NIÑO1" del cuerpo de ingenieros del ejército se podrá alcázar con éxito que se lleve dentro de sus planificaciones diarias la utilización adecuada de los juegos de seriación porque es ahí desde la educación inicial donde se empieza a forjar estudiantes con una gran capacidad intelectual que servirá en su vida diaria y estudiantil al momento de dar soluciones rápidas y concretas.

5.01.01 Antecedentes

En el Centro de Desarrollo Infantil "DIVINO NIÑO1" del Cuerpo de Ingenieros del Ejército, anteriormente no se han realizado ningún tipo de manual, con los temas relacionados a la lógica matemática con los cuales ayuden a fomentar los



conocimientos a las y los docentes, de cómo funcionan los juegos de seriación y la importancia que tiene enseñar la lógica-matemática en los párvulos.

Es por ello que surge el interés en realizar un manual en donde este estructurado todo lo que se requiere alcanzar con los juegos de seriación y aún más importante si lo hacemos dentro la ludoteca ya que es un lugar en donde se encuentran varios tipos de juguetes e implementar varios juegos de seriación que sean útiles para que los niños y niñas jueguen y puedan desarrollar su pensamiento lógico.

5.01.02 Datos informativos

- ❖ Nombre de la institución: Centro de desarrollo infantil "Divino Niño 1" del cuerpo de ingenieros del ejercito
- ❖ Provincia: Quito
- ❖ Cantón: La Magdalena
- ❖ Parroquia:
- ❖ Dirección: Av. Rodrigo de Chávez Oe4-19 y Jacinto Collahuazo
- ❖ Teléfono: 2656-424
- ❖ Email: cee@cee.gob.ec
- ❖ Régimen: Sierra
- ❖ Modalidad: presencial
- ❖ Jornadas: matutina
- ❖ Número de estudiantes: 120
- ❖ Número de docentes: 20
- ❖ Autoridad máxima: Psicóloga Carolina Rodríguez



5.01.03 RESEÑA HISTÓRICA

Hace trece años, por disposición del Comandante del Cuerpo de Ingenieros del Ejército de ese entonces Coronel Cobos, el 01 de septiembre de 1997 se apertura el Centro Infantil, adoptando el nombre del patrono espiritual, de nuestra arma de Ingeniería, como lo es el Divino Niño. La primera piedra se coloca y es así como bajo diferentes estamentos legales, administrativos, técnicos pero sobre todo vocacionales inicia la formación, en primer lugar de párvulos menores de cinco años, hijos e hijas de las personas que laboran en nuestra Institución, para posteriormente proyectar su servicio a la comunidad del sector del sur de la ciudad.

Sus actividades formativas, pedagógicas y socio-emocionales se encuentran normadas por las siguientes disposiciones legales y reglamentarias:

- Ley Orgánica de la Contraloría General del Estado y su Reglamento
- Reglamento General a la Ley Orgánica del Servicio Público (LOSEP)
- Reglamento Interno para Personal Civil de las Fuerzas Armadas
- Directiva interna del Centro Infantil "Divino Niño 1" del C.E.E. , creada y aprobada al 01 de septiembre de 2006
- Normas de Control Interno
- Directivas y disposiciones internas emitidas por el C.E.E.



5.01.04 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Elaborar un Manual de Juegos Didácticos de Seriación que permita emplear la actividad lúdica como estrategia metodológica para desarrollar la lógica matemática en la ludoteca.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- ✓ Analizar los contenidos científicos y teóricos que posibilitaran el diseño del manual de juegos de seriación para desarrollar la lógica matemática.
- ✓ Conformar la elaboración de un manual de juegos didácticos de seriación que permita emplear la actividad lúdica como estrategia metodológica para desarrollar las relaciones lógica matemática.

5.01.02 JUSTIFICACIÓN

En el centro de desarrollo infantil DIVINO NIÑO 1 Del Cuerpo de Ingenieros del Ejército con el presente manual se pretende que las y los docentes del centro infantil dentro de sus planificaciones curriculares diarias utilicen juegos de seriación para desarrollar la lógica matemática dando así la importancia necesaria que tienen estos tipos de juegos para desarrollar su pensamiento lógico y creativo a nivel estudiantil cotidiano



5.01.03 MARCO TEÓRICO

La educación básica plantea la formación de un individuo proactivo y capacitado para la vida en sociedad, siendo la educación matemática de gran utilidad e importancia ya que se considera como una de las ramas más importantes para el desarrollo de la vida del individuo, proporcionándole conocimientos básicos, como contar, agrupar, clasificar, accediéndole la base necesaria para la valoración de la misma, dentro de la cultura de su comunidad, de su región y de su país.

Desde el nacimiento el niño-niña van creando y desarrollando las estructuras de razonamiento lógico-matemático gracias a las interacciones constantes con las personas, familiares y el medio que les rodean.

Piaget(2002), las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número. El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didácticamente de procesos que le permitan interactuar con objetos reales.

Piaget & Inhelder, (2005)afirman que los “Esquemas Sensoriomotores son los responsables de la aparición de las primeras estructuras lógico-matemáticas en los niños. Estas primeras estructuras serían las clasificaciones y las seriaciones. En cuanto a las seriaciones, el niño es capaz de realizar superposiciones de cubos colocados



primero al azar y después ordenados según volúmenes decrecientes.” El niño simplemente necesita oportunidades para aprender por sí mismo, con la ayuda del adulto. Así, las principales necesidades del niño para aprender e ir adquiriendo el razonamiento lógico matemático son:

- Observar el entorno, poniendo en juego todos sus sentidos, utilizando todas las posibilidades que le ofrece su cuerpo para la exploración del entorno.
- Manipular, jugar y experimentar con los objetos, pues a través de ello el niño irá creando esquemas mentales de conocimiento.
- Verbalizar las observaciones y descubrimientos con la finalidad de favorecer la comprensión y manipulación de los conocimientos.
- Realizar actividades con lápiz y papel a través de fichas, así como actividades manipulativas en cooperación con los compañeros.

Nosotros los y las docentes de educación inicial debemos crear un ambiente de aprendizaje eficaz teniendo en cuenta la naturaleza de quien aprende fomentando así el aprendizaje activo en todo momento así el niño-niña aprenderá a través de las actividades que realicen diariamente en el centro educativo.

5.02 Descripción

Un manual es una herramienta metodológica fácil de operar fácil de entender algo casero que es simple de ejecutar que implica mayor destreza con las manos y procesos mentales.



5.02.01 Metodología

La metodología empleada en el desarrollo del presente proyectos se puede citar:

I+D+I (Investigación, Desarrollo e Innovación).- Investigación (I) indagación original planificada que persiga descubrir nuevos conocimientos y una superior comprensión en el ámbito científico y tecnológico. Desarrollo (D) aplicación de los resultados de la investigación o de cualquier otro tipo de conocimiento científico para la fabricación de nuevos materiales o productos o para el diseño de nuevos procesos o sistemas de producción. Innovación tecnológica (I) actividad cuyo resultado sea un avance tecnológico en la obtención de nuevos productos o procesos, se consideran nuevos aquellos productos o procesos cuyas características o aplicaciones, desde el punto de vista tecnológico, difieran sustancialmente de las existentes con anterioridad. Definiciones según Norma UNE (2006). “Es tipo de investigación facilita para dar un cambio a lo que ya existe e impartir la información de una forma más práctica.”(pág 48)

5.02.02 Métodos

Mediante los siguientes métodos he logrado obtener la información adecuada y precisa para dar una solución práctica al problema anteriormente planteado para ello he utilizado los siguientes métodos:

- Método inductivo, es un procedimiento en el que, se asciende de lo particular a lo general, esto quiere decir que se revisara los hechos, se clasifica y esto permite llegar a una conclusión general. Esta forma de investigar ayuda a

verificar la problemática que existe de forma personal y llegar a una conclusión grupal.

- Método deductivo, es lo contrario del método inductivo pues aquí se parte de lo general a lo particular. Esta investigación se tiene como referencia las características de los distintos grupos de niños y niñas que existan en el centro infantil e ir relacionándoles de forma particular para llegar a obtener un concepto unificado.
- Investigación de campo, es actuar en el sitio del objetivo a investigar, por lo que se está involucrado directamente en el campo de acción de donde se tratara la problemática y posibles soluciones.

5.02.03 TÉCNICAS

Para lograr alcanzar los objetivos del presente proyecto se ha utilizado las diferentes técnicas:

- ✓ **La entrevista:** Es un diálogo que se establece entre dos personas en el que una de ellas propone una serie de preguntas a la otra a partir de un guion previo, ya que se lo realiza con el fin de que las demás personas puedan conocer la información de su persona, de su experiencia o conocimientos.
- ✓ **La encuesta :** Como encuesta se denomina una técnica de recogida de datos para la investigación social la encuesta, en este sentido, es preparada por un investigador que determina cuáles son los métodos más pertinentes para otorgarle rigurosidad y confiabilidad, de modo que los datos obtenidos sean representativos de la población estudiada



- ✓ **La observación:** es la acción y el resultado de observar la observación es también una técnica de recogida de información que se utiliza, por ejemplo para realizar una investigación o una evaluación.

- ✓ **El cuestionario :** Un cuestionario es un conjunto de preguntas que se elabora para obtener información con algún objetivo en concreto

5.02.04 PARTICIPANTES

Población: niños y niñas del centro de desarrollo infantil Divino Niño Del Cuerpo de Ingenieros del Ejército

Para lograr con éxito la sociabilización del manual estuvieron presentes 20 docentes del Centro de Desarrollo Infantil DIVIN NIÑO 1 del Cuerpo De Ingenieros Del Ejército.

5.02.05 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS TABULACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA.

Aplicación de la ludoteca a través de juegos de seriación para fomentar la lógica-matemática en niños y niñas de 5 años de edad.

1. ¿Conoce usted la importancia que tiene la ludoteca en la educación inicial?

TABLA 5

Valoración de la Pregunta 1

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	8	40%
NO	12	60%

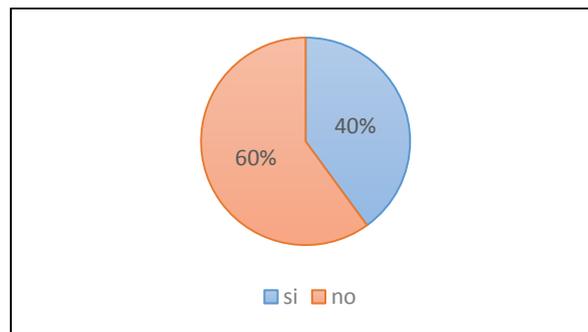


FIGURA 6 Porcentaje de respuestas pregunta 1

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Andrea Quishpe

ANÁLISIS

Del total de las y los docentes encuestados (20). El 40% plantea que si tienen conocimientos sobre la importancia de la ludoteca en la edad inicial mientras que el 60% nos indican que desconocen acerca de la importancia de la ludoteca. Es importante que los y las docentes tengan los conocimientos adecuados acerca de la importancia de la ludoteca en la edad inicial, ya que para impartir conocimientos deben saber que el juego es una herramienta imprescindible para impartir una clase.

2.¿Tiene usted conocimiento de la importancia que tienen los juegos de seriación en la educación inicial?

TABLA 6

Valoración de la Pregunta 2

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	6	30%
NO	14	70%

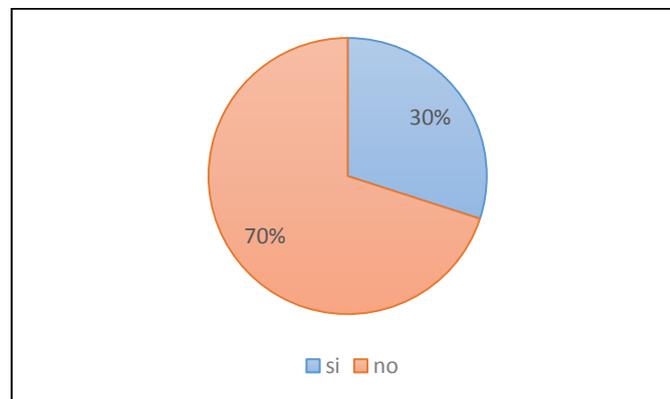


FIGURA 7. Porcentaje de respuestas pregunta 2

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Andrea Quishpe

ANÁLISIS

Del total de las y los docentes encuestados (20).El 40% afirman que saben sobre la importancia que tienen los juegos de seriación en la edad inicial, mientras que el 60% desconocen sobre la importancia que tienen dichos juegos.

Los y las docentes de edad inicial deben tener los conocimientos apropiados de la importancia que tienen los juegos de seriación a temprana edad, ya que así podrán lograr infantes con una amplia creatividad para resolver problemas.

3.- ¿Cree usted que los juegos de seriación ayudan a fomentar la inteligencia y creatividad de los niños y niñas?

TABLA 7

Valoración de la Pregunta 3

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	14	70%
NO	6	30%

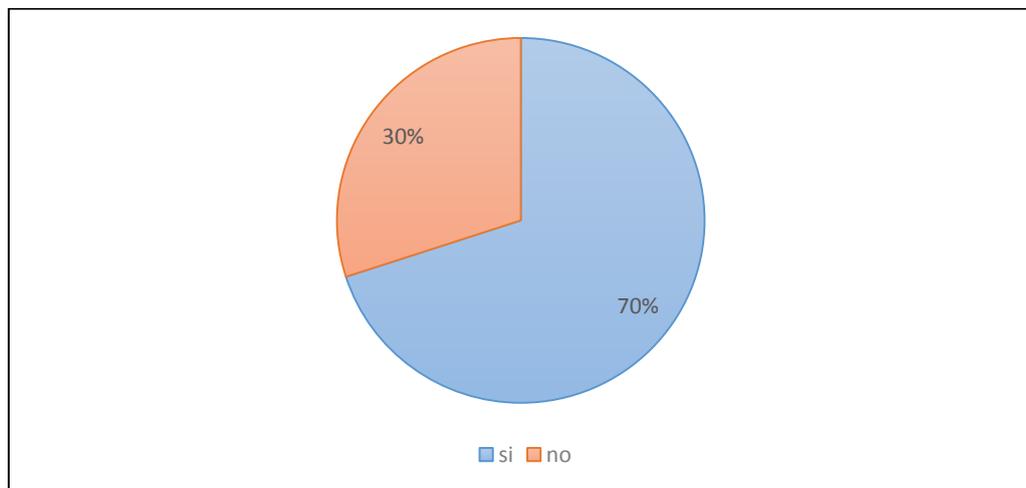


FIGURA 8 Porcentaje de respuestas pregunta 3

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Andrea Quishpe

ANÁLISIS

Del total de los y las docentes encuestados (20). El 70% afirman que los juegos de seriación ayudan a los infantes a fomentar su inteligencia y creatividad mientras que el 30% niega que los juegos de seriación son importantes para potenciar la creatividad.

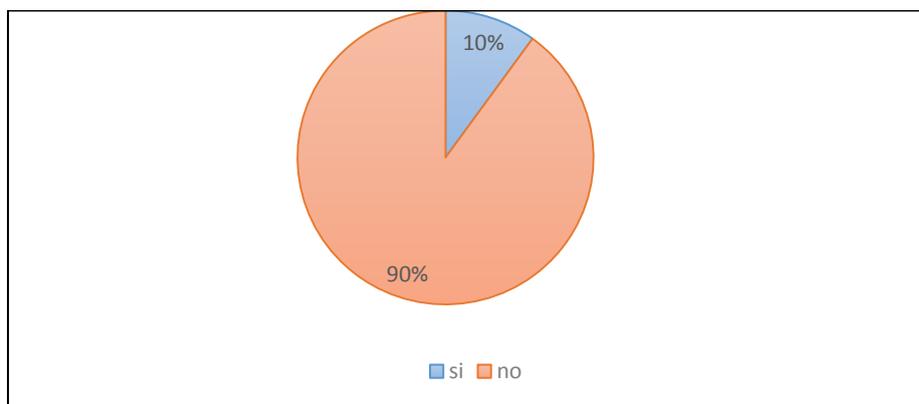
Los y las docentes de edad inicial deben conocer la importancia que tienen los juegos de seriación en la edad inicial, considerando así que los niños y niñas logren desarrollar su creatividad en sus actividades diarias.

4.- ¿Considera usted indispensable que los niños y niñas aprendan a resolver ejercicios de seriación mediante el juego lúdico?

TABLA 8

Valoración de la Pregunta 4

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	2	10%
NO	18	90%

**FIGURA 9 Porcentaje de respuestas pregunta 4**

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Andrea Quishpe

ANÁLISIS

Del total de las y los docentes encuestados (20). El 10 consideran que es indispensable que los niños y niñas aprendan a resolver ejercicios de seriación mediante el juego lúdico, mientras que 90 no considera que los juegos de seriación son indispensables.

Las y los educadores deben tener en consideración que el resolver problemas de lógica-matemática en la edad inicial son de suma importancia para su desarrollo cognitivo tomando en cuenta los juegos de seriación que son utilizados a diario en el centro educativo.

5.- ¿Cree usted que es indispensable resolver problemas lógicos matemáticos en la edad inicial?

TABLA 9

Valoración de la Pregunta 5

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	2	10%
NO	18	90%

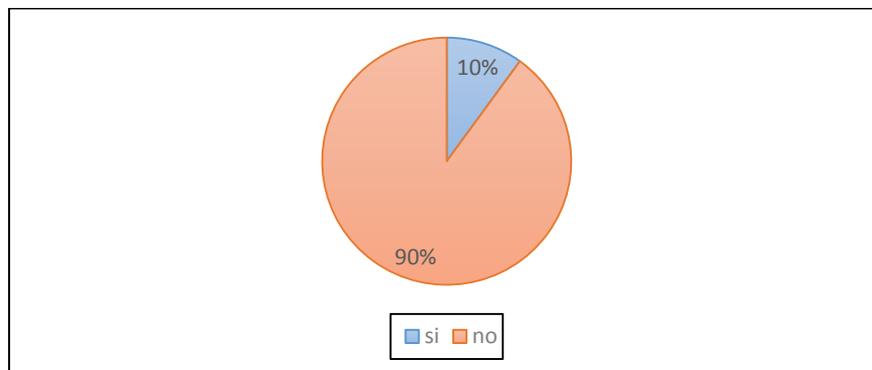


FIGURA 10 Porcentaje de respuestas pregunta 5

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Andrea Quishpe

ANÁLISIS

Del total de docentes encuestados (20). El 10% de docentes si cree que es indispensable resolver problemas lógicos matemáticos en la edad inicial, mientras que el 90% no cree que sea indispensable.

En los centros educativos no se les la debida importancia a la lógica matemática en edad inicial debido al desconocimiento del tema.

6.- ¿Cree usted que es importante conocer variedad de juegos de seriación que ayudan al desarrollo lógico-matemática en los niños y niñas?

TABLA 10

Valoración de la Pregunta 6

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	5	25%
NO	15	75%

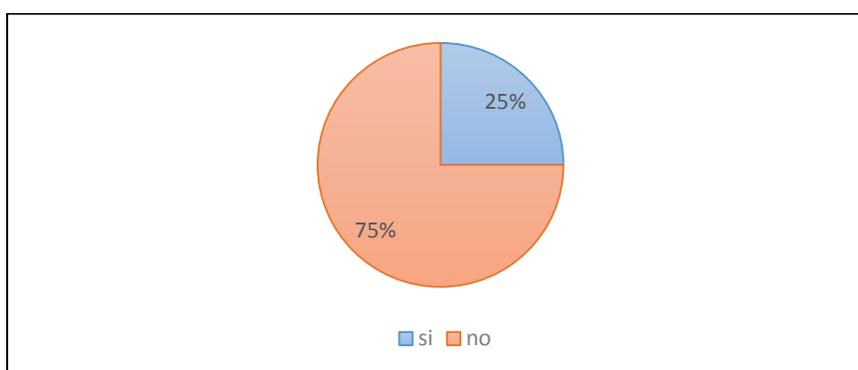


FIGURA 11 .Porcentaje de respuestas pregunta 6

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Andrea Quishpe

ANÁLISIS

El total de docentes encuestados (20).El 25% afirman que es importante conocer variedad de juegos de seriación que ayuden al desarrollo de la lógica matemática a los infantes, mientras que el 75% no cree que es indispensable saber sobre los juegos de seriación.

Para obtener infantes con una creatividad amplia al momento de solucionar problemas del diario vivir, se debe inculcar desde la edad inicial a resolver problemas y de que mejor manera si se instruye mediante este tipo de juegos de seriación.

7.- ¿Cree usted que es importante la utilización de juegos de seriación en los niños y niñas de educación inicial?

TABLA 11

Valoración de la Pregunta 7

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	2	10%
NO	18	90%

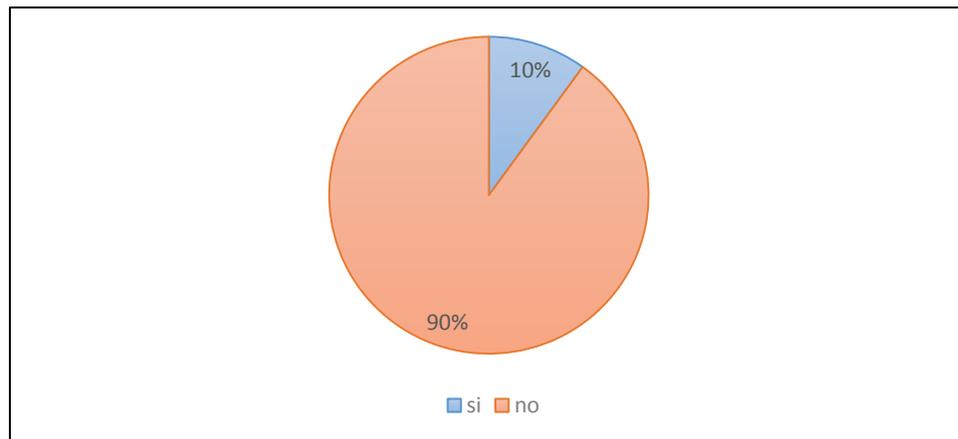


FIGURA 12 Porcentaje de respuestas pregunta 7

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Andrea Quishpe

ANÁLISIS

Del total de docentes encuestados (20). El 10% afirman que es importante la utilización de juegos de seriación en los infantes en la edad inicial, mientras que el 90% cree que no es importante la utilización de los juegos de seriación a temprana edad.

Los y las docentes deben tener conocimientos previos sobre la importancia que se deben dar a los juegos de seriación en la edad inicial ya que de ellos dependerá que los niños y niñas crezcan con los conocimientos básicos para poder resolver creativamente problemas presentados.

8.- ¿Utiliza con frecuencia ejercicios de razonamiento en las actividades pedagógicas?

TABLA 12

Valoración de la Pregunta 8

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	3	15%
NO	17	85%

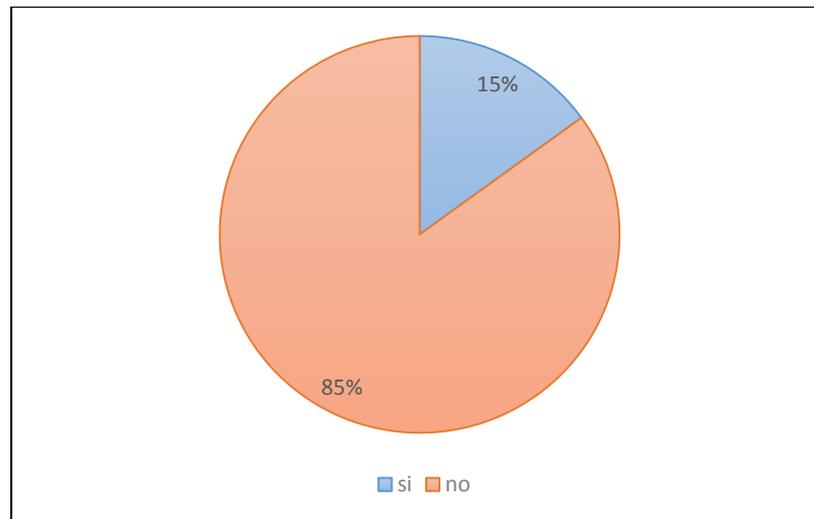


FIGURA 13 .Porcentaje de respuestas pregunta 8

Fuente: Encuesta dirigida a docentes**Elaborado por:** Andrea Quishpe

ANÁLISIS

Del total de las y los docentes encuestados (20). El 15% afirman que utilizan con frecuencia los ejercicios de razonamiento en las actividades pedagógica, mientras que el 85% no utilizan los ejercicios de razonamiento con frecuencia.

Los y las docentes deberían utilizar con frecuencia los ejercicios de razonamiento lógico ya que mediante este tipos de ejercicios ayudar al niño y niña a obtener un mejor desarrollo cognitivo.

9.- ¿Sus educandos utilizan los juegos de lógica-matemática adecuadamente en el salón de clases?

TABLA 13

Valoración de la Pregunta 9

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	1	5%
NO	19	95%

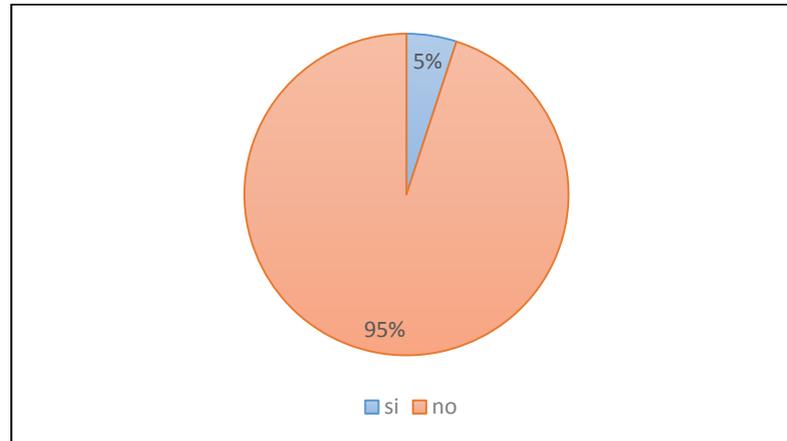


FIGURA 14 Porcentaje de respuestas pregunta 9

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Andrea Quishpe

ANÁLISIS

Del total de las y los docentes encuestados (20). El 5% de los educandos utilizan los juegos de lógica matemática adecuadamente en el salón de clase, mientras que el 95% no utilizan adecuadamente los juegos de lógica matemática.

Es importante que las y los educadores de edad inicial tengan el conocimiento previo de la importancia que tiene el desarrollar la creatividad de los infantes mediante ejercicios de seriación dentro el salón de clases.

10.- ¿Sus educandos utilizan los juegos de lógica-matemática adecuadamente en el salón de clases?

TABLA 14

Valoración de la Pregunta 10

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	19	95%
NO	1	5%

**FIGURA 15** Porcentaje de respuestas pregunta 10**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes**Elaborado por:** Andrea Quishpe

ANÁLISIS

Del total de las y los docentes encuestados (20). El 95% de docentes si les gustaría poseer un manual en donde puedan tener los conocimientos adecuados de cómo aplicar los juegos de seriación para desarrollar la lógica matemática en los infantes, mientras que el 5% no toman la importancia debida al tema.

5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta

5.03.01 Taller de socialización

A través del taller de sociabilización se da conocer el presente manual en el cual está estructurado los diferentes juegos de seriación y como ejecutarlos dentro la ludoteca

Pasos para desarrollar el taller de socialización de la propuesta:

1. Invitación de asistencia al grupo que se va aplicar la propuesta



<http://www.noviascolombia.com>

“LO MARAVILLOSO ES QUE SIEMPRE CADA ETAPA SE INICIA CON LO APRENDIDO EN LO ANTERIOR”

ANDREA QUSHPE TIENE EL HONOR DE INVITARLE A LA SOCIABILIZACION DE SU MANUAL”LA ADECAUDA UTILIZACION DE LOS JUEGOS DE SERIACION DENTRO LA LUDOTECA”

EL DIA: VIERNES 03 DE OCTUBRE DEL 2015

LUGAR: CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DIVINO NIÑO

HORA: 14:00 pm

2. Bienvenida a los asistentes

“vive como si fueras a morir mañana y aprende como si fueras a vivir siempre”

MAHATMAN GANDHI

Les doy la cordial bienvenida al taller de sociabilización del manual que tiene como nombre “adecuado uso de los juegos de seriación en la ludoteca” de ante mano agradezco la presencia de cada uno de ustedes quienes conforman el centro de desarrollo INFATIL DIVINO NIÑO 1, espero su total atención al manual ya

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI “DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO” DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



que es de suma importancia y nos ayudara a nosotros como docentes a mejorar la calidad de educación estudiantil para con nuestros estudiantes de educación inicial.

3. Dinámica de inicio: que permita al grupo integrarse.

Nombre: bailando me divierto y aprendo.

Objetivo: desarrollar la agilidad y creatividad de poder solucionar un problema.

Materiales: papelotes, grabadora, cd, espacio amplio

Desarrollo: la coordinadora del taller debe colocar dos papelotes en el piso y al son de la música los participantes irán bailando mientras termine la música deberán colocarse la mayor parte de invitados dentro los papelotes mientras más pequeño este el papelote mayor la dificultad de que todos puedan entrar en los papelotes.

4. Objetivos generales

- Fomentar conocimientos acerca de la importancia de los juegos de seriación.
- Dar a conocer los diferentes juegos de seriación que podemos aplicar con los niños y niñas de edad inicial.

4. Exposición del tema:

- bienvenida general
- video (la importancia de las matemáticas en la educación)duración (4.15)
- dinámica de integración 10 minutos



5.03.01 PROPUESTA





**INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR CORDILLERA**

**DESARROLLO DEL TALENTO
INFANTIL**

**MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS
PARA DESARROLLAR LA LÓGICA
MATEMÁTICA DENTRO LA
LUDOTECA**

ANDREA QUISHPE
6TO "B"

- **TEMA DE LA PROPUESTA**

Manual metodológico de juegos didácticos de seriación para desarrollar las relaciones lógico-matemático en la ludoteca en los niños y niñas de cinco años de edad

- **LUGAR DONDE SE APLICA LA PROPUESTA**



Centro de desarrollo infantil "DIVINO NIÑO 1" del Cuerpo de Ingenieros del Ejército

Introducción

El presente manual está destinado a los y las docentes del centro infantil con el fin de dar a conocer la importancia que tienen los juegos de seriación en la edad inicial, como utilizar los diferentes juegos dentro la ludoteca, las reglas que se deben imponer antes de ejecutar el juego para así de esta manera que es el juego poder ayudar a los infantes desde su edad inicial logren resolver problemas y desarrollar su creatividad a lo máximo ya que esto servirá para su vida futura estudiantil. El desarrollo de las nociones lógico-matemáticas, es un proceso que se tiene que ir cumpliendo por etapas y que va construyendo el niño-niña a partir de las experiencias de su entorno la relación e interacción con los objetos de su entorno, ayuda a que el infante logre comparar, clasificar o seriar estos objetos.

¿Qué es la ludoteca?

El término ludoteca proviene del idioma latín para el cual ludus significa juego o juguete. La ludoteca es entonces el lugar donde se almacenan diferentes tipos de juguetes o juegos que pueden estar destinados a diferentes tipos de públicos (principal pero no exclusivamente a niños). Las ludotecas serían equiparables a las bibliotecas o a las hemerotecas, con la simple diferencia de que en vez de guardar o mantener libros o diarios y periódicos, conservan y mantienen juegos y juguetes.



¿Qué es el juego?

Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa.

¿Qué son los juegos de seriación?

Se llaman así porque desarrollan esas habilidades matemáticas, la de clasificar, seriar y asociar. Juegos de seriación, (todos los juegos que sean divertidos para el niño y cuente en series objetos o figuras) ejemplo: colocar en montones de 5, 6, 7 o x número de figuras u objetos iguales.

Juegos de Clasificación, (todos los juegos que sean divertidos para el niño y clasifique en (números, tamaños)

Importancia de la lógica matemática en la edad inicial

La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje el comienzo para entrar en el mundo de la matemática, requiere un proceso de abstracción, es por esto que desde la primera infancia se trabaja con conceptos matemáticos básicos y desarrollando las primeras nociones lógicas de los niños y niñas. Es por esta razón que es muy importante que en el nivel preescolar se creen las primeras estructuras conceptuales de la matemática, como la clasificación y seriación





JUEGOS DE SERIACIÓN Y LÓGICA MATEMÁTICA

JUGANDO ME DIVIERTO



<http://www.adrada.es/infantil/mat3numeros.html>

TEMA: Jugando me divierto

OBJETIVO: Desarrollar la inteligencia en los párvulos con materiales de juegos de seriación para que identifiquen objetos y sus características preceptuales como color, tamaño y forma.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Permite relacionar objetos por semejanzas diferencias teniendo en cuenta dos o más atributos: muchos, pocos, uno, ninguno, varios, más que, menos que; y permite crear series de objetos de acuerdo con uno o más criterios y los argumentan.

EDAD: niños y niñas de 5 años de edad

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- Agrupación de 3 personas por grupo
- Dar a conocer el objetivo del juego
- Entregar los materiales a los grupos

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



- Clasificar las figuras por su forma, tamaño y color
- Seleccionar al equipo ganador

MATERIALES:

Tabla con las diferentes figuras geométricas

EVALUACIÓN

Observación

CUADRO DE DOBLE ENTRADA



<http://www.adrada.es>

TEMA: Cuadro de doble entrada

OBJETIVO: Desarrollar en el niño/a habilidades de discriminación visual y a combinar elementos de combinación de los diferentes factores.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Identificar los colores, formas según los objetos del entorno.

EDAD: niños y niñas de 5 años de edad

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

Grupos de trabajo

Entregar las fichas a cada participante

Indicar las reglas del juego

Cada niño tendrá que insertar la figura según su tamaño, color y forma Formar el cuadro de doble entrada para luego relacionarlas conceptualmente



MATERIALES: 2 tableros de cartón Pictogramas Pinturas, tijeras, gomas entre otras.
EVALUACIÓN:

Preguntas	si	No
¿Discrimina los colores y su forma?		
¿Discrimina los pictogramas?		

ARMANDO CUBOS



<http://www.sectormatematica.cl>

TEMA: Cubos mágicos

OBJETIVO: Estimular el desarrollo motor fino y el pensamiento lógico mediante la representación simbólica, la capacidad de análisis y síntesis

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Establecer relaciones de clasificación, seriación, composición y reproducción de estructuras; estimaciones de longitud superficie, área y volumen.

EDAD: niños y niñas de 5 años de edad

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- Elegir a un niño-niña que de una orden
- Armar una torre de 5 cubos. Variar la cantidad de cubos para armar las torres
- El grupo de niños que más rápido lo hagan, serán los ganadores. Gana y pasa a ser el capitán

RECURSOS:

Cubos

EVALUACIÓN: Observación

JUEGOS DE BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN



<http://es.clipartlogo.com>

TEMA: Juego de bloques de construcción

OBJETIVO: desarrollar la organización y relación espacial de ubicación, dirección, distancia y posición como dentro-fuera, cerca-lejos, arriba-abajo, encima-debajo.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Descubrir la coordinación motora fina; el reconocer las características perceptuales de los objetos como forma, tamaño, grosor, altura y textura.

EDAD: niños y niñas de 5 años de edad

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- Organizar grupos de 4 personas
- Distribuir los materiales de bloques de construcción Mirar los materiales
- Ordenar a los grupos que construya caminos, puentes, casas, torres
- El grupo más creativo será el ganador
- Explorar a través del juego simbólico la imaginación

RECURSOS: Está conformado por 28 piezas de madera de diferentes medidas, barnizadas, con bordes bien lijados y en color natural.

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.

ENCESTEMOS LA PELOTA



<http://cuidadoinfantil.net>

TEMA: Encesta la Bola

OBJETIVO: desarrollar movimientos lógicos para encestar las pelotas de acuerdo a su tamaño y color

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Describe la posición y ubicación de los objetos para la reflexión y el razonamiento lógico para encestar las pelotas de acuerdo a la orden indicada.

EDAD: niños y niñas de 5 años de edad

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDÁCTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

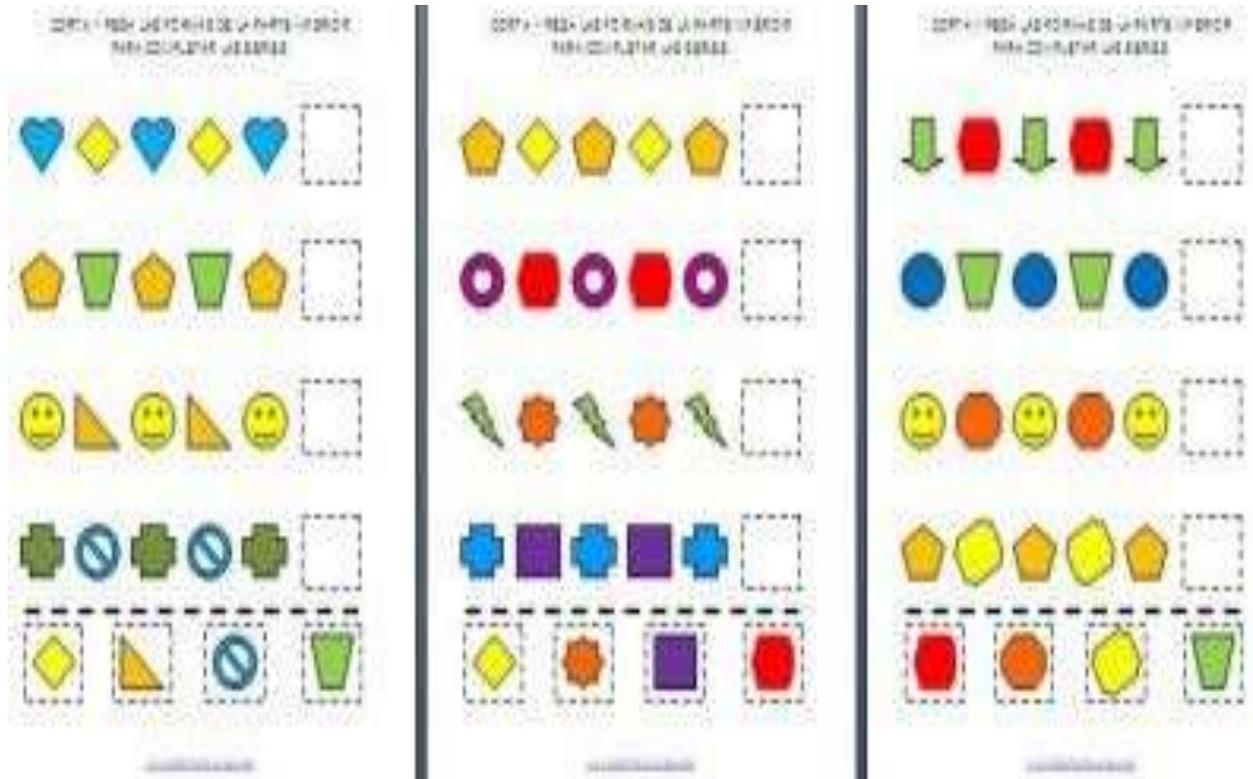
- Se coloca una caja decorada en el suelo
- a diez pasos de la caja se sitúan los jugadores con la pelotas de diferentes colore y tamaños.
- Por turnos van tirando las bolas de papel intentando encertarlas en el interior de la caja.
- Cuando falle uno de los participantes le toca el turno al siguiente infante.
- Gana el que mayor número de bolas haya encestado

RECURSOS:

- Caja de cartón decorada
- Pelotas

EVALUACIÓN: Observación

¿CUÁL FALTA?



<https://www.pipoclub.com>

TEMA: ¿Cuál es el que falta?

OBJETIVO: Observar el cartón con las distintas figuras, pueden discriminar y seleccionar la tarjeta correspondiente a la figura de falta.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:

Reconocer la serie numérica y discriminar colores según su entorno

EDAD: niños y niñas de 5 años de edad

ACTIVIDADES Y DESARROLLO

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



El material consta de dos partes: un cartón base y tarjetas individuales, que pueden ser elaborados en cartón, cartulina, placas de rayos x transparentes, de tamaño mediano. Cada cartón base puede contener 6, 9 o más figuras, pegadas y/o dibujadas, de distintos motivos, formas y colores. En el cartón base habrá una interrogante, que corresponderá a la figura que falta en el juego. Además, se hacen tarjetas individuales con los mismos motivos de las de cartón. El que lo encontró más rápido será el ganador. RECURSOS: Cartón, cartulina, pegamento, tijeras, marcadores, revistas, libros en desuso, tarjetas con diferentes ilustraciones, cinta o papel de plastificar.

EVALUACIÓN:

Juego trabajo

ENCUENTRO MI PAREJA



<http://www.blogodisea.com>

TEMA: Descubre las parejas iguales

OBJETIVO: Estimular y rehabilitar la discriminación visual, la percepción de diferencias, el análisis visual y la orientación espacial.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Identificar las parejas en las que los dos dibujos son exactamente iguales

EDAD: niños y niñas de 5 años de edad

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- Formar grupos de trabajo de 4 personas
- Entregar los diferentes gráficos a cada grupo

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



- Identificar rápidamente los gráficos plasmados
- Dar la orden para que comiencen a jugar La dificultad se ha introducido, en función de la similitud entre las parejas distractora
- El grupo que identifique más rápido será el ganador

RECURSOS: Pictogramas, cartón, gomas, tijeras, pinturas, entre otros.

EVALUACIÓN: observación

TWISTER



<http://telmexeducacion.com>

TEMA: Twitter

OBJETIVO: Identificar figuras geométricas y colores, compren entretenimiento, diversión y sabiduría porque aprenderán matemáticas Desarrollar agilidades y destrezas.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:

Identificar la derecha y la izquierda en la ubicación de los objetos, siluetas,

EDAD: niños y niñas de 5 años de edad

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- Explicar las reglas del juego Repartir los cubos

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.

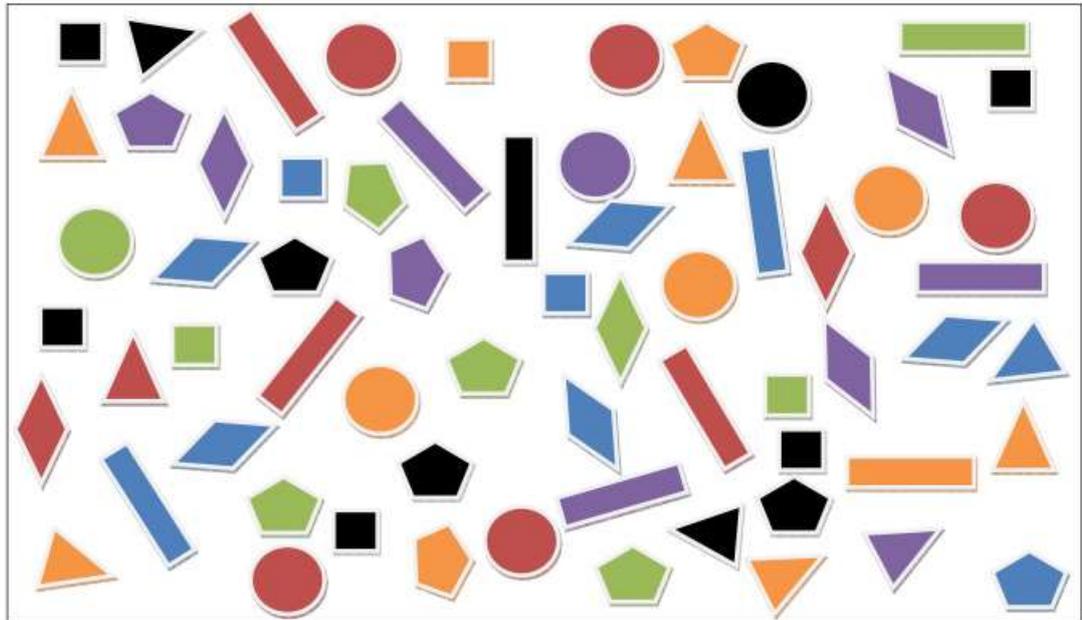


- Pedir al niño a que ubique el cubo en la figura geométrica o en el color indicado
- Dar la orden para que se ubique en el círculo de color rojo Los participantes se colocaran según el color que indique El que primero busca el color del círculo ganara

RECURSOS: Tabla triples, pinturas, cubo

EVALUACIÓN: Juego trabajo

CUANTOS HAY



<http://www.orientacionandujar.es>

TEMA: ¿Cuántos hay?

OBJETIVO: Permitir que los niños exploren los objetos, apilen, realicen juegos grupales donde se aproveche el conocimiento de los colores y actividades relacionadas con la percepción de las características de los objetos haciendo uso de los sentidos.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Estimulan las funciones de planificación, monitorización y control.

EDAD: niños y niñas de 5 años de edad

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- La actividad consiste en señalar los dibujos que son iguales a uno que se presenta como modelo. Las variables de dificultad que se han introducido son el número de estímulos que hay que discriminar y su similitud
- La tarea se centra principalmente en la atención serial y la discriminación visual
- Es individual el niño que lo haga más rápido contara hasta 5 para que todos terminen

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



RECURSOS: Pictogramas, cartulinas, gomas, tijeras, pinturas, temperas entre otros.
EVALUACIÓN: Observación



CAPÍTULO VI

6.01 Recursos

- **Investigadora:** Srta. Andrea Carolina Quishpe Umatambo
- **Tutora del Proyecto de Grado:** Yesenia Ochoa
- **Lectora del Proyecto de Grado:** Licenciada. Adriana Cuascota
- **Nombre de la Institución a aplicar el taller:** Centro de Desarrollo Infantil “Divino Niño ” del Cuerpo de Ingenieros del Ejercito
- **Autoridades, Docentes y Padres de Familia de la Unidad Educativa “Divino niño”**
- **Niños y niñas de la Unidad Educativa “Divino niño”**

Recursos Audiovisuales:

- Infocus
- Pantalla
- Amplificación
- Computadora portátil
- Memory flash
- Video cámara
- Cámara digital



Infraestructura:

- Aula del Centro Infantil “Divino Niño”
- Sillas (22)
- Mesas (2)

Alimentos:

- Un postre
- Un paquete de Servilletas
- Un paquete de cucharas
- Copas (20)

Material de Apoyo:

- Tableros (uno por asistente)
- Hojas (uno por asistente)
- Esferográficos
- Invitaciones

6.02 Presupuesto

ELABORACIÓN DEL PROYECTO			
Cantidad	Descripción	Valor Unitario	Valor Total
1	Memory flash	\$ 8,00	\$ 8,00
2	Cartuchos impresora	\$ 25,00	\$ 50,00
100	Copias	\$ 0,02	\$ 2,00
5	Plan de Internet	\$ 22,50	\$ 112,50
3	Empastados de tesis	\$ 12,00	\$ 36,00
4	Anillados de guías	\$ 1,00	\$ 4,00
100	Movilización	\$ 0,25	\$ 25,00
SUMINISTROS Y MATERIALES			
3	Resmas de papel bond 75 gramos	\$ 3,50	\$ 10,50
2	Caja de esferográficos	\$ 5,50	\$ 11,00
10	Metros de cinta	\$ 0,35	\$ 3,50
2	Pliegos de cartulina brillante.	\$ 0,90	\$ 1,80
3	Barras de silicón	\$ 0,30	\$ 0,90
1	Caja de grapas	\$ 2,50	\$ 2,50
2	Cintas decorativas	\$ 0,45	\$ 0,90
2	Paquete de servilletas	\$ 0,50	\$ 0,50
2	Paquete de copas	1,20	\$ 2,40
1	Paquete de cucharas	\$ 1,00	\$ 1,00
25	Postres	\$ 1,50	\$ 37,50
Total parcial:			\$ 310,00
Imprevistos:			\$ 46,50
Total General:			\$ 356,50

Elaborado por: Andrea Quishpe

6.3 CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES AÑO LECTIVO 2014-2015																											
MES	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre						
FECHA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Selección del tema		X																									
Definición de título						X																					
Planteamiento del problema						X																					
Formulación del problema						X																					
Justificación							X																				
Importancia							X																				
Antecedentes							X																				
Contexto									X																		
Justificación									X																		
Definición del problema central matriz T									X																		
CAPITULO II																											
Análisis de involucrados										X																	
Mapeo de involucrados											X																
Matriz del análisis de involucrados												X															
CAPITULO III																											
Problemas y objetivos															X												
Árbol de problemas																X											

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1. CONCLUSIONES

- Las Educadoras de edad inicial son las responsables directas de la formación de niños y niñas, para lograr en ellos su desarrollo integral y su formación libre, participativa, creativa, feliz y espontánea.
- Se puede determinar que en el nivel inicial es necesario obtener más conocimiento sobre las diferentes actividades que pueden ayudar a desarrollar la lógica matemática mediante juegos de seriación.
- En las encuestas realizadas se pudo determinar que las docentes no utilizan de una manera adecuada los juegos de seriación para trabajar y sobre todo no realizan actividades que ayuden a desarrollar su creatividad y fortalecer así la lógica matemática.
- La correcta utilización de los juegos de seriación es de suma importancia ya que al momento que el niño y niña aprendan a resolver de una manera adecuada los ejercicios de seriación con ello estamos potencializando su creatividad y desenvolvimiento dentro de su vida dentro y fuera de los salones de clase.



7.2 RECOMENDACIONES

- Se deben crear más programas de enseñanza que ayuden a las maestras parvularias a conocer más de los juegos de seriación, su utilización, las edades para trabajarla, el tiempo necesario para la aplicación de las mismas , buscar la manera de ir actualizando sus conocimientos pues este ámbito educativo ha tenido muchos cambios y la sociedad exige más preparación.
- Incentivar a las docentes sobre la importancia de conocer y aplicar la lógica matemática en la edad inicial.
- Evaluar los trabajos artísticos de los niños y niñas de una manera integral en la cual se mide el proceso, el producto y la actitud en función del niño o niña y de la expresión del lenguaje de su pensamiento.
- Propiciar los encuentros de arte y creatividad en la educación integral de los niños y niñas no solo por las ventajas que se puede obtener de los mismos, sino por la importancia que en la actualidad se le está brindando a la educación inicial.
- Que las maestras parvularias planifiquen las actividades utilizando juegos de seriación que ayuden al desarrollo integral del niño.



Bibliografía

Atzar, W. (2001). *Ludoteca*. Estados Unidos: RAIXA.

Departamento de Gobernación y Administración, d. (2010). Aprendiendo con la ludoteca. *Vista al mundo*, 14-17.

Huizinga, J. (2000). *Juegos mediante relación lógica matemática*. España: Casimira.

Ortega, J. (2012). *Aplicaciones de la ludoteca*. Ecuador: Planeta.

Piaget, J. (2002). *El desarrollo lógico matemático en los niños*. México: Paidós.

Piaget, J., & Inhelder, B. (2005). *Esquemas sensoriomotores*. España: Trillas.

sites.google.com/site/ayudaeducadoras/importancia-de-las-matematicas-en-la-primera-infancia

Atzar, W. (2001). *Ludoteca*. Estados Unidos: RAIXA.

Departamento de Gobernación y Administración, d. (2010). Aprendiendo con la ludoteca. *Vista al mundo*, 14-17.

Huizinga, J. (2000). *Juegos mediante relación lógica matemática*. España: Casimira.

Ortega, J. (2012). *Aplicaciones de la ludoteca*. Ecuador: Planeta.

Piaget, J. (2002). *El desarrollo lógico matemático en los niños*. México: Paidós.

Piaget, J., & Inhelder, B. (2005). *Esquemas sensoriomotores*. España: Trillas.



ANEXOS



ENCUESTA POSTERIOR ALA SOCIABILIZACIÓN DEL MANUAL

PROYECTOS SOCIALES Y EDUCATIVOS

TEMA: Aplicación de la ludoteca a través de juegos de seriación para fomentar la lógica-matemática en niños y niñas de 5 años de edad.

OBJETIVO: Determinar el criterio de los y las docentes sobre la aplicación los juegos de seriación al momento que los niños y niñas resuelva los ejercicios

INSTRUCTIVO:

Por favor lea cuidadosamente cada pregunta y señale con una X la opción que elija, y conteste de acuerdo a su experiencia y criterio considerando la siguiente escala:

1. SI
2. NO

N.-	ITEM	1	2
1	¿Conoce usted la importancia que tiene la ludoteca en la educación inicial?		
2	¿Tiene usted conocimiento de la importancia que tienen los juegos de seriación en la educación inicial?		
3	¿Cree usted que los juegos de seriación ayudan a fomentar la inteligencia y creatividad de los niños y niñas?		
4	¿Considera usted indispensable que los niños y niñas aprendan a resolver ejercicios de seriación mediante el juego lúdico?		
5	¿Cree usted que es indispensable resolver problemas lógicos matemáticos en la edad inicial?		
6	¿Cree usted que es importante conocer variedad de juegos de seriación que ayudan al desarrollo lógica-matemática en los niños y niñas?		
7	¿Cree usted que es importante la utilización de juegos de seriación en los niños y niñas de educación inicial?		
8	¿Utiliza con frecuencia ejercicios de razonamiento en las actividades pedagógicas?		

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ, AÑO LECTIVO 2015.



9	¿Sus educandos utilizan los juegos de lógica-matemática adecuadamente en el salón de clases?		
10	¿Le gustaría a usted poseer un manual en el centro infantil de cómo aplicar los juegos de seriación para desarrollar la lógica –matemática en los infantes?		



FOTOGRAFÍAS



APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.



APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.



APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESAROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.



APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.



APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.



APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.



APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.



APLICACIÓN DE LA LUDOTECA PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LOGICO-MATEMÁTICO
MANUAL METODOLÓGICO DE JUEGOS DIDACTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS
RELACIONES LOGICO-MATEMATICO EN LA LUDOTECA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE EDAD, EN EL CDI "DIVINO NIÑO N°1 DEL CUERPO DE INGENIEROS DEL EJÉRCITO" DEL DMQ,
AÑO LECTIVO 2015.