



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

IMPLEMENTAR EL AMBIENTE EXTERNO DE COCINA EN EL DESARROLLO DE LA LÓGICA MATEMÁTICA, CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDAD. GUÍA LÚDICA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "PEQUEÑOS AMIGOS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015.

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

Autora: MONTA ROCHA JESSICA PAOLA

Tutora: Lic. Marilyn Velasco V.

Quito, 2015

DECLARATORIA

Declaro que la investigación es original, auténtica y personal que se han citado las fuentes correspondientes, en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autores vigentes. Las ideas doctrinas, resultados y conclusiones a las que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Jessica Paola Monta Rocha

C.I.1726882655



CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Jessica Paola Monta Rocha alumna de la carrera Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente cedo todos los derechos de autor de mi investigación a favor del INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

Jessica Paola Monta Rocha

C.I.1726882655



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, Jessica Paola Monta Rocha 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 I 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 **IMPLEMENTAR EL AMBIENTE EXTERNO DE COCINA EN EL DESARROLLO DE LA LÓGICA MATEMÁTICA CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDAD. GUÍA LÚDICA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "PEQUEÑOS AMIGOS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015**, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos como estudiante b) Por iniciativa 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 aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

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 proyecto descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar el proyecto por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del proyecto por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del proyecto; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del proyecto; d) Cualquier transformación o modificación del proyecto; e) La protección y registro del proyecto a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del proyecto; 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 el proyecto y guía del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del mismo 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.

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 reconvencción, 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 se deja en blanco hasta la última semana.

f) _____

Jessica Paola Monta Rocha

C.I. N°. 1726882655

CEDENTE CESIONARIO

f) _____

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

C.I.N°



AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi Dios por haberme dado a unos padres maravillosos porque gracias a ellos hoy me encuentro cumpliendo una meta propuesta. Por haberme guiado a lo largo de mi vida

Le doy gracias a mis padres Patricio y Marcia por todo el apoyo brindado, por los valores que me han inculcado y por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida. Sobre todo por ser un ejemplo de vida a seguir

A mis hermanos Santiago, Mishell y Pamela por ser parte importante de mi vida y representar la unión familiar.

A mis amigas Anita, Gabriela y Verónica por confiar y creer en mí y haber hecho de mi etapa universitaria un trayecto de vivencias que nunca olvidare

Le doy gracias a la Lcda. Doris Rivera por darme la oportunidad de trabajar y estudiar al mismo tiempo, por su apoyo incondicional y paciencia.

Agradezco con infinita alegría al Instituto Tecnológico Superior Cordillera que me abrió sus puertas para día a día poder inculcarme de conocimientos y valores necesarios para culminar con éxito mi carrera y así llegar a conseguir una de las metas de mi vida y graduarme como Tecnóloga en Desarrollo del Talento Infantil.

En especial agradezco a la Lcda. Marilyn Velasco tutora de mi proyecto ya que con su esfuerzo, paciencia y comprensión me ayudó con todos sus conocimientos y confianza para lograr culminar este proyecto con éxito gracias y que Dios siempre la Bendiga.



DEDICATORIA

A mis Padres Patricio y Marcia, por darme la vida porque gracias a ustedes hoy me encuentro cumpliendo una de mis metas, por su amor, trabajo y sacrificios en todos estos años ,gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convirtiendome en la persona que soy en la actualidad ; muchos de mis logros se los debo a ustedes.

Ha sido un privilegio ser su hija, son los mejores padres.

Gracias Padre y Madre



ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

DECLARATORIA	i
CESIÓN DE DERECHOS	ii
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD	
INTELECTUAL	iii
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I	1
ANTECEDENTES	1
1.01 Contexto	1
1.01.01 Macro.....	4
1.01.02 Meso.....	7
1.01.03 Micro.....	8



1.02 Justificación.....	9
1.03 Objetivos.....	11
1.03.01 Objetivo General.....	11
1.03.02 Objetivos Específicos.....	11
1.04 Análisis de la matriz T.....	15
CAPÍTULO II.....	18
MAPEO DE INVOLUCRADOS.....	18
2.01 Análisis del mapeo de involucrados	18
2.02. Análisis de la matriz de involucrados.....	23
CAPITULO III.....	29
PROBLEMAS Y OBJETIVOS.....	29
3.01 Análisis del árbol de problemas.....	29
3.02 Análisis del árbol de objetivos.....	33
CAPÍTULO IV.....	35
ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.....	35
4.01 Análisis de la matriz de alternativas.....	35
4.02 Análisis de la matriz de impacto de los objetivos.....	38
4.03 Análisis de diagrama de estrategias.....	42
4.04 Análisis de la matriz del marco lógico	46
CAPITULO V.....	48
PROPUESTA TÉCNICA	48
5.01 Antecedentes.....	48



5.01.01 Datos Informativos Generales.....	49
5.01.02 Reseña Histórica.....	50
5.02 Objetivo.....	51
5.02.01 Objetivo general.....	51
5.02.02 Objetivos específicos.....	51
5.03 Justificación.....	52
5.04 Marco Teórico.....	53
5.05 Metodología.....	82
5.05.01 Método.....	83
5.06 Técnica.....	84
5.06.01 Participantes Población.....	85
5.06.02 Análisis de los resultados	86
5.07 Formulación de aplicación del proceso de la propuesta.....	96
5.07.01 Taller socialización.....	98
5.07.02 La propuesta.....	105
INTRODUCCIÓN.....	108
UNIDAD 1 CONCEPTOS.....	110
UNIDAD 2 Objetivos de la Guía.....	116
UNIDAD 3 Actividades para la lógica matemática utilizando el ambiente de trabajo la cocina.....	117
UNIDAD 4 Material didáctico para la lógica matemática.....	135
UNIDAD 5 Cancionero.....	152



CAPÍTULO VI	158
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	158
6.01 Recursos.....	158
6.02 Presupuesto.....	159
6.03 Cronograma de trabajo.....	162
CAPÍTULO VII	169
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	169
7.01 Conclusiones.....	169
7.02 Recomendaciones.....	170
7.03 Referencias bibliográficas.....	173
ANEXOS	175



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapeo de involucrados.....	20
Figura 2 Árbol de problemas.....	31
Figura 3 Árbol de objetivos.....	32
Figura 4 Diagrama de estrategias.....	41
Figura 5 Ambiente externo.....	86
Figura 6 Utilización de ambientes externos de aprendizaje.....	87
Figura 7 Utilización del ambiente externo de cocina.....	88
Figura 8 Motivación y participación en el niño y niña.....	89
Figura 9 Despierta interés en el niño y niñas.....	90
Figura 10 Recurso importante para un proceso de enseñanza y aprendizaje.....	91
Figura 11 Guía lúdica de actividades.....	92
Figura 12 Implementación del ambiente externo de cocina.....	93
Figura 13 Desarrollo de aprendizajes significativos en los niños.....	94
Figura 14 Recurso lúdico en sus planificaciones curriculares.....	95
Figura 15 Actividades lúdicas de lógica matemática para niños de 5 años.....	107
Figura 16 Características del juego lúdico	111
Figura 17 Clasificación de los juegos lúdicos.....	112
Figura 18 Actividades para la lógica matemática.....	117
Figura 19 Material Didáctico.....	135
Figura 20 Concuenda los números.....	136



Figura 21 Traza el numero.....	137
Figura 22 Diversión con un plato de cereal con frutas.....	138
Figura 23 Hoja de actividad encuentra la fruta.....	139
Figura 24 Patrón para brochetas para el verano.....	140
Figura 25 Secuencia por forma.....	141
Figura 26 Frutas favoritas.....	142
Figura 27 Grupos de alimentos juego bingo.....	143
Figura 28 Grupos de alimentos juego bingo.....	144
Figura 29 Grupos de alimentos juego bingo.....	145
Figura 30 Juego de emparejar de los grupos alimenticios- Vegetales.....	146
Figura 31 Juego de emparejar de los grupos alimenticios- Frutas.....	147
Figura 32 Juego de emparejar de los grupos alimenticios-Granos.....	148
Figura 33 Juego de emparejar de los grupos alimenticios- Lácteos.....	149
Figura 34 Juego de emparejar de los grupos alimenticios- Proteínas.....	150
Figura 35 Contando formas.....	151
Figura 36 Cinco Ratoncitos.....	153
Figura 37 Los números.....	154
Figura 38 Cinco Lobitos.....	155
Figura 39 Los Pececitos.....	156
Figura 40 BuguiBugui.....	157



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Matriz de Fuerzas T.....	14
Tabla N° 2 Matriz del análisis de Involucrados	21
Tabla N° 3 Matriz de alternativas.....	36
Tabla N° 4 Matriz de Objetivos.....	37
Tabla N° 5 Matriz del Marco Lógico	44
Tabla N° 6 Ambiente externo.....	89
Tabla N° 7 Utilización de ambientes externos de aprendizaje.....	90
Tabla N° 8 Utilización de ambiente externo de cocina.....	91
Tabla N° 9 Motivación y participación en el niño y niña.....	92
Tabla N° 10 Despierta interés en el niño y niñas.....	93
Tabla N° 11 Recurso importante para un proceso de enseñanza y aprendizaje.....	94
Tabla N° 12 Guía lúdica de actividades.....	95
Tabla N° 13 Implementación del ambiente externo de cocina.....	96
Tabla N° 14 Desarrollo de aprendizajes significativos en los niños.....	97
Tabla N° 15 Recurso lúdico en sus planificaciones curriculares.....	98
Tabla N° 16 Recursos.....	162
Tabla N° 17 Presupuesto	163
Tabla N° 18 Cronograma.....	166



RESUMEN EJECUTIVO

Es necesario enfocarse en los diferentes puntos de vista que se presentan en el tema de mi proyecto, el juego simbólico es una de nuestras bases del aprendizaje, donde potenciamos, entre muchas cosas, la interacción entre iguales, la diversidad de roles que crean (padre, madre, hijos, abuelos.), el juego libre.

Los ambientes en el aula de educación inicial, nos permiten organizar el aula en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente. Pueden ser de trabajo o de juego.

Según el tipo de actividad algunos ambientes de aprendizaje necesitan ser dirigidos por el maestro. En otros ambientes de aprendizaje los niños- niñas pueden funcionar con bastante autonomía.

En estos ambientes de aprendizaje, los niños y niñas se organizan en grupos reducidos y aprenden a trabajar en equipo, a colaborar y a compartir conocimientos. Este tipo de metodología, potencia su iniciativa y el sentido de la responsabilidad.

Trabajar por ambientes nos permite dedicar una atención más individualizada a cada niño/a, planificando actividades de aprendizaje adaptadas a sus conocimientos previos.

El ambiente externo de la cocina, éste es el ambiente más amplio y el que más posibilidades tiene, en él se realizan actividades para la lógica matemática, ayudada también de cuentos, canciones, rimas etc. Es muy importante ya que contribuye al



desarrollo integral del niño. Este ambiente ayuda al niño-niña, mediante experiencias perceptivas, manipulativas y motrices a asimilar conceptos básicos de cualquier aprendizaje. Además, aproxima a las matemáticas de forma atractiva y estimulante. En dicho proyecto los objetivos aportan una gran parte de información fundamental para poder enfocarnos en un fin específico.

El objetivo de mi proyecto es utilizar del ambiente externo de cocina para el desarrollo de la lógica matemática con los niños y niñas de 4 años de edad, ya que es en este apartado donde se muestran los conocimientos de lo aprendido acerca del tema. Es también importante para la formación de las maestra de Educación Inicial, ya que me permite la utilización de estas propuestas en un futuro trabajo

Los tipos de investigación aplicados en este proyecto son métodos que nos ayudan a comprender exactamente el porqué de la investigación en general, podemos observar las diferentes técnicas, que apoyan la realización del proyecto para lograr así el éxito requerido.

También se espera que este proyecto sea difundido dentro y fuera de la comunidad educativa para así conseguir que futuras generaciones de docentes puedan empaparse de estos conocimientos y a su vez transmitan a más personas interesadas en el tema.



ABSTRAC

It is necessary to focus on the different views presented in the subject of my project, symbolic play is one of our bases of learning, where we promote, among many things, peer interaction, the diversity of roles that create (father , mother, children, grandparents ...), play free.

The classroom environments of early childhood education, allow us to organize the classroom in small groups, each of which performs a specific and different task. They may be working or playing.

Depending on the type of activity some learning environments need to be addressed by the master. In other learning environments for children-girls can function fairly autonomously.

In these learning environments, children are organized in small groups and learn to work in teams, to collaborate and share knowledge. This type of methodology, enhances their initiative and sense of responsibility.

Working for environments allows us to devote more individual attention to each child / a, planning learning activities adapted to their previous knowledge.

The external environment of the kitchen, this is the wider environment and the one most likely, it activities are performed to mathematical logic, also helped stories, songs, rhymes etc. It is very important because it contributes to the integral development of the child. This environment helps the boy-girl, by perceptual, and motor manipulative

assimilate basic concepts of any learning experience. In addition, approaches to mathematics

attractive and stimulating way. In the project's objectives provide a lot of basic information in order to focus on a specific purpose.

The aim of my project is to use the external environment kitchen to the development of mathematical logic with children 4 years of age, as it is in this section where the skills learned on the subject is. It is also important for the formation of early education teacher because it allows me to use these proposals in future work

The types of research used in this project are methods that help us understand exactly why research in general, we can observe the different techniques that support the project in order to achieve the required success.

It is also expected that this project will be disseminated within and outside the educational community in order to ensure that future generations of teachers to imbibe this knowledge and in turn transmitted to more people interested in the subject



INTRODUCCION

El presente proyecto propone establecer la implementación del ambiente externo de cocina en el desarrollo del aprendizaje de la lógica matemática, con los niños y niñas de cuatro años de edad, este trabajo permite que las docentes, reflexionen sobre la necesidad de conocer la importancia del ambiente de cocina para el aprendizaje en la lógica matemática, con esta investigación se pretende realizar un enfoque de la enseñanza aprendizaje aplicada en niños-niñas desde temprana edad, por otro lado conoceremos cuáles son las implicaciones especialmente en el desarrollo lógico matemático, y si se está aplicando o no dentro del proceso educativo de los niños y niñas.

Para un niño y una niña de Educación Inicial, las actividades didácticas, lúdicas y de experimentación se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema de educación formal y la capacidad para emplear eficientemente tal información.(COLMENARES.M , 2010)

Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades y experiencias como proceso educativo a nivel de los CDI, encargados del mismo. La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del niño y niña para la vida.

Utilizar este ambiente de cocina a través de actividades lúdicas nos ayuda a fortalecer el aprendizaje lógico matemático, estimular la integración, promover el seguimiento de instrucciones, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del niño-niña como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana.

A través del trabajo en el ambiente de cocina y las actividades tanto didácticas, lúdicas, y de experimentación, el pequeño de Educación Inicial, puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación curricular que la docente establezca.

La Educación Inicial o Preescolar es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, es por ello que se pretende implementar el ambiente de cocina en el CDI "Pequeños Amigos" .

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros.

El espacio educativo de todo CDI para las diversas actividades debe estar dividido en ambientes de trabajo o rincones, con materiales para cada una de ellas y claramente etiquetadas, para permitir a los niños jugar independientemente de acuerdo con sus intereses y con el mayor control posible.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años,

atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia.

El presente proyecto está estructurado en siete capítulos:

El capítulo I: Contiene el contexto, justificación y la matriz T o definición del problema.

El capítulo II: Lo conforman el mapeo de involucrados y la matriz de la misma.

El capítulo III: Aparece árbol de problemas y árbol de objetivos.

El capítulo IV, contiene: Matriz de Análisis de Alternativas, Matriz de Análisis de Impacto de Los Objetivos, Diagrama de Estrategias, Matriz de Marco Lógico.

El capítulo V lo conforman: Antecedentes relacionados con el tema, Descripción (de la herramienta o metodología que propone como solución), Formulación del proceso de aplicación de la propuesta. aparece el marco metodológico constituido por el tipo y diseño, de la investigación, población, muestra, u objeto de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos, de igual forma, validación, confiabilidad y tabulación de

El capítulo VI: Aparece, Recursos, Presupuesto, Cronograma.

El capítulo VII, Aporta las conclusiones y recomendaciones.



CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.01. Contexto

Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego simbólico con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (TORTOLETO. E , 2008)

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

Los Rincones de Apoyo Didáctico o espacios físicos del ambiente, están organizados para que los niños y las niñas desarrollen habilidades y destrezas, y construyan conocimientos a partir del juego libre y espontáneo

Los niños permanecen en los centros de Educación Inicial por largo tiempo, por lo cual, necesitan sentirse como en un "segundo hogar". Existe gran diversidad de



Infraestructura aprovechable en las instituciones educativas; por ello, el equipo de trabajo de cada institución debe analizar los espacios, equipamiento y materiales disponibles para organizarlos y adaptarlos de manera funcional, pensando sobre todo en la seguridad y comodidad de los niños. Los espacios limpios, ordenados y adecuados constituyen verdaderos ambientes de aprendizaje, como lo describe el Currículo de Educación Inicial.

Cada unidad de atención debe organizarse de acuerdo a la infraestructura disponible, considerando los siguientes criterios:

- Se debe garantizar la seguridad y el bienestar de los niños, con prioridad para los más pequeños.
- Es importante contar con una adecuada ventilación e iluminación, cuidando que los muebles no bloqueen la luz, ni la ventilación natural.
- Es necesario ordenar los espacios de manera que los juguetes y otros materiales estén al alcance de los niños. A medida que estos ganan autonomía al gatear, pararse y caminar es importante que puedan tomar y guardar los materiales, de manera autónoma.
- Es indispensable que los espacios se encuentren razonablemente definidos y organizados para transmitir seguridad y serenidad en los niños.
- Es muy importante que los baños se mantengan limpios y que sean utilizados únicamente para su fin.
- Es importante evitar un exceso de estímulos visuales y decoraciones que puedan confundir o distraer demasiado a los niños. La decoración debe ser alegre, sobria y funcional; no se trata solo de adornar sino de promover el aprendizaje. También es aconsejable involucrar a los niños en la organización



y decoración de los espacios, ellos pueden aportar ideas y confeccionar diversos elementos. Además se ha vivenciado que el aspecto de educación en Nuestro país es crítico ya que no se asignan los recursos necesarios para una buena formación de los niños, niñas, por lo cual se puede mencionar la carencia de recursos didácticos, la deficiente preparación de los docentes, la mala infraestructura de las instituciones educativas y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos.

En el Ecuador en los últimos años, expertos y conocedores de distintos ámbitos culturales y de diversas índoles de la sociedad ecuatoriana han aportado en la elaboración de un nuevo Referente y Fortalecimiento Curricular en donde se toma en cuenta el área de relaciones y lógica matemática, y la de relaciones con el medio natural y cultural, como eje fundamental en el desarrollo integral de niños y niñas.

En Pichincha, especialmente en Quito, los docentes no cumplen a plenitud con una verdadera formación en cuanto a las áreas de desarrollo y menos en las áreas de aprendizaje como el de la cocina, por ello no se encuentra referencias bibliográficas o tesis, proyectos, monografías que toquen este tema.

Las principales referencias del marco legal en Ecuador y que son referencias para esta investigación son las siguientes:

- Constitución de la República del Ecuador
- El código orgánico de ordenamiento territorial de centralización (el COOTAD)
- Plan Nacional de desarrollo para el buen vivir 2013- 2017
- El Currículo de educación inicial 2014



1.01.01 Macro.

Brindar una educación de calidad a los niños-niñas de los CDI de Pichincha, donde vemos que a través del Estado la educación inicial hasta ahora está viendo la importancia de la utilización de los ambientes de trabajo para un desarrollo integral, un aprendizaje significativo, con alternativas de trabajo y estimulación temprana en el ámbito cognitivo, formando de esta manera el desarrollo de las capacidades básicas y la construcción del conocimiento integral y significativo de los niños y niñas, esta es la ayuda que brindara la utilización de los ambientes de trabajo, en las diferentes instituciones de Pichincha.

En los últimos tiempos, han surgido investigaciones desde el campo de la matemática, las cuales señalan que los niños y las niñas mucho antes de ingresar a cualquier contexto educativo (convencional o no convencional), han construido ciertas nociones de matemática en interacción con su entorno y con los adultos que la utilizan.

Las orientaciones metodológicas que son un conjunto de sugerencia directa que guían el quehacer educativo del nivel.

Responden a los criterios técnicos curriculares que generan oportunidades de aprendizaje para lograr procesos pedagógicos interactivos, motivadores e innovadores, que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños. Los docentes deben conocer a los niños-niñas de sus grupos para saber cuáles son los intereses de los niños-niñas, para eso deben estar atentos para escucharlos en todo momento.



Para que los niños y niñas descubran cómo funcionan los distintos sistemas de notación y puedan operar con ellos, deben utilizarlos en diversas situaciones, sin segmentaciones artificiales impuestas por el adulto.

La Metodología Juego trabajo esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones. Se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. La principal característica es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando.

Los rincones de juego trabajo deben estar ubicados dentro y fuera del salón de clases. Para que el juego en los rincones cumpla con su intencionalidad pedagógica, la mediación del profesional es importante. Debe ser una mediación de calidad y asumir diferentes formas de interacción. (Currículo de educación inicial 2014.)

Este proceso educativo permite que los niños de 4 años puedan entrar al primer año de educación básica seguros de tener un proceso satisfactorio y gratificante.

Por todo ello, se hace necesaria en nuestra sociedad actual la creación de una referencia conceptual que determine el binomio juegos-educación. En este sentido nos referimos al campo educativo, en tanto se trata de un ámbito obligatorio que garantiza la práctica del juego en etapas evolutivas determinadas.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia



El Reglamento de aplicación a la Ley de Educación Intercultural de 2012, en el Artículo 27, define que el nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles: Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad.

Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

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

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. (Ministerio de Educación, Currículo Educación Inicial, pp. 44)

Según la Revista "La Familia" publicada en el diario "El Comercio" el 03 de Junio del 2009 página 11 publica: "El juego es realizar una actividad placentera y divertida que debe ser voluntaria y espontánea jamás obligatoria y debe tener un propósito de trabajo."



1.01.02 Meso.

En la ciudad de Quito, no hay suficiente apoyo para que los CDI funcionen con sitios al aire libre para desarrollar actividades para la lógica matemática, que son de vital importancia para el desarrollo intelectual de los niños- niñas, por tanto se debe

implementar jardines integrados y círculos de recreación y aprendizaje para, así favorecer el desarrollo de la lógica matemática de los niños y niñas de 4 años y propiciar la adquisición de destrezas y se preparen para la educación escolar y formal, en tal forma se garantiza una unidad metodológica en educación inicial, detectando,

Previnendo y superando las dificultades que se presentan en el desarrollo psicológico, intelectual, afectivo y de lenguaje de los niños y niñas.

Los momentos de las experiencias de aprendizajes son:

- El momento de inicio: Los niños y los docentes dialogan y planean lo que van a desarrollar.
- El momento de desarrollo: Cuando los niños se encuentran inmersos en las actividades.
- El momento de cierre: Es el espacio donde los niños sienten que las actividades realizadas son importantes para ellos.

En el Distrito Metropolitano de Quito, algunos Centros de Desarrollo Infantil, procuran brindar a los niños- niñas, todas las experiencias y aprendizajes mediante el juego, pero no tienen la continuidad que se necesita.

Además de las destrezas planteadas, el currículo también propone el desarrollo de Experiencias de Aprendizaje que las define como “un conjunto de



vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo” (MINEDUC, 2014).

Los niños de educación inicial están en una etapa crucial del desarrollo, debido a que el cerebro se encuentra en su momento más plástico, esto implica que tienen mayor facilidad de aprender y mejor capacidad de adaptación. (MINEDUC, 2014).

Para aprovechar de la mejor manera estas características es conveniente empezar la enseñanza de ciencias en edades muy tempranas.

1.01.03 Micro.

En el CDI “PEQUEÑOS AMIGOS “una institución que procura que la utilización de juegos y ambientes de trabajo, sean potencializados para que no impidan el desarrollo integral, pero en especial el desarrollo de la lógica matemática, de los niños-niñas, pero la falta de una guía o de programas de actividades lúdicas utilizando el ambiente de la cocina, para potencializar las habilidades y destrezas de la lógica matemática, es un gran obstáculo para las docentes de educación inicial.

Las actividades deben ser dirigidas a los niños y niñas, educadores, padres de familia, la comunidad y otras instituciones para lograr un excelente desarrollo integral y en especial de la lógica matemática.

Pero el mayor obstáculo es el desconocimiento de la utilización del ambiente de cocina como una herramienta para la enseñanza de la lógica matemática.



Cabe recalcar que los niños- niñas, absorben todo lo que se les enseñe, debido a la plasticidad de su cerebro, las actividades corporales y de motricidad se desarrollan de forma positiva, al igual que las funciones básicas al nivel de cerebro.

Es de gran importancia establecer nuevos mecanismos, para sembrar el aprendizaje en los niños- niñas, ya que en las manos de los maestros y maestras de educación inicial se forjan las bases fundamentales de la vida de un adulto. Se deben crear seres autónomos y útiles.

1.02 Justificación

Son varias las razones por las cuales se realiza esta investigación pero lo más importante se relaciona con el desconocimiento y la inadecuada utilización del ambiente de cocina para desarrollar la lógica matemática en educación inicial y que exige la urgente necesidad de reorientar la enseñanza, aprendizaje poniendo en práctica nuevos enfoques educativos activos, vinculados al nivel inicial en los diferentes ámbitos tomando como punto de referencia las actividades lúdicas que conforman la parte fundamental en el desarrollo intelectual e integral del niño, niña.

Los aportes de esta investigación tienen diferentes proyecciones:

- En el aspecto científico educativo: La incidencia de la aplicación de técnicas activas mediante la utilización y en el dominio de la actividad lúdica y la utilización de los rincones de trabajo, que favorece a todo el ámbito educativo del nivel inicial, a la vez que es un gran aporte científico por las metodologías a utilizarse de manera que desde este parámetro, el proyecto se justifica ampliamente.



- En el ámbito social: Todos los cambios en la estructura educativa de cualquier país, inciden directamente en la sociedad en la cual se operan, en el presente caso, toda la comunidad recibirá el impacto positivo de una educación de calidad y con proyecciones hacia la investigación científica en el vasto campo que abarca las actividades lúdicas, que son la base de la Enseñanza Aprendizaje en el nivel inicial desde el punto de vista psicológico.

Es importante la elaboración de una guía lúdica ya que mediante su aplicación podrán reprogramar sus actividades y enseñanzas dirigidas a los niños y niñas a través de vivencias y experiencias docentes propias y de terceros.

Como maestras desarrolladoras del Talento Infantil conscientes de esta problemática y en base a las experiencias docentes de este nivel se cree conveniente elaborar una guía que se ajuste a la realidad, y sirva como una orientación pedagógica a través de ejercicios secuenciales y graduales manteniendo un proceso sistemático para lograr aprendizajes significativos.

El ambiente de la cocina, trata de aportar como centro la cocina, que es un tema muy participante y motivante pues a los niños les fascina manipular, aprender a partir de experiencias, también se expone la importancia de este ambiente.

Este es un ambiente muy rico, en cuanto a la potencialidad de recursos que ofrece a los niños- niñas, todos los procesos implícitos y explícitos que conlleva permite hacer un uso didáctico de primer orden.

En muchas clases el ambiente de juego simbólico tiene una función de descarga: que los niños- niñas, se entretengan un rato por su cuenta. Es lícito hacerlo pero ésta no es la finalidad real de estos rincones.



Lo cierto es que en muchos casos se tiene el ambiente sencillamente porque se ha aprendido que se tiene que tener pero no hemos reflexionado sobre ello. Pensar un poco en esta cuestión, ayuda aprender a vivir en sociedad a través de este tipo de juego y con él se realizan actividades que van más allá del mero simbolismo; cuando un pequeño-pequeña, juega a poner la mesa no solo aprende a ayudar en casa sino que está trabajando la situación de los elementos en el espacio, cuando tienden trabajan la motricidad fina, cuando intercambian opiniones utilizan el lenguaje oral, cuando ordenan y clasifican están trabajando la lógica-matemática. Así, a través de un juego bien dirigido tenemos una manera total y absolutamente globalizadora de realizar aprendizaje.

1.03 Objetivos

1.03.01 Objetivo General

Determinar la importancia de la cocina como estrategia metodológica para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje del ámbito de la lógica matemática.

1.03.02 Objetivos Específicos

- Diagnosticar la aplicación de las “Técnicas Lúdicas” en los niños y niñas.
- Analizar el nivel de desarrollo de la utilización de la cocina como un recurso para el aprendizaje de la lógica matemática.
- Proponer alternativa de solución con recursos novedosos.
- El taller de cocina es una actividad educativa mediada por la realización de una receta nutritiva. Este taller provee la oportunidad de desarrollar conceptos y destrezas cognoscitivas, lingüísticas, creativas, físicas y socioemocionales.



Al planificar un taller de cocina se propicia las habilidades cognitivas que promovemos al trabajar un taller de cocina; entre estas:

- Entendimiento de los conceptos relacionados a los números
- Establecer relaciones espaciales
- Comprender relaciones de tiempo
- Integrar el lenguaje oral y escrito
- Construir y reconstruir el lenguaje escrito
- Fomentar el desarrollo intelectual del niño al ofrecer experiencias y actividades concretas.

Desarrollar la habilidad para promover el desarrollo cognitivo y el pensamiento divergente:

- Aplicar diferentes sistemas simbólicos
- Dar énfasis al entendimiento de los conceptos
- Integrar conceptos y destrezas matemáticas y científicas en todas las áreas del currículo
- Extender el vocabulario científico y matemático
- Utilizar experiencias diarias en la sala de clases que conecten las ciencias y las matemáticas
- Crear un ambiente enriquecido con material impreso.

Los elementos esenciales en el taller de cocina:

- Establecer los objetivos del taller.
- Seleccionar una receta con un alto valor nutricional.
- Verificar que los niños que van a participar en el taller no sean alérgicos a alguno de los ingredientes.



- Tener un cartel ilustrativo con los ingredientes y con el procedimiento
- Cada uno de los participantes debe tener redecillas y un delantal (inclusive el educador). (Para la realización de algunas recetas es necesario el uso de guantes).
- Fomentar el lavado de manos; antes y después de finalizar el taller.
- Al terminar la receta todos deben disfrutar al comer la misma.
- Invitar a los niños a recoger los ingredientes y el área de trabajo.

Los niños y las niñas son entes participativos por lo que el maestro no realiza demostraciones sino que promueve la participación activa de la niñez al preparar la receta

La planificación del taller de cocina conlleva:

- Selección de la receta
- Planificación del taller de cocina
- Cartel ilustrativo
- Proveer delantal, gorros o redecillas y en algunos casos guantes
- Fomentar el lavado de manos; antes y después de finalizar el taller.

Matriz de Fuerzas T

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Niños y niñas con deficientes destrezas en la lógica matemática, como resultado de la inadecuada utilización del ambiente de cocina como una experiencia significativa.	Desconocimiento e Incorrecto uso del rincón de la cocina para el desarrollo de habilidades y destrezas de la lógica matemática				Aumento en el desarrollo lógico matemático de niños y niñas, con la utilización del ambiente de cocina que los lleva a un pensamiento crítico y creativo con resolución de problemas
FUERZAS IMPULSADORAS	I	P.C	I	P.C	FUERZAS BLOQUEADORAS
Capacitación para docentes sobre la utilización del ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática.	1	4	4	2	Apatía de los docentes por asistir a las capacitaciones sobre la utilización del ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática.
Campañas sobre actividades lúdicas para la lógica matemática en el ambiente de la cocina.	1	4	4	2	Desinterés por parte de las entidades relacionadas con el problema en realizar campañas de sobre actividades para la lógica matemática a través del ambiente de la cocina
Taller para los docentes sobre la planificación de actividades lúdicas en el ambiente de la cocina para la lógica matemática.	2	4	4	2	Indiferencia de los docentes por utilizar en la planificación diaria actividades para el ambiente de la cocina, para contribuir con el desarrollo de la lógica matemática.
Realización de un taller para socializar la guía, dirigida a docentes de Educación Inicial.	2	4	4	2	Escepticismo por parte de maestros que utilizan una metodología tradicional el adoptar nuevas metodologías para un excelente aprendizaje.
Elaboración de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia. Lógica matemática.	2	4	4	2	Desconocimiento de la utilización de la guía con actividades para la inteligencia lógica matemática.

Tabla 1. Matriz de Fuerzas T.
Elaborado por: Jessica Monta





1.04 Análisis de la Matriz T.

Los proyectos se diseñan porque existe un problema de desarrollo, un obstáculo. Ese obstáculo se genera porque existe una entidad deficiente o inexistente. Muchas veces hay consenso de que la situación actual es insatisfactoria, que se requiere un cambio. A esa situación insatisfactoria la llamamos Situación Actual.

Si existe una situación actual insatisfactoria, podemos decir que existe también una Situación Futura Deseada que sería el resultado de una intervención diseñada para mejorar algunos o todos los elementos de la situación actual.

Esa intervención es un proyecto o un programa, que se ejecuta en el corto y mediano plazo.

Para lograr en el mediano y largo plazo la situación deseada. En la matriz T, como problema se ha determinado el Desconocimiento e Incorrecto uso del ambiente de la cocina para el desarrollo de habilidades y destrezas de la lógica matemática es por esta razón es la situación actual y esto conlleva a la situación empeorada, que son niños y niñas con deficientes destrezas en la lógica matemática, como resultado de la poca utilización del ambiente de cocina como una experiencia significativa, y sino aplicamos los correctivos a tiempo se convertirán en situación empeorada.

La situación mejorada puede lograrse mediante fuerzas impulsadoras que consisten, en la:

- Capacitación para docentes sobre la utilización del ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática.
- Campañas sobre actividades lúdicas para la lógica matemática en el ambiente de la cocina.



- Taller para los docentes sobre la planificación de actividades lúdicas en el ambiente de la cocina para la lógica matemática
- Realización de un taller para socializar la guía, dirigida a docentes de Educación Inicial.
- Elaboración de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la lógica matemática, logrado en los niños y niñas una mejor adquisición en el aprendizaje, y un desarrollo eficaz de resolución de problemas y todo lo que conlleva la lógica matemática.

También vemos fuerzas bloqueadoras como son:

- Apatía de los docentes por asistir a las capacitaciones sobre la utilización del ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática.
- Desinterés por parte de las entidades relacionadas con el problema en realizar campañas de sobre actividades para la lógica matemática a través del ambiente de la cocina
- Indiferencia de los docentes por utilizar en la planificación diaria actividades para el ambiente de la cocina, para contribuir con el desarrollo de la lógica matemática.
- Escepticismo por parte de maestros que utilizan una metodología tradicional el adoptar nuevas metodologías para un excelente aprendizaje.
- Desconocimiento de la utilización de la guía con actividades y juegos lúdicos para la inteligencia lógica matemática.

Los distintos niveles de desarrollo de habilidades y destrezas en los factores: Motriz, Psico social, Lenguaje y Habilidades Artísticas y especial en la lógica matemática, reflejan claramente la necesidad de mejorar, por lo menos en algunos campos, el



sistema de trabajo de aula, que el momento no facilita la ejecución de actividades individuales y grupales de los niños, la atención a diferencias individuales y la superación de problemas de timidez y socialización insuficiente.

Los niños y niñas, disfrutan sobremanera recibir clases en espacios abiertos, situación que confirma la necesidad de implementar estrategias metodológicas que faciliten el contacto directo, la exploración, la experimentación, la construcción y otras actividades que propicien el desarrollo de aprendizajes significativos y su pleno desarrollo.

La poca importancia en la adquisición de aprendizajes significativos, la no utilización de material didáctico novedoso en las diferentes áreas de trabajo, lo cual se evidencia también en el bajo nivel de éxito del proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes, con una capacitación deficiente en los rincones de trabajo, a pesar de que los rincones de apoyo didáctico apoyan ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas y el poco apoyo de la dirección la comunidad del CDI que no apoya las iniciativas de esta naturaleza, por otra parte, el no conocer una guía de actividades para este ambiente y este ámbito, complican el aprendizaje en los niños-niñas.

Es por ese motivo además de la información de este proyecto cuenta con una guía de actividades y juegos lúdicos, el cual conlleva la realización de un taller para socializar la misma, dirigida a docentes de Educación Inicial, sin embargo se ve bloqueado por un escepticismo por asistir a estos eventos. También podemos decir que el ambiente de la cocina, es una herramienta para lograr la potencialización de la lógica matemática en los niños-niñas. Por todo eso vemos la importancia de trabajar el ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática en niños-niñas de 4 años.



CAPITULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01. Análisis del Mapeo de involucrados

Este análisis se hace para identificar y esclarecer qué grupos y organizaciones están directa o indirectamente involucrados en el problema de desarrollo específico que intentamos resolver, para tomar en consideración sus intereses, su potencial y sus limitaciones.

Como se aprecia en la figura uno se puede evidenciar que todas las entidades representadas son importantes puesto que directa o indirectamente están relacionadas y son responsables por garantizar y defender los derechos de los niños niñas en su salud, educación e integridad personal.

El Ministerio de Educación porque es la entidad que rige la educación en el país y al mismo tiempo el MIES porque están a cargo del desarrollo integral de los niños-niñas.

Se menciona a la SENECYT por qué es el organismo promotor de la investigación científica de la innovación tecnológica y de la educación superior a nivel nacional, que contribuyen con soluciones a través de la elaboración, ejecución y evaluación de políticas, programas y proyectos.

Otro actor involucrado es el ITSCO cuyo propósito fundamental es desarrollar la investigación científica de acuerdo a los planes de desarrollo nacional.



Las estudiantes del sexto semestre realizan el proyecto I+D+I brindando aportes a la sociedad. Por su parte el ministerio de educación busca fortalecer el juego como una metodología estratégica para el aprendizaje en las escuelas y comunidades educativas, dando capacitaciones charla y talleres sobre el tema, pero que no abarca a todos los docentes.

Resulta oportuno mencionar al ministerio de salud el cual garantiza la salud a través de la utilización del juego como un arte recreativo y al mismo tiempo una potencialización del aprendizaje.

Y por último se menciona a la comunidad educativa donde el proceso educativa es compartido por directivas, padres y docentes el cual debe ser activa, permanente facilitando y asegurando un desarrollo óptimo en los niños y niñas.

Mapeo de Involucrados

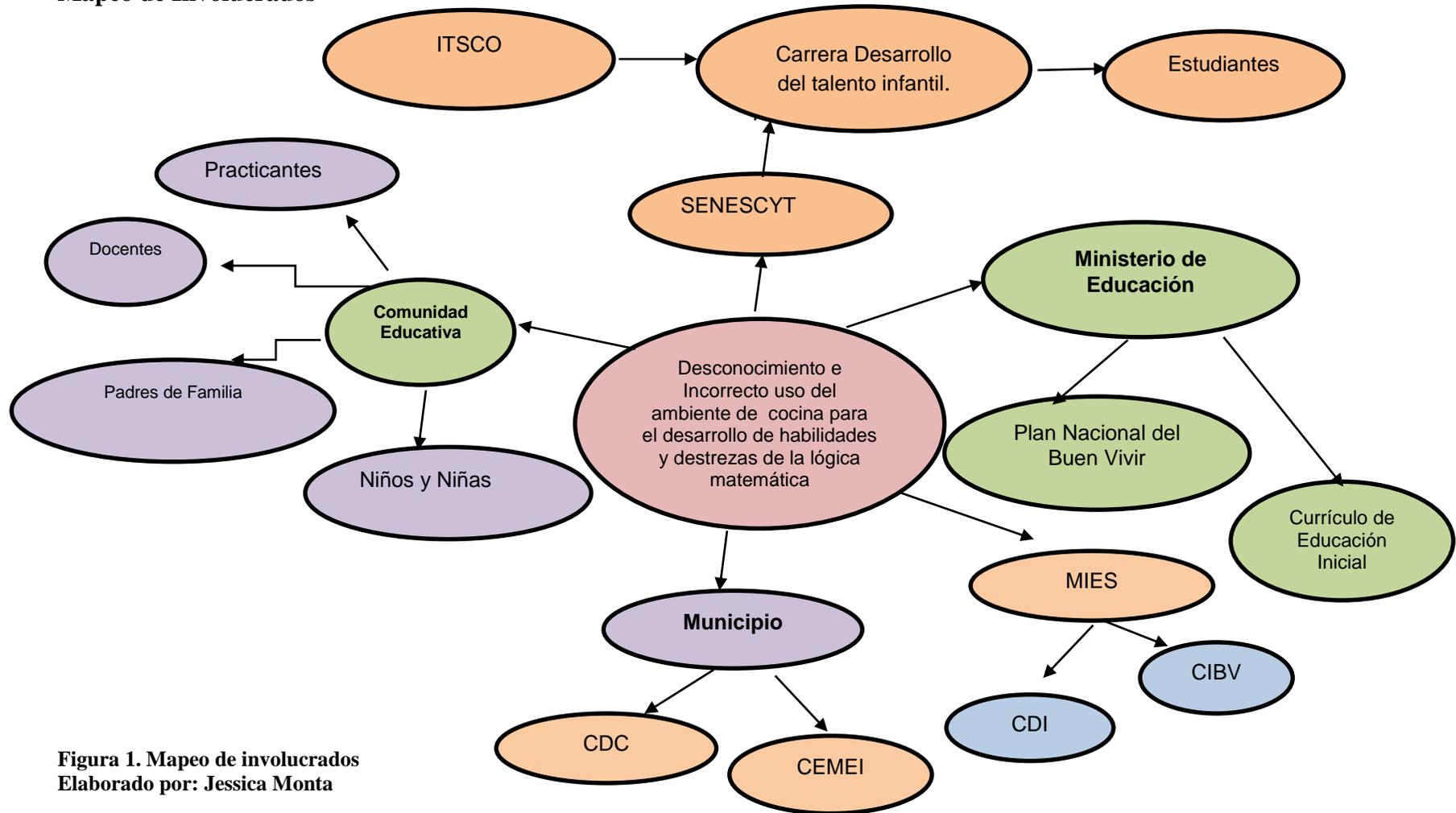


Figura 1. Mapeo de involucrados
Elaborado por: Jessica Monta

Matriz de análisis de involucrados

MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS					
Actores Involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Intereses sobre el proyecto	Conflictos Potenciales
ESTADO	Una educación eficiente, para lograr niños con un coeficiente de inteligencia alto.	Desinterés por parte de los docentes al no utilizar el ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática en niños y niñas.	Profesionales interdisciplinarios. PNBV Matriz productiva Agenda zonal Código de la niñez y adolescencia art.37 # 4 LOEI Art. 22- Art. 40 Art.27InclusionEducativa.	Aumento en el desarrollo de la lógica matemática en niños y niñas, con la utilización de actividades para el ambiente de la cocina.	Apatía por parte de los docentes por capacitarse en el tema.
MINISTERIO DE EDUCACIÓN	Proporcionar currículo para educación inicial donde los ambientes de trabajo sean utilizados para todos los ámbitos dirigidos a docentes y así lograr una mejor calidad de educación.	Docentes con desconocimiento sobre la utilización del ambiente de la cocina como herramienta para potencializar la lógica matemática, y deficientes planificaciones.	Profesionales interdisciplinarios. PNBV Currículo de educación Inicial 2014	Reducción del déficit en la lógica matemática en niños y niñas desarrollo por la no utilización de los juegos lúdicos.	Desinterés de los docentes de utilizar el ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática en la planificación diaria.
SENECYT	Carrera con planes de estudios acordes a la necesidad de los niños-niñas y soportada sobre la optimización para las actividades didácticas y lúdicas del ambiente de cocina para la lógica-matemática.	Deficiente Capacitación sobre el tema para las estudiantes.	Misión, visión de la institución. Perfil de salida de las estudiantes de la carrera. Currículo de educación Inicial 2014	Carrera bien fundamentada sobre las necesidades de los estudiantes. Para su desarrollo profesional.	Asignaturas y capacitaciones sin continuidad en el tema estudiado.

MUNICIPIO	Capacitar a las docentes sobre la importancia del rincón de cocina para la lógica matemática en los niños y niñas	Escasa información sobre la importancia del rincón de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática en los niños y niñas.	Profesionales interdisciplinarios PNBV Campañas del municipio.	Lograr que en los niños y niñas de 3 años tengan un adecuado desarrollo en la lógica matemática.	Desinformación por parte de los docentes sobre la participación en las campañas y capacitaciones sobre el tema que se realizan en el municipio.
MIES	Potenciar y desarrollar de manera armónica, las capacidades y destrezas de los niños y niñas por medio de actividades vivenciales para lograr su integralidad	Desconocimiento por parte de las docentes sobre la utilización del rincón de la cocina para la posibilidad de explorar con tamaños, colores, formas figuras para fortalecer la lógica matemática.	Norma técnica del desarrollo integral en los jardines infantiles. Currículo de educación Inicial 2014. Caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje	Niños-niñas que aprenden y se desarrollan.	Espacios y rincones que no se crean ni se utilizan por falta de espacio o material didáctico.
COMUNIDAD EDUCATIVA	Calidad y calidez en la educación inicial, además de un desarrollo en la lógica matemática excelente a través de la utilización de los rincones de trabajo en especial el de la cocina.	Desconocimiento de los docentes para utilizar el rincón de la cocina para desarrollar la lógica matemática, y por lo tanto el no saber planificar actividades para los niños-niñas.	Docentes. Profesionales interdisciplinarios. Normas y reglamentos de los CDI, CIBV, escuelas.	Mejorar en los niños y niñas su desarrollo intelectual y especialmente en la lógica matemática, a través de actividades en el rincón de la cocina.	Desinterés por parte de las docentes al no planificar ni utilizar el ambiente de la cocina, para el desarrollo de la lógica matemática.
ITSCO	Estudiantes capacitadas sobre la utilización de los rincones de trabajo para el desarrollo integral de los niños- niñas.	Estudiantes con pocos conocimientos sobre el tema.	Autoridades competentes del Instituto. Reglamentos, normas de la institución.	Aplicación del proyecto para mejorar el desarrollo de la lógica matemática, en los niños y niñas de 5 años	Apatía de las estudiantes ante herramientas novedosas para su aprendizaje, poca investigación.

Tabla 2 Matriz de análisis de Involucrados
Elaborado por: Jessica Monta

2.02 Análisis de la Matriz de involucrados

Nos interesa esclarecer e identificar:

Cómo perciben los diferentes grupos las causas y efectos del problema.

Cuáles apoyarían una determinada estrategia que se propone para superar un problema de desarrollo y qué grupos se opondrían.

El poder (mandato legal o estatutario) que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar la solución del problema y los recursos que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar o impedir la solución del problema mediante la estrategia que proponemos. Esto es de vital importancia.

Cómo maximizar el apoyo y minimizar la resistencia cuando el proyecto se empiece a ejecutar.

En la actualidad se ha visto que en los centros infantiles hay un desconocimiento de la importancia del el juego lúdico y su utilización en el desarrollo intelectual de los niños y niñas, al tiempo que su planificación en la labor de enseñanza, es por esto que el proyecto va dirigido a las educadoras del CDI PEQUEÑOS AMIGOS en el cual mediante la matriz de análisis de involucrados es básico para el problema.

Para llegar a tener buenos resultados mediante la matriz de involucrados está el ESTADO como el principal ente, el cuál proporciona capacitaciones para docentes, sobre la planificación y utilización de los juegos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia pero, tiene una falencia que es el no realizar estas capacitaciones en forma continua y además no llega a todas las maestras de los CDI.

Constitución de la República de Ecuador 2008, el Título II.

Derechos, Sección Quinta referente a la Educación

Art. 26: "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir, de las personas, las familias y la sociedad, tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo".

Art. 28: "La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente".

Art. 347, numeral 1, de la misma sección,

se establece lo siguiente: "Será responsabilidad del Estado fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas"

EL PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR 2013-2017 priorizará el desarrollo infantil integral. "Existe evidencia científica de que la inversión en la primera infancia es la que más rédito económico tiene a futuro.

Objetivo2: Mejorar las capacidades y potencialidades de la población. Trabajar por el desarrollo de los y las ciudadanas, fortaleciendo sus capacidades y potencialidades a

través del incentivo a sus sentimientos, imaginación, pensamientos, emociones y conocimientos.

La LOEI.

Art. 2. Literal b. Educación para el cambio: “La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades, reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro de proceso de aprendizajes y sujetos de derecho y se organiza sobre la base de principios constitucionales”.

INCLUSIÓN EN LA EDUCACIÓN.

Hacer efectivo el derecho a la educación exige garantizar que todos los niños, niñas y jóvenes tengan, en primer lugar, acceso a la educación, pero no a cualquier educación sino a una de calidad con igualdad de oportunidades.

Son, justamente, esos tres elementos los que definen la inclusión educativa o educación inclusiva.

CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL. 2014

El Currículo de Educación Inicial surge y se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural. Además, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos de este nivel educativo. Para garantizar la adecuada aplicación del Currículo de Educación Inicial a nivel institucional y de aula, es necesario que se lo contextualice en función de las características y requerimientos específicos de los estudiantes.

EL PLAN DECENAL DE EDUCACIÓN 2006-2015.

Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas del sector.

Municipio.

Los **CEMEI**, una propuesta metodológica para trabajar los estándares de aprendizaje.

Para fortalecer el servicio educativo de calidad, a través de la Dirección Metropolitana de Gestión, se ejecuta el proyecto "Fortalecimiento de la Educación Inicial, General Básica y Bachillerato en las instituciones educativas municipales", que plantea en el Componente.

Con el **Plan Nacional de Buen Vivir** con sus artículos 2,4,9,10, con el cambio de matriz productiva en el país y la organización zonal a la que Pichincha pertenece a la Zona 9 se está logrando un cambio, dando importancia a la Educación Inicial.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA.

El niño y la niña tienen derechos a una educación digna, así mismo en el código de la niñez y adolescencia en el art. 37 #4 los niños y niñas tienen derecho a una educación de calidad y de un ambiente favorable para el aprendizaje. Sin embargo este proyecto tiene un interés en la cual los niños y niñas tengan una mejor adquisición en el aprendizaje, logrando el aumento en el desarrollo intelectual de los niños y niñas con la utilización del juego lúdico, pero esto no se puede lograr si el estado no realiza campañas para que las docentes estén informadas sobre el tema. Es por eso que el estado cuenta con el **MINISTERIO DE EDUCACION** porque es el que proporciona el currículo dirigido a las educadoras para que ellas lo apliquen y tengan un mejor desarrollo de la inteligencia.

Además las capacitaciones dadas a los docentes, sobre todos los temas relacionados con la educación y de unos años a este se están dando capacitaciones a docentes de educación Inicial.

Pero a pesar de todo esto existen docentes con desconocimiento y deficiencia en la utilización de los rincones de trabajo, para estimular el desarrollo integral de los niños-niñas.

Porque las capacitaciones, talleres, charlas, no llegan a todos los docentes en todo Quito. Este proyecto tiene como finalidad reducir el desconocimiento y la no utilización de los rincones de trabajo para los diferentes ámbitos en la educación inicial y en especial para los niños de 4 años. Para lograr tener una adecuada educación se debe contar con profesionales interdisciplinarios que aporten nuevas herramientas nuevas que ayuden al aprendizaje de los infantes y así ponerlas en práctica y lograr una educación de calidad y calidez y lo mejor un desarrollo cognitivo.

Es por eso que el ESTADO y EL MINISTERIO cuenta con la SENESCYT porque es la entidad encargada de evaluar a las instituciones de Educación superior, para lograr una educación excelente y así las estudiantes de educación superior lo transmitan a sus estudiantes. Consecuentemente, estamos frente a un nuevo paradigma de la educación infantil, en un nuevo escenario ontológico, metodológico, epistemológico y axiológico que propicie una educación holística, multidisciplinaria y transdisciplinaria, con infraestructura, laboratorios, talleres de motivación psicológica, de orientación pedagógica, informática, de recreación, pintura, arte, idiomas entre otros elementos

curriculares que hoy son indispensables para garantizar el desarrollo integral de la educación inicial.

El Municipio es una parte importante para este proyecto ya que capacita a docentes del municipio y a la comunidad, para que en los hogares no solo las maestras sino los padres de familia, comprendan la importancia de la utilización del ambiente de cocina para el aprendizaje de la lógica matemática, porque a través de ellos van adquiriendo conocimientos nuevos además les ayuda a tener una mejor adquisición del aprendizaje.

Las docentes deben ser capacitadas en los diferentes jardines infantiles, para poder llegar a realizar una buena planificación y así lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

Las docentes deben utilizar como herramienta principal los rincones de trabajo para una educación de calidad, ya que a través de estos el aprendizaje es significativo, y el niño logra tener un desarrollo intelectual adecuado y no tendrá ningún problema durante su periodo escolar. Es por eso que el ISTCO permite que este proyecto se pueda socializar en CDI Pequeños Amigos, para que las docentes mediante la socialización de la guía se llenen de nuevos conocimientos y lo apliquen a sus estudiantes pero teniendo en cuenta los parámetros de desarrollo evolutivo y cognitivo de los niños-niñas.

El ITSCO, forma estudiantes, por medio de capacitaciones, talleres, clases, optativas, para lograr una educación excelente y así las practicantes y estudiantes transmiten este saber, tanto en los CDI como en su vida profesional. Además se está dirigiendo el proyecto de acuerdo al nuevo currículo de educación Inicial 2014.

CAPITULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS.

3.01 Análisis del árbol de problemas

El primer acto creativo del ser humano, comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo.

Porque los juegos lúdicos y en especial los simbólicos no saben de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". Todos los juegos conducen a un buen aprendizaje y los juegos lúdicos y simbólicos, especialmente estos son el medio que se utiliza para lograr un aprendizaje significativo más rápido.

En la actualidad se ha visto docentes con desconocimiento sobre la importancia de la utilización de los rincones de trabajo para un buen aprendizaje y en este caso la utilización del ambiente de cocina para el desarrollo de la lógica matemática. Que es causado por la escasa información que tienen los docentes sobre el tema, logrando que esto afecte la adquisición de buenos aprendizajes.

Por otra parte existe un desinterés de parte de las docentes al no utilizar el juego simbólico a través del ambiente de la cocina y otras actividades para el ámbito de la

lógica matemática en sus planificaciones, dando como resultado una desmotivación en niños y niñas al no adquirir un aprendizaje significativo mediante el juego lúdico.

La no utilización del ambiente de la cocina por el desconocimiento del mismo y su utilización para desarrollar todos los conceptos de la lógica matemática, y que atrasan a los niños en todos los conceptos cognitivos y en su evolución hacia un aprendizaje integral. La desinformación sobre cómo utilizar el ambiente de la cocina para los conceptos lógicos matemáticos, se observa porque las docentes no asisten a capacitaciones, o las directivas del CDI no se preocupan por implementar la metodología de rincones de trabajo, por el poco espacio que existe para su implementación, las capacitaciones no continuas y la falta de espacios al aire libre, son causa de desmotivación tanto para las docentes como para los estudiantes.

Es por eso que este proyecto va dirigido para las docentes del CDI PRIMEROS AMIGOS, para que tengan una información amplia, sobre la importante es el utilizar los rincones de trabajo como herramienta novedosa y activa para el aprendizaje y el desarrollo en este caso de la lógica -matemática.

La inclusión en sus planificaciones de actividades y juegos tanto lúdicos como simbólicos ayudaran tanto al docente como a los niños-niñas a adquirir nuevos conocimientos los cuales los pondrán en práctica en el transcurso de la enseñanza-aprendizaje, y así logran tener un buen desarrollo integral satisfactorio.

Árbol de problemas

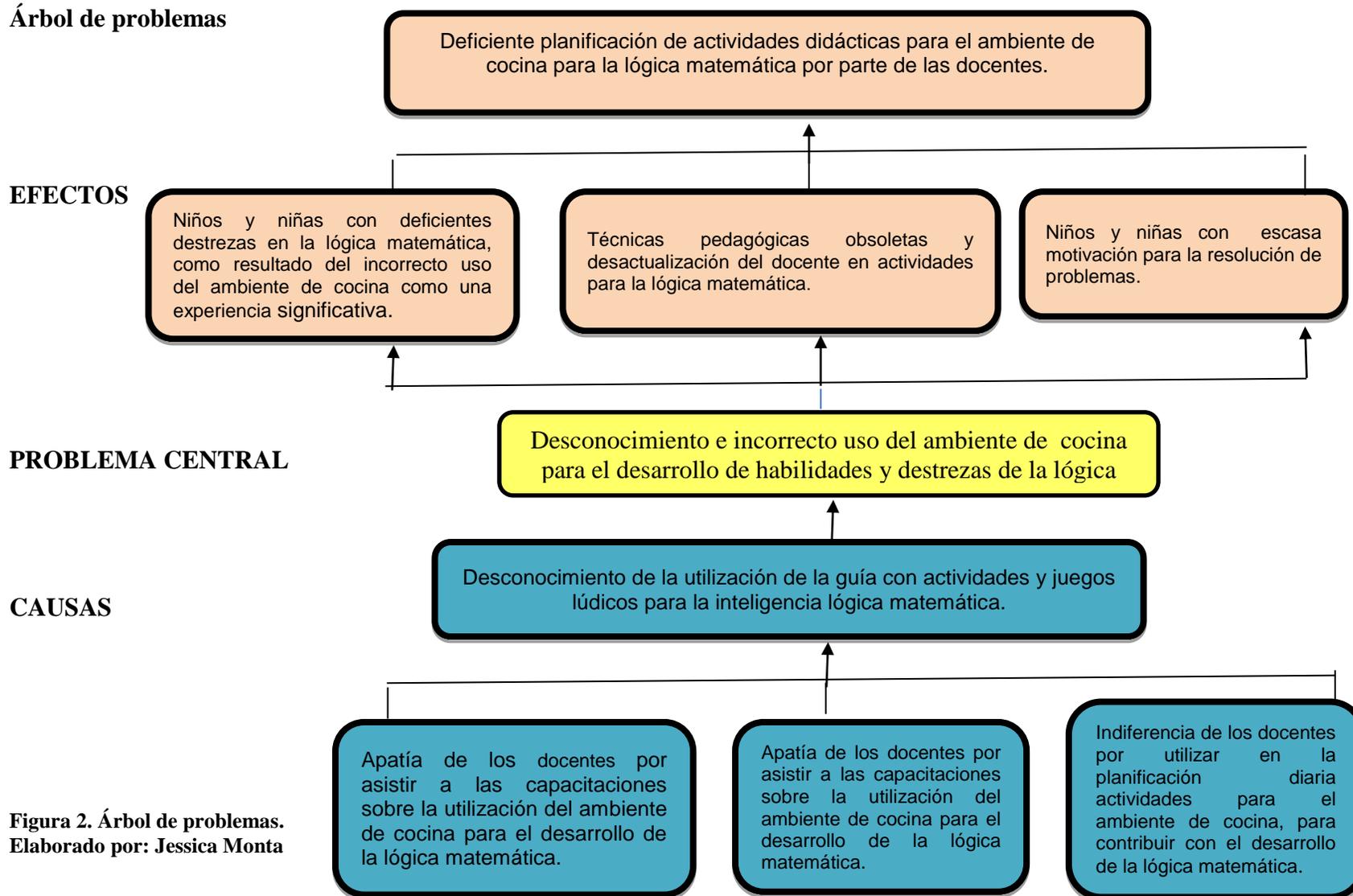


Figura 2. Árbol de problemas.
Elaborado por: Jessica Monta

Árbol de objetivos.

FINES

Aumento en el desarrollo lógico matemático de niños y niñas, con la utilización del ambiente de cocina que los lleva a un pensamiento crítico y creativo

Razonamiento lógico, memoria, atención, creatividad, características de niños y niñas con un buen desarrollo matemático.

Planificar actividades para la lógica matemática incluyendo al ambiente de cocina.

Educación con calidad con formación de capacidades relacionadas con el desarrollo lógico-matemático.

OBJETIVO CENTRAL

Conocimiento y correcto uso del ambiente de cocina para el desarrollo de habilidades y destrezas de la lógica matemática

Elaborar una guía de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Lógica matemática.

MEDIOS

Capacitar a los docentes sobre la utilización del ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática.

Taller para los docentes sobre la planificación de actividades lúdicas en el ambiente de la cocina para la lógica matemática.

Realizar un taller para socializar la guía, dirigida a docentes.

Figura 3. Árbol de objetivos.
Elaborado por: Jessica Monta



3.02 Análisis del Árbol de Objetivos.

En esta etapa, el niño de cinco años está atravesando uno de los momentos más importantes en la etapa de educación inicial, se busca que el niño-niña, tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico. El área lógico matemática es una de las tareas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que para muchos, las matemáticas es de las materias que gusta a menos a los estudiantes, calificándose como como una materia “complicada”; cuando en realidad, la “forma cómo aprendimos las matemáticas es lo complicado

Es por ello que actualmente se considera de suma importancia apropiarse de estrategias que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes. Los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las estrategias lúdicas que se utilicen con materiales concretos y experiencias significativas para el niño, un clima de enseñanza agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida por ello de la importancia de utilizar el área de la cocina como una alternativa, para potencializar el desarrollo de la lógica matemática.

Para que el cumplimiento de los objetivos propuestos, la enseñanza y el aprendizaje de la matemática escolar, requiere que el profesor sea un “docente reflexivo”, lo cual implica que éste debe concebir el currículo no como un concepto, “sino como una construcción cultural que genera un enlace entre la sociedad y la escuela” (Sacristán, 1994, p.56).

Luego, para el “docente reflexivo”, el currículo debe estar orientado hacia una praxis pedagógica, entendida ésta como una capacitación permanente acerca de la práctica docente como actividad central del educador

Es importante reconocer que en el nivel de educación inicial, los principios relacionados con lo lúdico, el reconocimiento de la diferencia y la construcción social del conocimiento están interconectados con la enseñanza y el aprendizaje, porque el juego es una herramienta que debe permitir en el niño-niña, un aprendizaje placentero y significativo, aspectos éstos que exigen reconocer que cada ser es único y tiene unas características individuales para el aprendizaje, Por lo tanto la capacitación el auto educarse, las charlas, el crear material didáctico y la utilización de una guía para el ambiente de la cocina son base importante del docente con capacidad innovadora.

Por lo tanto, en la primera infancia, la enseñanza del conocimiento matemático debe permitirle al niño-niña, obtener información que se debe transformar en conocimiento, teniendo en cuenta que la dimensión del juego, interpreta un papel importante en el aprendizaje del niño-niña. El realizar planificaciones utilizando la cocina como una herramienta innovadora para el desarrollo de la lógica matemática, y así lograremos un aprendizaje significativo y duradero.



CAPITULO IV

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Análisis Matriz de Alternativas.

El observar la Matriz de análisis de Alternativas, vemos que si cumplimos con los diferentes objetivos propuestos, lograremos que el Impacto sobre el propósito, sea trabajado y ayude a los principales beneficiarios.

Factibilidad técnica: Disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos o metas señalados.

Factibilidad financiera: Incluyen análisis de costos y beneficios asociados con cada alternativa del proyecto. Con análisis de costos/beneficio

Factibilidad social: Estudio del marco legal de la institución y la capacidad social para proporcionar los materiales y servicios para que opere de forma sustentable.

Factibilidad política: Teniendo en cuenta el marco legal de la institución.

Donde se cumplan todos estos objetivos estamos a un paso de reducir el problema

Matriz de Análisis de Alternativas.

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad Social	Factibilidad política	Total	Categoría
Elaborar una guía de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Lógica matemática.	4	3	4	4	4	19	Medio Alto
Capacitar a los docentes sobre la utilización del ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática.	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
Taller para los docentes sobre la planificación de actividades lúdicas en el ambiente de la cocina para la lógica matemática	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
Realizar de un taller para socializar la guía, dirigida a docentes.	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
TOTAL	20	19	20	20	20	64	Medio Alto

Tabla 3. Matriz Análisis de Alternativas.
Elaborado por: Jessica Monta

Matriz de Impacto de Objetivos

Objetivo	Factibilidad de lograrse	Impacto genero	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total	Categoría
Elaborar una guía de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Lógica matemática.	Los principales beneficiarios son: los docentes, los niños y niñas 4	Respeto a los derechos humanos e impacta tanto a niños y niñas. 4	Mejorar el desarrollo del niño niña en la sociedad 4	Deficiente importancia de la utilización del ambiente de cocina 4	Depende de la directora el motivar a sus docentes a continuar utilizando la guía y el ambiente de aprendizaje 4	20	Alto
Capacitar a los docentes sobre la utilización del ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática.	Mejorando el proceso educativo, haciendo dinámico, innovador e interesante 4	Los docentes los niños y niñas muestran interés en el proceso educativo novedoso. 4	El proceso del aprendizaje significativo será el cumplimiento del objetivo propuesto 4	Fortalecer las habilidades y destrezas en la lógica matemática de acuerdo a la edad 4	La guía de actividades se utiliza con doble funcionalidad tanto para la motricidad fina como para el conocimiento 4	20	Alto
Taller para los docentes sobre la planificación de actividades lúdicas en el ambiente de la cocina para la lógica matemática.	El aprendizaje se dará en una forma innovadora generando aprendizaje significativos 4	Optimización de recursos y de actividades para ambos géneros 4	Generación de procesos educativos incluyentes y enfocados al desarrollo integral de los niños 4	Docentes, niños y niñas que potencializan sus habilidades y destrezas en conocimiento de un nivel óptimo. 4	Talleres continuos y aportación de nuevas experiencias 4	20	Alto
Realizar de un taller para socializar la guía, dirigida a docentes.	Los beneficiarios directos e indirectos reciben una educación acorde a sus necesidades e interés 4	Profesionales capacitados, competitivos, comprometidos con una educación innovadora 4	Mejoramiento del entorno físico, laboral del docente. 4	Permanente capacitación de docentes innovadores 4	Una capacitación continua y oportuna con nuevas experiencias y aprendizajes en pro del docente y de los niños y niñas 4	20	Alto

Tabla 4 .Matriz de impacto de objetivos
Elaborado por: Jessica Monta



4.02 Análisis de la Matriz de Impacto de Objetivos.

En la matriz se puede observar que la Motivación constante a los docentes sobre la planificación de juegos y actividades utilizando el ambiente de cocina para el desarrollo de la lógica matemática, es importante que el maestro posea ciertas disponibilidades y apunte a objetivos claros y precisos que lleven a dar respuesta a los diversos contenidos a trabajar.

Una buena fundamentación teórica, sumada a la propia vivencia y experiencia corporal expresiva, primero como adulto en formación y luego como docente, contribuirá a la configuración del rol y su continua planificación.

Si logramos docentes capacitados para planificar actividades para la lógica matemática a través del ambiente externo que es la cocina, no seguirá perteneciendo a una minoría ya que la imaginación, la sensibilidad y la necesidad de realización no están en relación directa con una edad, una posición socioeconómica o geográfica determinada, sino con la esencia misma del hombre. Por lo tanto lo motivará a planificar actividades o juegos para lograr un desarrollo íntegro y una mejor disposición hacia la utilización de los mismos en la lógica matemática.

La actualización e instrucción en técnicas metodológicas innovadoras, De acuerdo con García-Valcárcel (2001), los profesores deben asumir como parte de su perfil las competencias científico-metodológicas y las competencias para planificar, ejecutar y evaluar la tarea docente.



El profesor:

- Ha de ser un conocedor de la disciplina que imparte, un especialista en el campo del saber, permanentemente abierto a la investigación y a la actualización del conocimiento.
- Ha de saber también cómo aprenden los niños-niñas, cuál es la mejor manera de organizar el proceso de enseñanza y de aprendizaje, qué técnicas y estrategias didácticas son las más adecuadas para ese contenido, contexto o nivel educativo, qué formas de actuación motivan el aprendizaje, etc. Ha de saber hacer el diseño, desarrollo y evaluación de la práctica propia.

La sociedad actual demanda nuevos roles para el profesor que van más allá de ser la única fuente de información. El profesor debe ejercer el rol de facilitador del aprendizaje individual y en grupos, ser un promotor de valores, ser un especialista en recursos de aprendizaje, un especialista en la convergencia interdisciplinar de saberes; ser un experto en técnicas y estrategias didácticas que faciliten que los alumnos indaguen y construyan el aprendizaje.

Debemos también tener en cuenta que la capacitación a los docentes sobre la utilización de la cocina, como herramienta en la educación inicial, crear un espacio de participación para los padres como integrantes de la comunidad educativa y responsable en la educación de sus hijos, reconocer las dificultades que se presentan en la familia actual y buscar juntos una estrategia para enfrentar esos desafíos.



Los padres de familia aprenderán y conocerán qué temas son los más recomendados para que mejoren los procesos de aprendizaje, consiguiendo como resultado la mejora en el desarrollo de la lógica matemática, de los infantes, garantizando efectivos resultados a nivel intelectual y personal.

El implementar talleres sobre la utilización de cocina para el desarrollo de la lógica matemática, para las docentes, y disfrutar de un contacto diferente con sus niños-niñas, y por medio de las diferentes recetas y actividades, se pueden explorar otras dimensiones de la comunicación y de la lógica matemática. Con los talleres, las docentes reviven el niño o la niña que todos llevamos dentro, y así pueden compartir los nuevos conocimientos y lograr un excelente desarrollo de los niños-niñas y lograr una comunicación potencializada.

Capacitar a la docente en aras de lograr que a los niños- niñas, se le respete su participación en la vida de la lógica matemática, con énfasis en el conocimiento y la vivencia de la cultura a que pertenece, teniendo en cuenta su ciclo vital. La etapa de cero a seis años es la más importante para la estructuración de conocimientos previos, el objetivo de la matemática en esta etapa es ayudar al pequeño a que estructure su pensamiento y a que los contenidos lógico matemáticos le sirvan de medio para el conocimiento de su entorno. La matemática tiene tres grandes etapas: manipulación, representación y abstracción, y por lo tanto si el maestro se capacita, asiste a talleres e identifica la importancia de utilizar la cocina para desarrollar estas etapas, el problema se verá reducido y los infantes con un desarrollo matemático excelente.

Diagrama de Estrategias

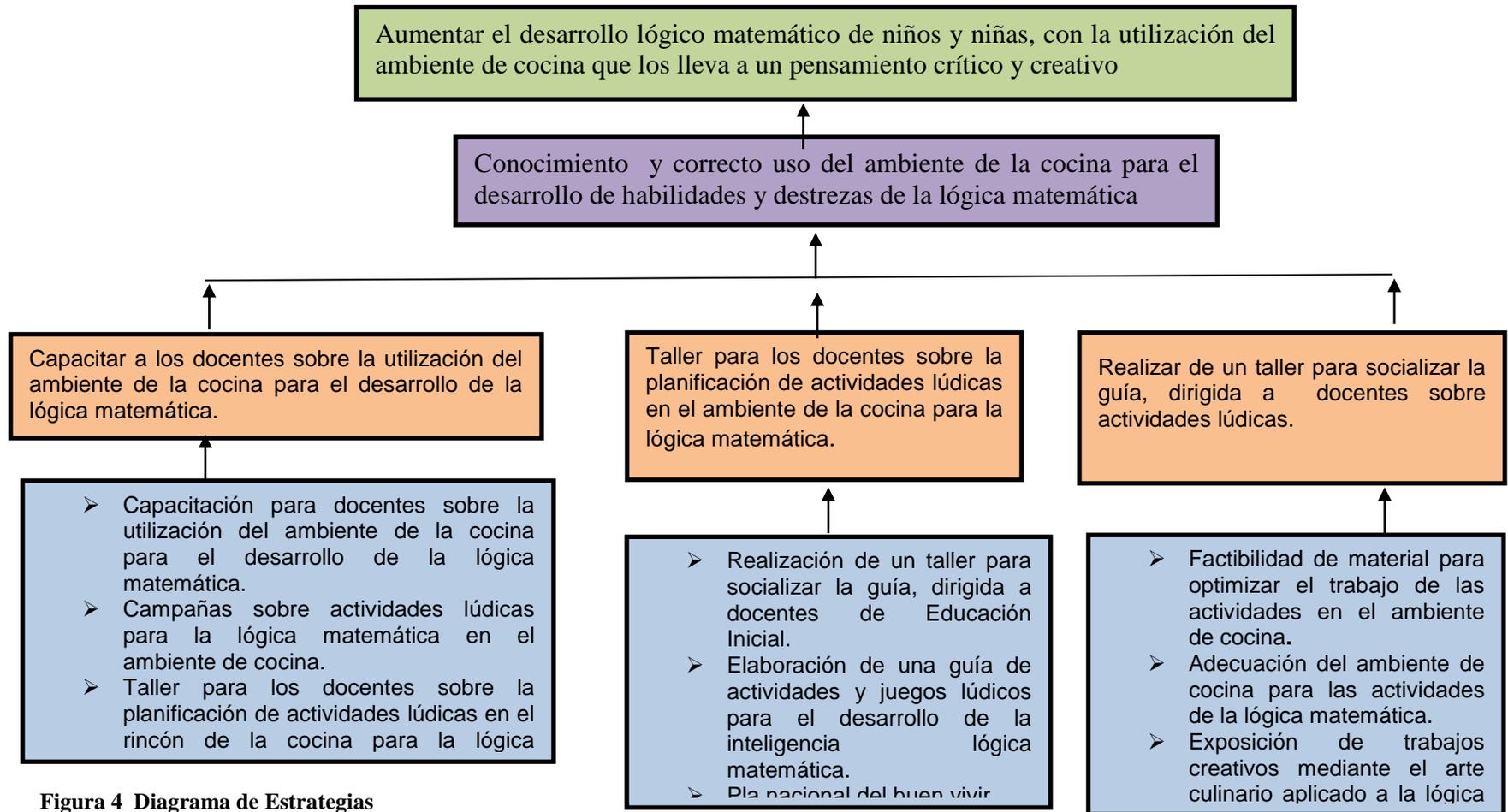


Figura 4 Diagrama de Estrategias
Elaborado por: Jessica Monta



4.03 Análisis del Diagrama de Estrategias.

Como finalidad tenemos una Educación de calidad con innovación para satisfacer las necesidades cognitivas de los niños y niñas. La lógica matemática, por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

La manifestación y exteriorización de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos, comunicación de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos y el desarrollo del sentido o intención estética (artística, plástica) a través del área de la cocina, conlleva la finalidad del proyecto.

El propósito que es el Conocimiento y correcto uso del ambiente de la cocina para el desarrollo de habilidades y destrezas de la lógica matemática, se puede lograr utilizando diferentes estrategias como:

- Taller sobre la metodología del juego para la lógica matemática.
- Capacitación a docentes sobre la importancia de la utilización del ambiente de cocina para lograr un buen desarrollo matemático.
- Encuestas realizadas sobre la importancia del tema.
- Charlas sobre el beneficio del desarrollo integral de los niños y niñas.
- Campañas sobre actividades para la lógica matemática utilizando el ambiente de cocina.
- Guía lúdica dirigida a docentes de niños y niñas de 5 años de edad.
- Socialización de la guía mediante un taller.
- Aplicación del artículo 27 y los objetivos del plan Nacional del Buen Vivir No-9



Por todo esto entonces tenemos que el ambiente de cocina es un instrumento novedoso y poco utilizado para desarrollar la lógica matemática, y es una disciplina educativa. El concepto básico, se trata de toda manifestación de la lógica matemática y el ambiente de cocina como medio.

Matriz del Marco Lógico

Finalidad	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Aumentar el desarrollo lógico matemático de niños y niñas, con la utilización del ambiente de cocina que los lleva a un pensamiento crítico y creativo	<p>Desarrollar en los infantes</p> <p>-El interés de la lógica matemática a través del área de la cocina.</p> <p>-Antes de llevar a cabo el taller los docentes, desconocían el utilizar el rincón de la cocina como una estrategia para el desarrollo de la lógica matemática.</p> <p>-A través de la socialización del taller, tanto a docentes como a niños-niñas se nota una mejoría en la calidad de trabajos.</p>	<p>-Registró estadístico de la encuesta.</p> <p>-Trabajo realizado tanto con las docentes como con los niños- niñas.</p> <p>- CD</p> <p>- Fotografías.</p>	<p>-El sistema educativo apruebe los talleres como un medio de socialización de ideas.</p> <p>- Desinterés por parte de los docentes por aplicar las actividades de lógica-matemática a través del área de la cocina.</p> <p>-Apatía de la comunidad educativa por utilizar a la cocina como una herramienta para el aprendizaje significativo.</p>
Propósitos	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Conocimiento y correcto uso del ambiente de la cocina para el desarrollo de habilidades y destrezas de la lógica matemática	<p>-Utilización la guía lúdica dirigida a los docentes en una forma continua.</p> <p>- Interés sobre el uso del ambiente de la cocina como herramienta para la lógica matemática</p>	<p>-Encuestas y entrevistas.</p> <p>-Documentos de respaldo de las actividades realizadas en torno al trabajo.</p> <p>- Trabajos realizados tanto por los docentes como los niños.</p> <p>- Evaluaciones sobre el tema visto.</p>	<p>- Que la comunidad educativa acoja el proyecto de manera positiva.</p> <p>-La continuidad en la utilización de la guía como material didáctico en el CDI.</p> <p>- Apoyo profesional que tenga relevancia en el tema.</p>
Componentes	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Capacitara los docentes sobre la utilización del Ambiente de cocina para el desarrollo de la lógica matemática	Asistencia de los docentes a las diferentes capacitaciones sobre el tema y la responsabilidad sobre la utilización del ambiente de la cocina para potencializar la matemática en los niños- niñas.	Datos estadísticos antes de la socialización dentro del CDI "PEQUEÑOS AMIGOS	Capacitación y evaluación a las docentes por parte de la CDI, para observar el proceso de aprendizaje sobre el tema problema.

Elaborar un taller de socialización de la guía de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Lógica matemática.	Correcta comunicación entre docentes e infantes sobre el interés por incentivar y practicar las diferentes actividades para la matemática utilizando la cocina como herramienta para un aprendizaje significativo.	Incremento del desarrollo de la lógica matemática en los infantes después de la realización de las actividades.	Padres de familia y docentes dispuestos a incrementar el desarrollo matemático del niño y niña, utilizando una herramienta novedosa como es la cocina.
--	--	---	--

Actividad	Resumen del presupuesto	Medios verificados
1.1. Capacitación para docentes sobre la utilización del Ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática	<ul style="list-style-type: none"> • Costo de materiales • Transporte • Equipo • Capacitación 	<ul style="list-style-type: none"> • Informes financieros • Estados de cuenta
1.2. Campañas sobre actividades lúdicas para la lógica matemática en el ambiente de la cocina.	<ul style="list-style-type: none"> • Costo de materiales • Equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobantes • Informes financieros • Estados de cuenta
1.3. Encuestas realizadas sobre la importancia del tema.	<ul style="list-style-type: none"> • Costo de materiales • Transporte • Equipo • Capacitación 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobantes • Informes financieros • Estados de cuenta
1.4. Elaboración y realización de un taller de socialización de una guía de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Lógica matemática	<ul style="list-style-type: none"> • Costo de materiales • Transporte • Equipo • Capacitación 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobantes • Informes financieros • Estados de cuenta
2.2. Factibilidad de material para optimizar el trabajo de las actividades en el ambiente de cocina	<ul style="list-style-type: none"> • Costo de materiales • Transporte • Equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobantes • Informes financieros • Estados de cuenta
3.1. Adecuación del ambiente de cocina para las actividades de la lógica matemática.	<ul style="list-style-type: none"> • Costo de materiales • Transporte • Equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobantes • Informes financieros • Estados de cuenta
3.2. Exposición de trabajos creativos mediante el arte culinario aplicado a la lógica matemática	<ul style="list-style-type: none"> • Costo de materiales • Transporte 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobantes • Informes financieros.

Tabla 5. Matriz De Marco Lógico
Elaborado por: Jessica Monta



4.04 Análisis de la Matriz del Marco Lógico.

Es una herramienta para:

- la concepción
- el diseño
- la ejecución
- el seguimiento de desempeño; y, la evaluación de un proyecto.

Debe ser revisada, modificada y mejorada en todo el proceso de diseño y ejecución.

Identificado el problema de desarrollo, se pretende resolver el mismo mediante un proceso racional (lógico), que concadene los distintos niveles de objetivos y sus respectivas estrategias y tácticas e indicadores para medir claramente el logro de esos objetivos.

La complejidad del escenario actual obliga a la toma de decisiones participativas. En otras palabras, exceptuando situaciones especiales, sólo la participación de todos los involucrados permite un abordaje más integral del problema, y por ende, mayores posibilidades de éxito.

La matriz de marco lógico acepta las teorías de la complejidad y de sistemas en la administración. Además, todos los problemas particulares no pueden plantearse y pensarse correctamente si no es en su contexto.

La finalidad que se quiere conseguir:

Aumento en el desarrollo lógico matemático de niños y niñas, con la utilización del ambiente de cocina que los lleva a un pensamiento crítico y creativo, es el centro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, los abarca en su totalidad y permite:



Diagnosticar: plantear situaciones significativas a los niños- niñas quienes al resolverlas, utilizan sus conocimientos.

Porque mejorará el nivel de aprendizaje y el desarrollo de las habilidades de los infantes.

Y como propósito:

El conocimiento y correcto uso del ambiente de la cocina para el desarrollo de habilidades y destrezas de la lógica matemática. Por medio de capacitaciones, charlas, taller de socialización para los docentes y también puede ser para la comunidad educativa.

Es razonable plantear que si todos los componentes-productos son producidos de la manera planeada, se logrará el propósito del proyecto.

Todas las actividades contribuirán de una u otra forma a dar forma al proceso el cuál poco se conoce, y a ver la importancia y necesidad del mismo.

Como vemos se construye la matriz del marco lógico de forma tal que se puedan examinar los vínculos causales de abajo hacia arriba, las Actividades especificadas para cada Componente son necesarias para producir el resultado; cada Componente es necesario para lograr el Propósito del proyecto, no falta ninguno de los Componentes necesarios para lograr el Propósito del proyecto, si se logra el Propósito del proyecto, se contribuirá al logro de el Fin; se indican claramente el Fin, el Propósito, los Componentes y las Actividades· el Fin es una respuesta al problema más importante en el sector.



CAPITULO V

PROPUESTA

5.01. ANTECEDENTES

Los niños- niñas son protagonistas activos del mundo y absorben las imágenes que los rodean y las emociones de las personas en las que confían y de las que reciben amor, aprendizajes y seguridad.(UNICEF, 2008)

En los últimos tiempos, han surgido investigaciones desde el campo de la matemática, las cuales señalan que los niños y las niñas mucho antes de ingresar a cualquier contexto educativo (convencional o no convencional), han construido ciertas nociones de matemática en interacción con su entorno y con los adultos que la utilizan. Este conocimiento de la vida diaria es necesario incorporarlo a los procesos de construcción de la matemática desde la Educación Inicial como objeto presente en nuestra sociedad.

Durante muchos años, la propuesta de trabajar matemática en Educación Inicial estuvo orientada por una concepción que trataba de desarrollar y ejercitar la noción del número, presentándolo de uno en uno, solo y de acuerdo con el orden de la serie numérica (ejercitación escrita con trazado correcto), acompañada por la idea de que los niños(as) nada sabían de los números y que para aprenderlos era conveniente hacerlo desde el principio (1-2-3...). Esto trajo como consecuencia que el trabajo didáctico se centrara



sólo en los aspectos lógicos del número como prerrequisito indispensable para el trabajo numérico. Para que los niños y niñas descubran cómo funcionan los distintos sistemas

de notación y puedan operar con ellos, deben utilizarlos en diversas situaciones, sin segmentaciones artificiales impuestas por el adulto. (GOB.BOLIVARIANO, 2005)

Según el Gobierno Bolivariano de Venezuela, dice que los niños y niñas cuando ingresan a educación inicial entran con una base de lógica matemática, ya que el entorno que les rodea permite que el niño desarrollo esta destreza como por ejemplo cuando sale a la calle cuenta los carros, reconoce colores y descubre a la vez colores nuevos o cuando está en el hogar al cambiar el canal de la televisión en fin.

Es por esta razón que mi propuesta se basa en desarrollar la lógica matemática a través del ambiente de cocina , ya que este ambiente es una herramienta grande para trabajar mediante el arte culinario el niño inconscientemente está desarrollando la lógica matemática al momento de contar cuanta cantidad de ingredientes debe poner en la receta que vayamos a realizar.

5.01.01 Datos Informativos Generales

Nombre de la Institución: CDI. "PEQUEÑOS AMIGOS".

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Cotocollao

Dirección: Jorge Piedra y Andalucía

Teléfono: 2644206



Email: mini55@hotmail.com

Régimen: Sierra

Sostenimiento: Particular

Modalidad: Presencial

Jornadas: Matutina

Número de estudiantes: 70 estudiantes

Número de docentes: 15

Autoridad máxima: Licenciada María Eugenia Moncayo

5.01.02 Reseña Histórica

El centro de desarrollo infantil "PEQUEÑOS AMIGOS" se fundó en octubre del año 1986 y el permiso de funcionamiento se obtuvo el 14 de enero de 1992 con el Acuerdo Ministerial # 0043, el cual fue publicado con el registro oficial el 24 de agosto de 1992.

En el año 1988 una vez obtenido el título de "Tecnóloga en recreación Infantil" otorgado por la Universidad Tecnológica Equinoccial – UTE surgió la idea de fundar un taller recreativo – educativo bilingüe bajo todos los cánones legales y profesionales que rijan sobre la atención a niños en etapa preescolar, así pues, tomando en cuenta esta iniciativa personal y en aquel tiempo tras ver que había una carencia de este servicio en la ciudad, decidimos abrir el centro en la zona norte, sector Andalucía, lugar en el que actualmente sigue funcionando . El local donde fundamos y donde funciona "PEQUEÑOS AMIGOS" es una casa amplia de propiedad de María Eugenia Moncayo propietaria del centro infantil, representante legal. Esto nos ha permitido positivamente hacer las



debidas modificaciones dentro de la infraestructura para mejorar y complacer las demandas personales, sociales y educativas de los niños.

En agosto de 1987 se publica en la Gaceta de Propiedad Industrial la propiedad del nombre "PEQUEÑOS AMIGOS" autorizado por el Ministerio de Industrias Comercio Integración y Pesca principalmente se desarrolla dentro de los marcos sociales dedicados a la educación de sus diversos niveles y modalidades.

En el transcurso de estos 28 años de trabajo tenemos innumerables anécdotas, experiencias, y lazos de amistad que se han formado para siempre, generaciones de familias pasan por nuestro centro las mismas que nos sirven para promocionar nuestro trabajo.

Tanto la Directora como las maestras que aquí trabajamos hemos realizado permanentes cursos de actualización en educación asistiendo a diferentes talleres y seminarios dictados tanto en la ciudad como internacionalmente.

El 12 de enero del 2011 el INFA-MIES entrega la autorización de funcionamiento.

Ahora presentamos el nuevo proyecto que lleva vigente desde el 04 de septiembre del 2012 hasta el 20 de julio del 2013

5.02 OBJETIVOS

5.02.01 Objetivo General

Implementar el correcto uso del ambiente de cocina para el desarrollo de habilidades y destrezas de la lógica matemática

5.02.02 Objetivos Específicos.

- Elaboración de una guía de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Lógica matemática.



- Capacitación para docentes sobre la utilización del ambiente de la cocina para el desarrollo de la lógica matemática.
- Taller para los docentes sobre la planificación de actividades lúdicas en el ambiente de la cocina para la lógica matemática.
- Realización de un taller para socializar la guía, dirigida a docentes.

5.03 Justificación.

Luego de realizar la encuesta a las docentes Centro de Desarrollo Infantil "PEQUEÑOS AMIGOS" nos indica que son muy pocas las que conocen la importancia de trabajar en el ambiente externo de cocina y por ello existe una desmotivación por aplicar esta metodología, debido a la falta de recursos didácticos en el ambiente externo de cocina y espacio, factores que influyen negativamente al impartir una educación que permita desarrollar capacidades y conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje y para desarrollar la lógica matemática en los niños -niñas, además de brindar un notable apoyo a esta iniciativa ya que manifiestan que la guía lúdica a utilizarse para esta causa es apto, lo que ayudara a desarrollar la lógica matemática en los niños y niñas en un ambiente estimulante permitiendo la libre interacción entre los alumnos.

Los ambientes de aprendizaje tienen una función educadora muy importante, ya que su aporte se dirige al enriquecimiento de la expresión creadora e imaginativa. Los niños y niñas inician su proceso de aprendizaje mediante la experimentación y utilización de materiales, para esto la docente debe estar alerta respecto a las actividades que realicen



los alumnos, pero lo más importante es que el niño y la niña en sus diferentes procesos de aprendizaje sientan una gran atracción por usar el ambiente de cocina siendo estos favorables para satisfacer sus necesidades e inquietudes.

En el CDI "PEQUEÑOS AMIGOS" no se cuenta con los recursos ni materiales didácticos específicos para aplicar el ambiente externo de cocina, factor que ha incidido de forma negativa en el aprendizaje de los niños y niñas, por lo tanto la propuesta hacer una contribución oportuna que ayudara en la formación y desarrollo de habilidades y destrezas en especial a desarrollar la lógica matemática en dicho ambiente.

Es por esto que considero fundamental la implementación del ambiente externo de cocina para el desarrollo de la lógica matemática y la elaboración de una guía lúdica dirigida a las docentes destinadas a brindar una educación que motive y estimule su enseñanza por medio de experimentar, imaginar y crear, con el propósito de formar niños y niñas capaces de contribuir en su propio aprendizaje desarrollando habilidades, destrezas, actitudes, sentimientos, comportamientos y valores.

5.04 Marco Teórico.

Características de los niños- niñas de 5 años.

DESARROLLO NEUROLÓGICO

- Equilibrio dinámico.
- Iniciación del equilibrio estático.
- Lateralidad: hacia los 4 años aproximadamente, la mano dominante es utilizada más frecuentemente.



- Hacia ésta edad se desarrolla la dominancia lateral.

DESARROLLO COGNOSITIVO

- Gran fantasía e imaginación.
- Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas).
- Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad
- Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos.
- Sincretismo: imposibilidad de dissociar las partes que componen un todo.
- Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe).
- Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico.
- Conversaciones.
- Seriaciones.
- Clasificaciones.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

- Comienzan a aparecer las oraciones subordinadas causales y consecutivas.
- Comienza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción (aunque en la mayoría de los casos supone una gran dificultad hasta edades más avanzadas, por la necesidad de considerar una acción desde dos puntos de vista y codificar sintácticamente de modo diferente una de ellas)
- Puede corregir la forma de una emisión aunque el significado sea correcto.



- Hacia los 5 años existe un perfeccionamiento del lenguaje, siendo la articulación correcta, el vocabulario variado y muy extendido, no se aprecian errores gramaticales y el discurso

DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO

- Más independencia y con seguridad en sí mismo.
- Pasa más tiempo con su grupo de juego.
- Aparecen terrores irracionales.
- Es independiente, ya no está tan pendiente de que esté la mamá al lado.
- Se puede confiar en él.
- Le agrada colaborar en las cosas de la casa.
- Se le puede encomendar una tarea y él la va a realizar.
- Cuida a los más pequeños, es protector.
- Sabe su nombre completo.
- Muestra rasgos y actitudes emocionales.
- No conoce emociones complejas ya que su organización es simple

PSICOMOTRICIDAD

- Recorta con tijera.
- Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado aunque sigue necesitando movimiento.
- Representación figurativa: figura humana.
- Tiene mayor control y dominio sobre sus movimientos.
- Tiene un mayor equilibrio.



- Salta sin problemas y brinca.
- Se para en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie.
- Puede realizar pruebas físicas
- Maneja el cepillo de dientes y el peine.
- Maneja el lápiz con seguridad y precisión.
- Maneja la articulación de la muñeca.
- Distingue izquierda y derecha en sí mismo.
- Puede saltar de una mesa al suelo.
- Alternar caminar, correr y galopar según marque el ritmo de la maraca o pandereta.
- Saltar elementos a distintas alturas
- Reptar salvando obstáculos.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

- Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen.
- Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi mío" y "tú tuyo" y ("su suyo").
- Aparece con cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo.
- Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida"
- Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y consecuencia "el gana porque va de prisa", "Él es malo, por eso yo le pego".



INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE

- Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida.
- Comenzar a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento.
- El niño aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas.
- Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia.
- Los niños / as comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al usarla (adivinanzas, chistes, canciones...) y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.

JUEGO

- Los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal.
- Desde los cuatro a los cinco años, los niños / as parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una cinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo.
- La motricidad fina adquiere un gran desarrollo.
- El desarrollo de la lateralidad lleva al niño-niña, a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.



JUEGO SIMBÓLICO

- Aparece aproximadamente entre los 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras.
- El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule la verbalización de los niños que juegan.
- El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente.. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

JUEGO CONSTRUCCIÓN

- Aparecen entre los 4 y los 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla las habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social.
- En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive.



- Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente.
- En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños cada vez más pueden distinguir entre esta y la realidad.

HABITOS DE VIDA DIARIA

- Va al baño cuando siente necesidad.
- Se lava solo la cara.
- Colabora en el momento de la ducha.
- Come en un tiempo prudencial.
- Juega tranquilo durante media hora, aproximadamente.
- Patea la pelota a una distancia considerable.
- Hace encargos sencillos.

¿Qué es un Ambiente de Aprendizaje?

Un ambiente de aprendizaje es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Dichas experiencias son



el resultado de actividades y dinámicas propuestas, acompañadas y orientadas por un docente.

Específicamente, en el marco del desarrollo de competencias, un ambiente de aprendizaje se encamina a la construcción y apropiación de un saber que pueda ser aplicado en las diferentes situaciones que se le presenten a un individuo en la vida y las diversas acciones que este puede realizar en la sociedad.

Este ambiente debe, por una parte, fomentar el aprendizaje autónomo, dando lugar a que los sujetos asuman la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje, por otra parte, generar espacios de interacción entre los estudiantes en los cuales el aprendizaje se construya conjuntamente de manera que se enriquezca la producción de saberes con el trabajo colaborativo y se reconozca la importancia de coordinar las acciones y pensamientos con los demás.

En particular, en el desarrollo de competencias matemáticas, el ambiente de aprendizaje debe favorecer el desarrollo de los procesos de la actividad matemática y la comprensión y apropiación de los conocimientos matemáticos fundamentales en la disciplina. (GUACANEME. E, 2013)



Objetivos de trabajar por Ambientes de aprendizaje

- **En el desarrollo:** Reconocemos la posición que cada niño tiene dentro de sí y es el objetivo proveerles de actividades y oportunidades que estimulen su crecimiento físico, social, intelectual y emocional.
- **En la independencia:** Estimular en cada niño la habilidad de asumir la responsabilidad por sus acciones y de tomar decisiones.
- **En la autonomía:** Ayudar a que cada niño descubra que son únicos, y por lo tanto que lleguen a ser auténticos.
- **En la autoestima:** Brindar un lugar seguro en donde el niño se sienta a gusto y orgulloso de sus logros.
- Dar la posibilidad a los niños de desarrollar todas sus facetas intelectuales, afectivas y sociales.
- Respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño.
- Perder el miedo a equivocarse.
- Estimular el razonamiento lógico y la deducción a partir de la experimentación.
- Encontrar diferentes soluciones para resolver un problema.
- Conseguir más autonomía en la realización de las tareas.
- Adquirir experiencias directas.
- Desarrollar el lenguaje verbal para expresar sentimientos, sensaciones, adaptándolo a los distintos contextos y situaciones de comunicación.



Principios básicos de los Ambientes de aprendizaje

- La conducta de los niños y niñas sus intereses y necesidades varían de uno a otro.
- Los niños y niñas saben elegir muy bien las actividades y juegos que les gustan.
- El juego es factor vital para la niñez.
- El crecimiento, el desarrollo y maduración son diferentes en cada niño y niña.
- Las experiencias de éxito y satisfacción fortalecen el deseo de aprender.
- El desarrollo de las tareas significativas favorecen el desarrollo intelectual y afectivo
- Las actividades grupales favorecen la interacción y la comunicación.
- La interacción con otros ambientes de juego libre y espontaneo favorecen el conocimiento, respeto y valoración de las diferencias culturales, étnicas y lingüísticas
- El aprendizaje se logra creando y solucionando problemas. (HERRERA. A, 2009)

Según la autora Ángela Herrera, ella hace referencia a los principios básicos de los rincones de aprendizaje en educación inicial analizando cada uno de ellos mi aportación es que para poder aplicar un método de enseñanza es importante que las docentes empiecen a conocer sus principios y conceptos básicos de un ambiente de aprendizaje. La parte teórica orienta lo que las docentes hacemos en la práctica pedagógica y le da sentido a las actividades que planificamos. El trabajo docente en educación es más que



tener entretenidos a los niños y niñas es planificar actividades que contribuyan al desarrollo integral de nuestros niños.

Características de los ambientes de aprendizaje.

Para establecer un rincón adecuado es necesario:

- Delimitar con claridad el espacio, los materiales y las actividades.
- El rincón debe ser atractivo.
- Darle contenido suficiente para toda la sesión.
- Que favorezca la autonomía.
- Que desarrolle la creatividad.
- Que permita la interrelación y la actividad en grupo.
- Que sus objetivos y contenidos estén claramente establecidos.
- Que sea fácilmente evaluable.
- Para que un rincón sea operativo el número de alumnos y alumnas por rincón debe ser de 5-6 como máximo.
- Todo debe tener un sitio establecido para que sea fácil encontrarlo y devolverlo.

Importancia de los ambientes de aprendizaje

Son una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas hasta los 6 – 7 años, especialmente. Esto se debe a que, hasta estas edades, los infantes se encuentran en una etapa censo - motora y pre operacional, en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por medio de las sensaciones y las propias experiencias percibidas de



manera directa” Para los niños y niñas más pequeños es sumamente importante experimentar, manipular materiales, revivir situaciones, recrear roles a través del juego, sea de manera grupal como individual. El desarrollo de todo conocimiento se basa, especialmente, en el afecto, el interés y la necesidad. Los rincones, que tienen mucho de lúdico, pueden ayudar en gran medida a cubrir estos requisitos. Las estructuras materiales se cimientan mejor por medio de acciones significativas y actividades creadoras. Cada persona tiene un ritmo de trabajo, de madurez, de aprendizaje. Es precisamente el juego lo que puede ayudar a respetar este ritmo y dar la posibilidad de encontrar respuestas o cubrir necesidades a través de algo divertido.

- Los rincones brindan la posibilidad de descubrir por medio de la acción, la cual es otra manera importante de crear un aprendizaje significativo por sí mismo. Esto, a su vez, desarrolla su seguridad e independencia. Las actividades lúdicas apoyan mucho la comunicación con otros, sea de modo verbal o no. Si los grupos son pequeños, se facilita aún más.
- Potencia la necesidad y ganas de aprender de los niños, de adquirir conocimientos nuevos.
- Ayuda a ser conscientes de sus posibilidades, a valorar sus avances, a aceptar errores, a continuar trabajando y a no rendirse fácilmente ante las dificultades.
- Favorece la autonomía del niño y le ayuda a ser responsable con el material y en el trabajo, exigiéndole y creándole la necesidad de un orden. El niño o niña aprende a organizarse, a planificar el trabajo, a saber que quiere aprender y que camino ha de utilizar para conseguirlo.

Ventajas de los Ambientes de aprendizaje

- Facilita la autonomía.
- Proporciona un aprendizaje lúdico y significativo.
- Favorece la creatividad.
- Desarrolla la observación, manipulación e investigación.
- Multiplica las relaciones sociales.
- Aumenta considerablemente las experiencias de los alumnos.
- Permite la atención y el apoyo individual.
- La propia dinámica de rincones lleva implícitos conceptos espaciotemporales, colores, números, etc., por lo que se trata de aprendizajes bastantes significativos.

Beneficios de trabajar en los Ambientes de aprendizaje

- Propicia el trabajo en equipo.
- Fomenta la colaboración.
- Permite el intercambio de conocimientos.
- Promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad.
- Fortalece los vínculos sociales.
- Desarrolla la creatividad e imaginación.
- Crea el gusto por la investigación y el descubrimiento.
- Contribuye a la solución de problemas,
- Contribuye a la manipulación y exploración.



- Ejercita habilidades de motricidad fina.
- Refuerza nociones básicas.

¿Qué es el Juego Simbólico?

Es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real. Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación. En ese proceso utilizan al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la "herida" del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje. El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración. Es decir, comienzan el forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.

¿Por qué es importante el Juego Simbólico?

El juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos:

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Desarrolla su lenguaje.



- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.
- Progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad.

Es importante que los padres respeten pero no descuiden el juego que realizan sus hijos, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus miedos, angustias, desahogos, entre otros. Recuerden que el juego simbólico es parte de un proceso del desarrollo del niño, y a través de él, va a permitirle asimilar el mundo que le rodea. (rodriguez. d, 2010)

El Ambiente de la Cocina.

Se aporta como centro de interés a la cocina, porque es un tema muy participativo y motivante, pues a los niños- niñas les gusta manipular, aprender a través de las experiencias. También se trabaja la participación no solo en el cdi sino con sus padres.

Este rincón o área de trabajo, o ambiente de trabajo, es uno de los más ricos en cuanto a la potencialidad de recursos, todos los procesos implícitos y explícitos conllevan a tomarlos para realizar un uso didáctico de él siguiendo un orden establecido de acuerdo a las necesidades del docente y de los infantes

- Coordinación manual: girar, verter, agitar, mezclar.
- Actividad de lenguaje: aumento de vocabulario y de estructuras lingüísticas, para un lenguaje funcional.
- Procesos físicos: condimentación, cocción.
- Procesos matemáticos: pesar, medir, comparar medidas.



- Sensoriales: prueban lo que hacen.
- Experiencia social: interacción con sus pares, docentes, y padres de familia. todos efectúan un trabajo que anteriormente era solo para mujeres, además deben socializar el trabajo.
- Individualmente la valoración del hecho de comer, que es algo angustioso en niños-niñas.
- Seguir un ciclo completo: conoce la finalidad de lo que hace, donde la actividad realizada esta estrechamente ligada al resultado obtenido, la comprobación es el simple hecho de comer.
- La ayuda valiosa de docentes y padres de familia donde realiza una receta o colabora en hacer una que los infantes quieran.
- La organización y limpieza es un aprendizaje significativo para los niños- niñas.

Materiales necesarios.

- Utilizar la cocina del cdi y sus utensilios básicos como recipientes, cucharas, ollas, etc.
- En función de las recetas se pide a los padres la ayuda de los materiales, para que el cumplimiento de los objetivos propuestos, el niño debe experimentar e interiorizar las enseñanzas, esto solo será posible partiendo de la construcción que el niño haga de su propio aprendizaje, esto quiere decir que el docente es un mediador que hace posible que el niño interactúe con los objetos, los explore, investigue, descubra sus propias funciones y propiedades.



- El ambiente debe ser motivador y estimulante, generalmente lúdico, buscando en todo momento la disposición del niño. se pueden aplicar las siguientes actividades:
 - Caminar al compás de la pandereta: adelante-atrás, rápido-lento.
 - Utilizar bloques lógicos para que el niño los clasifique libremente.
 - Contar hasta diez diferentes objetos y bloques lógicos.
 - Colocar una caja en el piso, los niños deben colocarse en fila y tirar una pelota tratando de que caiga dentro de ella, luego se dialoga sobre el lugar que cae la pelota: dentro-fuera, cerca-lejos, etc.
 - Clasificar los objetos por su tamaño grande, mediano y pequeño
 - Proporcionar diferentes objetos o telas con texturas y reconocer: suave, áspero, liso.
 - Reconocer figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo) en el aire con el dedo índice.
 - Recordar siempre que para el aprendizaje de las matemáticas el niño requiere partir de lo concreto hacia lo abstracto.
 - El hecho que un niño sepa “contar” de 1 al 10, no quiere decir que en realidad sepa contar; ya que para ello solo estaría utilizando su memoria. el niño que sabe contar identifica y diferencia lo que significa “pocos” y “muchos”; y realiza el conteo, primero, partiendo de material concreto, el cual visualiza, toca y percibe. Mal haríamos en empezar por enseñar los “números”, (entidades abstractas) pues



éstas son expresiones gráficas (1, 2, 3...) lo que debe aprender el niño primero es lo que significa un objeto, dos o tres.

-Si el niño descubre esto, estará apto para aprender otras nociones matemáticas como la suma o la resta.

Ambiente externo de Cocina

El taller de cocina nos permite trabajar de forma globalizada las capacidades de los niños y numerosos contenidos del currículo, abordando de manera dinámica y motivadora todos los ámbitos de conocimiento y experiencia.

Puede plantearse de diferentes maneras:

- a) El taller semanal, o sea, una actividad fuera del aula que se realiza cíclicamente (una vez por semana, normalmente) a la que asisten alumnos de diferentes aulas y se hace en coordinación con otros talleres.
- b) Una actividad dentro del aula, integrándola dentro de la programación, como parte de una unidad didáctica concreta. de este modo podremos aprovechar ampliamente su potencial didáctico.
- c) También puede darse un caso mixto, en el que desde una unidad didáctica se planteen tareas en los diferentes talleres, entre ellos en el de cocina.
- d) En una distribución por rincones puede tenerse uno de cocina, pero claro, adaptado a las posibilidades de un aula, con actividades que se adecuen al trabajo autónomo y seguro. Por ejemplo: hacer zumo de naranja, macedonias,



adornar galletas... el único problema es que se ensucia mucho y hay que cuidar la higiene y ciertas normas de seguridad.

¿Qué conseguimos a través del ambiente de cocina?

La lista de objetivos y contenidos que pueden tratarse es impresionante. Por comentar algunas de sus posibilidades, citamos las siguientes:

- Conocer cómo se prepara la comida y probar alimentos diferentes.
- Conocer los alimentos, de dónde vienen, por qué unos son más sanos que otros.
- Promover la coeducación, la educación para la salud y para el consumo.
- Aprender a aprovechar los alimentos y reciclar envases.
- Introducir platos típicos de nuestra localidad, de distintas comunidades de otros países y culturas.
- Crear hábitos de higiene personal.
- Conocer y manejar diferentes instrumentos.
- Interiorizar normas de seguridad en la cocina.
- Trabajar la percepción sensorial: colores, formas, olores, sabores, texturas
- Desarrollar la imaginación y creatividad.
- Abordar diversos contenidos relacionados con medidas: cantidad, tiempo, peso, capacidad.
- Aplicar conocimientos matemáticos a la vida cotidiana.
- Observar transformaciones de la materia y equivalencias.



- Aprender palabras nuevas.
- Entrar en contacto con textos sociales, como las recetas de cocina y creación de nuestras propias recetas.

Aspectos generales para la implementación del Ambiente de Cocina:

Recetas: Se ha buscado recetas prácticas, sencillas, en las que los niños puedan intervenir, pero al mismo tiempo deben ser motivadoras, en la que se aprecien transformaciones de los alimentos, si es posible.

No tienen que ser muy complicadas: hacer palomitas es muy sencillo y al tiempo motivador para los niños y tiene muchas aplicaciones didácticas.

Pueden mostrarse antes, o simbolizarse con los niños, en un mural. Al final se les puede entregar un pictograma para que lo lleven a casa y se los expliquen a sus familias y que las hagan en casa si les apetece para que se haga un aprendizaje significativo para los infantes.

Alimentos: Los alimentos deben ser sanos. Una tarta de chucherías será motivador pero no es muy apropiada para su salud.

Poner a disposición de los niños los alimentos antes de ser utilizados, para que puedan observarlos, olerlos, tocarlos, abrirllos por la mitad, probarlos... pueden llevarse incluso alimentos que no vayan a usarse para que ellos distingan cuáles hay que tomar para la receta y cuáles no.

También pueden improvisarse recetas, sobre todo con fruta y alimentos que no necesiten cocción.



Durante todo el proceso de manipulación de alimentos se debe trabajar la lógica matemática.

Utensilios y Materiales:

Hay que cuidar especialmente aquellos que van a manipular los niños.

Deben usarse cuchillos sin punta, pero que sirvan para cortar, si este es el fin, y recordarles que deben tener mucho cuidado con ellos.

Como parte del ambiente de cocina se puede hablar de cómo hacen la comida en otras culturas y qué utensilios utilizan. Si se cuenta con ellos enseñárselos y si fuera posible incluso fabricarlos o adornarlos. Por ejemplo, los palillos chinos etc.

Higiene: Este aspecto es muy importante y debe cuidarse durante todo el proceso. Por otro lado, es un aspecto que podemos resaltar para trabajarlo con los niños a través del taller.

Antes: en los preparativos debe dejarse claro que todos tienen que venir con las uñas limpias y las niñas, con el pelo largo, que tengan el cabello recogido. Pueden confeccionarse en clase delantales, pañuelos para el pelo, sombreros, etc.

Durante el desarrollo de la receta: primero deben lavarse muy bien las manos. Se les recuerda que no pueden tocar otras cosas, ni meterse los dedos en la nariz u otros orificios. Si alguno tiene que ir al servicio deberá lavarse muy bien las manos después. También es conveniente que lleven algún tipo de delantal.

Después: limpiar los restos de comida y alimentos. Quitarse los delantales y pañuelos para que puedan lavarse.



Seguridades

- La cocina puede ser peligrosa, sobre todo con cierto tipo de recetas.
- Conviene que haya varios adultos supervisando cada pequeño grupo de alumnos.
- Cuidar los cuchillos y objetos punzantes. Vigilar el fuego y los líquidos calientes.
- Pueden hacerse todo tipo de recetas.
- La cantidad de adultos que supervisen dependerá de la peligrosidad que puedan tener. Por ejemplo, si se preparan canguil casero tendrá que haber alguien junto al fuego siempre, y docente pendiente de los niños. Sólo pueden acercarse a ver como se fríe.

Estrategias para el aprendizaje lógico - matemático en niños de 3 a 5 años

En el libro inteligencias múltiples y estimulación temprana de Gonzales, Walfredo, 1987, pág. 123; “se plasma la inteligencia lógica matemática para el desarrollo de la creatividad informática ya que actualmente todos deben aprender a manejar las computadoras, dando punto de partida a estos conocimientos, a partir de los 5 años de edad”.

En la actualidad se considera que todos los seres humanos somos inteligentes, respetando nuestras propias habilidades, es decir, un niño no será bueno para las matemáticas, pero si para la música o bueno para la matemática y malo para lenguaje, para ello el maestro debe estar preparado para motivar a sus alumnos y ayudarles a



desarrollas su inteligencia. (Gardner, Howard), en el libro LOOS SIGRID. Juegos y actividades para el desarrollo físico y psíquico del niño, edición narcea, estados unidos, tercera edición, 2007. da las siguientes definiciones de lo que es inteligencia: (Gloria Hilda) en su libro actividades terapéuticas para niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad. Autora Gloria Hilda pág. 23-24, da las siguientes definiciones: “una inteligencia es una potencialidad biopsicológica que nos corresponde en virtud de nuestra pertenencia a la especie humana. Esta potencialidad se puede desarrollar, en mayor o menor medida como consecuencia de las experiencias, los factores culturales y las motivaciones de cada persona”

La inteligencia lógico matemática permite a los individuos utilizar y apreciar las relaciones abstractas; es el modo de trabajar de un científico o un lógico y de los matemáticos, quienes al manipular números, cantidades y operaciones, expresan la capacidad para discernir patrones lógicos o números.

En la etapa preescolar o en educación inicial, se busca que el niño tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico. El área lógico matemático es una de las áreas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que para muchos, las matemáticas es una de las materias que gusta menos a los estudiantes , calificándose como una materia “complicada”; cuando en realidad, la forma cómo aprendimos las matemáticas es lo complicado.

Es por ello que actualmente se considera de suma importancia apropiarse de estrategias que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes. La etapa de 0 a 6



años es la etapa más importante en la vida del ser humano y en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivos dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las estrategias lúdicas que se utilicen con materiales concretos y experiencias significativas para el niño, un clima de enseñanza agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida. El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir. El lenguaje matemático es muy importante en muchas de las acciones con los niños y niñas, no solamente aquellas que están encaminadas a la consecución de unas determinadas habilidades dentro del campo de las matemáticas. Las actividades que debemos plantearles a los niños tienen que ser significativas, en las que ellos aprendan por sí mismos. También deben ser útiles y de ningún modo alejadas de la realidad.

Las relaciones que tienen los niños con el conocimiento lógico-matemático son en un primer momento sensomotoras, luego intuitivas y finalmente lógicas, según su nivel de desarrollo y se expresarán mediante la acción, el lenguaje oral y finalmente el matemático. En la etapa de la educación inicial, el conocimiento se construye de manera global, y ésta disciplina no es una excepción. Cualquier situación puede aprovecharse para el desarrollo de los conceptos matemáticos.

El currículo de educación inicial parte de la visión de que todos los niños son seres biopsicosociales y culturales, únicos e irrepetibles y los ubica como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, son sujetos de aprendizaje desde



sus necesidades, potencialidades e intereses; por lo tanto, el documento reconoce y da valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y respondiendo a sus especificidades (nivel de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprender, contexto cultural y lengua), atendiendo a la diversidad en todas sus manifestaciones, respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades.

De acuerdo al ámbito relaciones lógico/matemáticas que comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes y utilizando la metodología de juego-trabajo, la cual tiene como principal característica el utilizar ambientes de trabajo, donde se brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando, a través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños-niñas. Tradicionalmente considerada como "la" inteligencia y es medida por el iq. Consiste en la habilidad para representar mentalmente los sentidos, formular hipótesis, llegar a conclusiones desconocidas a partir de ciertos datos experimentales.



Es la inteligencia del matemático, del programador, del científico en general.

Logros

- Conservación, asociación, clasificación, seriación, orden, y causalidad.
- Determinación de relaciones, comparaciones, semejanzas, diferencias.
- Composición y descomposición.
- Formulación de hipótesis.
- Resolución de problemas.
- Investigación y exploración.
- Selección, codificación, procesamiento, recuerdo y probabilidad.
- Interpretación de conclusiones.
- Desarrollo de la imaginación.

Los Conceptos Matemáticos.

Los conceptos matemáticos componen un tipo especial dentro de los conceptos formales.

Son generalizaciones de las relaciones entre cierta clase de "datos", haciendo abstracción total de los objetos y fenómenos particulares en que se presentan.

Los conceptos matemáticos no pueden alcanzarse únicamente por la acción directa del entorno cotidiano, sino que se logran simplemente de manera indirecta desde otros conceptos que ya se hayan descubierto. Estas características especiales de los conceptos matemáticos les hacen, en cierta medida, dependientes de los maestros o maestras, de su



didáctica concreta y de la observación atenta, activa y muy experimental con que responda el niño o la niña.

En la adquisición de los conceptos matemáticos, intervienen los siguientes factores:

- Es más sencillo descubrir un concepto simple (triángulo), que un concepto compuesto (triángulo verde más triángulo verde grande).
- El descubrimiento y adquisición de un concepto simple requiere menos experiencias y ensayos que el de un concepto compuesto.
- Cuanto mayor es el número de características irrelevantes o distractores presentados (otras formas, colores, tamaños, etc.), más difícil resulta la adquisición de un concepto.
- En las primeras edades y niveles conviene un bajo número de distractores, pero a medida que el concepto se vaya consolidando es útil ampliar el número de distractores, para que el niño y la niña consigan extraer las propiedades conceptuales con una mayor independencia de cada caso concreto.
- Para ayudar al niño y niña a desarrollar los conceptos matemáticos es necesario enseñarles el lenguaje de la matemática, sus relaciones, sus procedimientos, sus métodos, su lógica, sus símbolos propios, su operatividad y cálculo, etc.
- Hay variables difíciles de controlar porque están relacionadas con el mismo niño o niña, y que influyen en la adquisición de estos conceptos.
- Cuanto mayor sea la capacidad discriminatoria del niño y de la niña, respecto de las características relevantes, más fácil será la adquisición del concepto.



- Se mejorará la adquisición de los conceptos conjuntivos (grande “y” amarillo) mediante la presentación inicial de ejemplos de su vida cotidiana y más cercana que muestren esas características.
- Se mejora la adquisición de los conceptos disyuntivos (grande “o” amarillo) mediante la presentación inicial de ejemplos que muestren esta disyuntividad, o a través de la alternancia de ejemplos que contengan o no estas características.
- La manipulación, experimentación y observación activa son base imprescindible para la adquisición de los conceptos matemáticos, en general, y de modo muy particular en educación infantil.

Entre los conceptos matemáticos básicos para ser trabajados durante la etapa de educación infantil, lo concerniente al razonamiento lógico serán los siguientes:

- El desarrollo lógico en el niño, de modo globalizado, al tratar conceptos como el concepto objeto-materia, sobre todo a través de relaciones objeto-objeto.
- Se apoyará, fundamentalmente, en las acciones sobre las colecciones y agrupamientos de objetos.
- Tendrá su mejor ayuda en la maduración personal del niño y de la niña, a lo largo de la etapa de educación infantil.

Los contenidos de enseñanza y aprendizaje deberán partir siempre de experiencias directas, es decir:

- Experiencias con materiales manipulativos concretos.
- Experiencias que partan del juego según el tipo que corresponda, juego de ejercicio, simbólico o de reglas, conforme veremos en su momento oportuno.



- Experiencias con procedimientos y acciones bien organizadas, según pautas muy claras que dirijan la actuación de cada niño y niña.
- Experiencias que sigan un orden de prioridades para lograr la construcción y significación de los conceptos matemáticos que correspondan. Los materiales juegan vital importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que les permitirán explorar y descubrir el mundo que les rodea. Aquí, es cuando entra en juego la lógica matemática ya que podrán comparar las características de los materiales, agruparlos, cuantificar, etc.

Toda experiencia con materiales manipulativos curriculares debe seguir el método del descubrimiento, lo cual exige cumplir los “principios básicos del aprendizaje de la matemática” que son, según Dienes, los siguientes:

- Principio de constructividad. la construcción, la manipulación, el juego, deberá ser siempre el primer contacto con las realidades matemáticas, pues los niños ven y aprenden a través de las manos.
- Principio dinámico. el aprendizaje va de la experiencia a la categorización mediante ciclos que se transcurren regularmente.

Cada ciclo consta de tres etapas:

- Etapa preliminar. Con los juegos de ejercicios y juegos simbólicos, que inician el proceso de interiorización.
- Etapa constructiva: con los juegos de reglas, mediante los cuales, buscando regularidades se descubren reglas de comportamiento.



- Etapa de anclaje: en la que se logra la aplicación del concepto y la mejor fijación del mismo.

¿Qué capacidades debe lograr un niño de 5 años en el área lógico-matemático?

El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan:

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

5.05. Metodología

La propuesta detallada a continuación, ha sido elaborada con el fin de motivar a las docentes a desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas mediante el ambiente de cocina, estos basándose en el juego y la diversión, permitiendo fomentar una



educación motivadora y creativa. Este trabajo da la oportunidad de experimentar, practicar e incorporar en el proceso de enseñanza aprendizaje, una metodología que está relacionada directamente con el juego, son actividades lúdicas de aprendizaje y conocimiento, los cuales se puede trabajar de forma individual, grupal o en parejas, de esta forma se brindara un prototipo a las docentes.

La estructura de programa metodológico se encuentra distribuida en tres partes que facilitaran la comprensión y uso del presente:

5.05.01 Métodos

Método de observación: estará en todo el proceso de investigación ya que permitirá plantear el problema, estructurar el tema, el marco teórico, su proceso conllevara a obtener resultados reales y arribar a conclusiones.

Método inductivo- deductivo: la aplicación de este método en el proyecto se evidencia en el capítulo i ya que aquí podemos encontrar las diversas necesidades que existen en el centro infantil, una vez localizadas las necesidades se aplicará una serie de estrategias para mejorar y proyectar objetivos afines. En este centro infantil las docentes desconocen la importancia de trabajar en el ambiente de cocina

Método analítico - sintético: en este proyecto la guía de aplicación es muy importante porque nos ayuda a encontrar diversas actividades para desarrollar la lógica matemática en los niños y niñas para que de esta forma las docentes apliquen en sus planificaciones.



Método de disertación (wikipedia 2015): Es un método para que el alumno investigue y ponga en juego sus habilidades críticas. En este procedimiento los alumnos tienen que defender sus puntos de vista a partir de una aseveración hecha.

Es una exposición oral individual, en la que se desarrolla un tema con la intención de analizar a fondo los hechos, es un proceso intenso de comunicación donde existe un solo emisor que guía el proceso y cuenta con una estructuración.

Entrada. Puesta en común del emisor a los receptores, donde capta la atención, despierta curiosidad y logra una empatía.

Exposición: presentar el tema a tratar y su enfoque.

Desarrollo: secuencia lógica de ideas, que permiten lograr el objetivo propuesto y se debe dirigir a la audiencia en segunda persona y plantear preguntas.

Aspectos centrales: recalcar los aspectos importantes y pedir aportaciones para lograr un efecto contundente.

Conclusión final: planteamiento breve en el que se resume la idea central de la disertación.

5.05.06 Técnicas

Para la resolución de datos se utilizó la técnica de la encuesta, cuyo instrumento fue elaborado previamente. Se aplicó para la recopilación de información, teniendo en cuenta que fue dirigida a padres de familia y docentes.



Se aplicaron para recibir información sobre el conocimiento del tema, y con el propósito de respaldar el proyecto y verificar los conocimientos sobre la utilización del juego para el desarrollo de la expresión corporal y la motricidad.

Para realizar la siguiente investigación utilizamos el siguiente instrumento:

Encuesta: en el CDI. "Pequeños Amigos" se aplicó la encuesta a 15 docentes, con la finalidad de adquirir información acerca del conocimiento que tienen sobre el ambiente externo de cocina para desarrollar la lógica matemática que se propone aplicar en dicho centro

5.06.01 Participantes Población:

La investigación realizada en el CDI. "Pequeños Amigos" en el cual se aplica a quince docentes. Con la recopilación de datos a través de una encuesta se analizó y se procesó la información.

Población y Muestra	
Docentes	15
Total	15

5.06.02 Análisis e interpretación de resultados

Tabulación de las encuestas de las docentes

Pregunta N° 1. ¿Sabe usted lo que es un ambiente externo de aprendizaje?

Tabla N° 6

Opciones	N° Personas	Porcentaje
SI	8	53%
NO	7	47%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta.

Figura N° 5

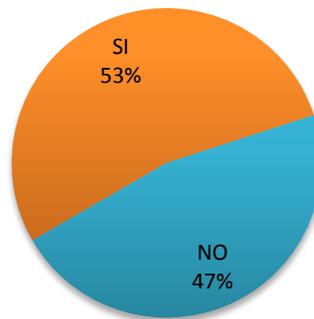


Figura: 4 ambiente externo.

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta.

Análisis: El 53 % las docentes encuestados saben de lo que es trabajar en un ambiente externo de aprendizaje, mientras que el 47% no saben; es por ello que 8 docentes si saben que es el ambiente externo de cocina pero por la falta de recursos no utilizan este ambiente, mientras que 7 docentes desconocen de este ambiente.

Pregunta N° 2. ¿Utiliza usted los ambientes externos de aprendizaje?

Tabla N° 7

Opciones	Nº Personas	Porcentaje
SI	2	13%
NO	13	87%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"
Elaborado por: Jessica Monta.

Figura N°6

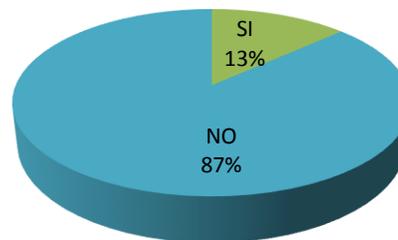


Figura 5: utilización ambiente externo.
Fuente encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"
Elaborado por: Jessica Monta.

Análisis: El 87 % de las encuestadas manifiestan que no utilizan los ambientes externos de aprendizaje, el 13 % dicen que si han utilizado. se deduce que hace falta utilizar los ambientes externos de aprendizaje para lograr un buen desarrollo de aprendizaje significativo, los mismos que permitirán cumplir tareas determinadas y diferentes, accediendo a que los niños y niñas trabajen con libertad, y que a través de su propia construcción del conocimiento puedan mejorar su proceso de enseñanza y aprendizaje.

PreguntaN° 3. ¿Conoce usted la importancia de trabajar en el ambiente externo de cocina?

Tabla N° 8

Opciones	Nº Personas	Porcentaje
SI	2	13%
NO	13	87%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"
Elaborado por: JessicaMonta.

Figura N°7

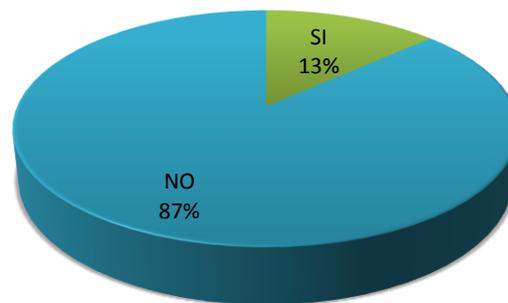


Figura6: importancia ambiente externo de cocina.
Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"
Elaborado por: Jessica Monta.

Análisis: El 87% de las encuestadas desconocen de la importancia de trabajar en el ambiente externo de cocina, el 13% de encuestadas saben la importancia de trabajar en este ambiente ya que ellas establecen que al trabajar en este ambiente el niño desarrolla todas sus habilidades y destrezas para un buen aprendizaje del niño- niña.

Pregunta N° 4. ¿Conoce el ambiente externo de cocina motiva la participación en el niño y niña?

Tabla N° 9

Opciones	N° Personas	Porcentaje
SI	10	67%
NO	5	33%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Figura N°8

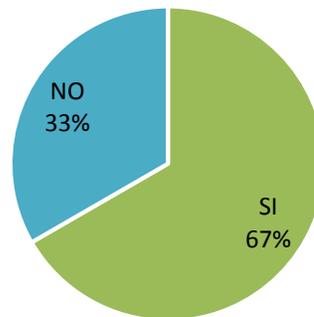


Figura7: motivación y participación en el niño y niña.

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta.

Análisis: El 67 % de las encuestadas señalan que si se motiva la participación de los niños y niñas, el 33 % dicen que no. se puede mencionar que la utilización del ambiente de cocina favorecerá en la participación activa de los niños y niñas en diferentes actividades en la que podrán expresar sus ideas, experiencias y necesidades, permitiendo que los niños y niñas desarrollen de su autonomía confianza, seguridad durante su proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta N° 5. ¿Cree usted que el ambiente externo de cocina despierta el interés por aprender en el niño y niña?

Tabla N° 10

Opciones	Nº Personas	Porcentaj
SI	11	73%
NO	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Figura N°9

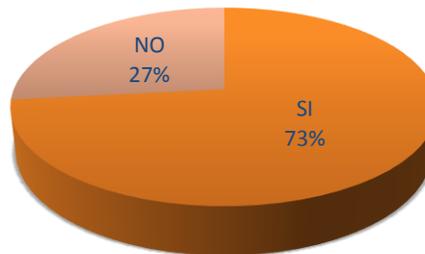


Figura8: despierta interés en el niño y niña.

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta.

Análisis: El 73 % de las encuestadas indican que si trabajar en el ambiente de cocina despierta el interés por aprender en el niño y niña, el 27% dicen que no, la aplicación del ambiente de cocina ayudara a que los niños/as se interesen y se estimulen por aprender, a través de la exploración directa de los materiales que se encuentren en el ambiente de cocina permitirán descubrir, satisfacer conocimientos y aprendizajes basados en su propio razonamiento.

Pregunta N° 6. ¿El ambiente de cocina es un recurso importante para un proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de la lógica matemática en el niño y niña?

Tabla N° 11

Opciones	N° Personas	Porcentaje
SI	11	73%
NO	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Figura N° 10

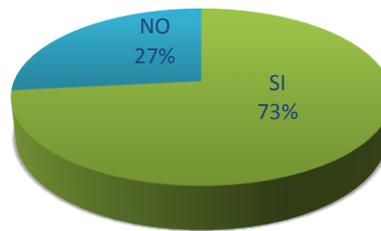


Figura 9: recurso importante para un proceso de enseñanza y aprendizaje.

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta.

Análisis: El 73 % de las encuestadas manifiesta que si el ambiente de cocina es un recurso importante para el proceso de aprendizaje para el desarrollo de la lógica matemática en los niños y niñas, el 27 % dicen que no. la aplicación de diferentes recursos en el ambiente de cocina es de gran importancia para el proceso de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la lógica matemática.

Pregunta N° 7. ¿Le gustaría disponer de una guía lúdica de actividades para trabajar en el ambiente externo de cocina?

Tabla N° 12

Opciones	N° Personas	Porcentaje
SI	11	73%
NO	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Figura N° 11

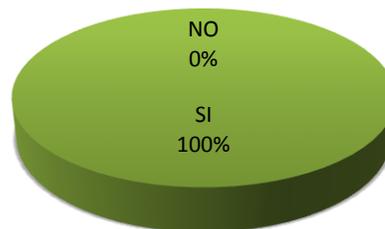


Figura 10: guía lúdica de actividades.

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Análisis: El 100% de las encuestadas si desean disponer de una guía lúdica de actividades para trabajar con sus niños y niñas en el ambiente de cocina, ya que esta guía les ayudara para poder realizar sus planificaciones curriculares para trabajar en este ambiente que es nuevo para el CDI.

Pregunta N° 9. ¿En el centro infantil debe implementarse el ambiente externo de cocina para desarrollar la lógica matemática en los niños y niñas?

Tabla N° 13

Opciones	N° Personas	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Figura N° 12

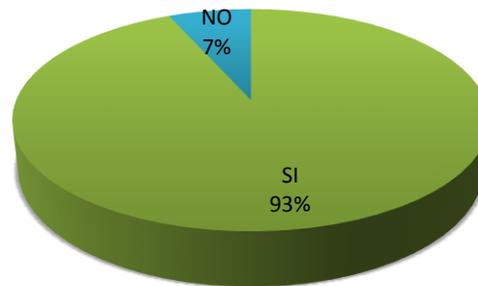


Figura 12: recurso importante para un proceso de enseñanza y aprendizaje.

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Análisis: El 93% de las encuestadas manifiestan que las docentes del CDI "Pequeños Amigos" trabajan más en los ambientes dentro del aula y el 7% de encuestadas no. Esto quiere decir que las docentes del cdi trabajan ambientes dentro del aula ya que ellas manifiestan que es más fácil y sencillo trabajar dentro del aula que en un ambiente externo.

Pregunta N° 10. ¿Usted utilizaría este ambiente externo de cocina para desarrollar otros aprendizajes significativos para el niño y niña?

Tabla N° 14

Opciones	Nº Personas	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Figura N°13

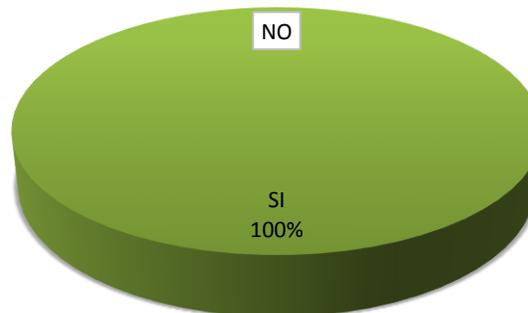


Figura 13: desarrollar aprendizajes significativos para el niño y niña.

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Análisis: El 100% de las encuestadas manifiestan que si utilizarían el ambiente externo de cocina para desarrollar aprendizajes significativos para el niño y niña, ya que ellas establecen que en este ambiente no solo trabajarían para desarrollar la lógica matemática si no la expresión artística, motricidad fina entre otros según la planificación de clase que establezcan.

Pregunta N° 11. ¿Se debe incluir como recurso lúdico en sus planificaciones curriculares el ambiente externo de cocina para el desarrollo de la lógica matemática?

Tabla N° 15

Opciones	Nº Personas	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Figura N° 14



Figura 14: recurso lúdico en sus planificaciones curriculares.

Fuente: encuesta a docentes del CDI "Pequeños Amigos"

Elaborado por: Jessica Monta

Análisis: El 100% de encuestadas manifiestan que se debe incluir como recurso lúdico el ambiente externo de cocina para desarrollar la lógica matemática en los niños y el 0% de encuestadas no. esto quiere decir que al implementarse el ambiente de cocina las maestras del cdi si incluirían el ambiente de cocina en sus planificaciones curriculares para trabajar con sus niños.



5.07 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta

1. **Invitación:** lo primero fue la elaboración de las invitaciones las cuales constan de tiro y retiro impresas en papel couche, las cuales contenían la información pertinente a tratarse en el taller, estas contenían una pequeña introducción "El ambiente externo de cocina el desarrollo de aprendizaje de la lógica matemática " seguida por el diálogo de invitación donde se colocó el tema a tratar " Te invito al taller para docentes donde trataremos El ambiente de aprendizaje de cocina en el desarrollo de la lógica matemática " procediendo a escribir los datos de referencia como son el lugar, dirección. Fecha y hora, lo último fue la entrega de estas a las docentes invitadas a la participación de este taller

(Ver Anexo 1, pág. 105)

2. **Bienvenida a los Asistentes:** se les dio una bienvenida por asistir a este taller presentándome como egresada del Instituto Tecnológico Superior Cordillera de la Escuela Desarrollo del Talento Infantil entre otros aspectos más.

3. **Dinámica de inicio:** se titula la (Dinámica de la Prenda) , esta dinámica consiste en depositar en una bolsita una pertenencia personal de cada docente, después cada una debe coger de la bolsita una prenda la persona que tiene esa prenda debe juntarse con el dueño de esa prenda; después la facilitadora del taller debe dar puntos específicos que la una persona le pregunta a la otra y viceversa y por ultimo pasar a presentarse y contarnos cómo fue su experiencia de saber un poco más de la vida de cada docente.

4. **Objetivos generales:** que las docentes conozcan la importancia de utilizar el ambiente de cocina como estrategia lúdica para desarrollar la lógica matemática en los niños y niñas



5. **Exposición del tema:** se utilizara diapositivas donde consta de la introducción del tema y la presentación de la guía de actividades para trabajar en el ambiente de cocina entre otros puntos más. Se presentó un video de la aplicación del tema con los niños donde sacamos conclusiones que mi propuesta vale la pena trabajar ya que muchas de ellas dijeron que es un proyector innovador nunca antes visto en el CDI.
6. **Ejercicio o actividades:** se realizó una receta sencilla, formando 5 grupos de 3 docentes para que cada grupo realice una receta y explique qué se puede desarrollar al realizar esta receta partiendo de la lógica matemática.
7. **Análisis y reflexión:** realizaremos un conversatorio del tema y llegamos a la conclusión que el la propuesta es un tema innovador y la cocina es una herramienta grandísima donde no solo podemos trabajar la lógica matemática si no que otros ámbitos más.
8. **Dinámica:** el terremoto
9. **Evaluación:** se les aplico una pequeña encuesta del tema a tratar



5.07.01 Taller de Socialización

La propuesta es una herramienta que permite dar solución a un problema.



Elaborado por: Jessica Monta

Qué son los ambientes de aprendizaje

Son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar pequeñas investigaciones, explorar, experimentar, jugar y crear.



Elaborado por: Jessica Monta

IMPLEMENTAR EL AMBIENTE EXTERNO DE COCINA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA LÓGICA MATEMÁTICA, CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDAD. GUÍA LÚDICA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "PEQUEÑOS AMIGOS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015.

OBJETIVOS

- ▶ Propiciar el desarrollo global del niño
- ▶ Facilitar la actividad mental la planificación personal y la toma de iniciativas
- ▶ Posibilitar aprendizajes significativos
- ▶ Desarrollar su creatividad e investigación
- ▶ Realizar actividades y que el niño las perciba como útiles



Elaborado por: Jessica Monta

Importancia:

- ❖ Son una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas hasta los 6 y 7 años, especialmente.
- ❖ Esto se debe a que, hasta esta edades, los infantes se encuentran en una etapa senso-motora y pre operacional, en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por medio de las sensaciones y las propias experiencias percibidas de manera directa.
- ❖ Para los niños y niñas más pequeños es sumamente importante experimentar, manipular materiales, revivir situaciones, recrear roles, a través del juego, sea de manera grupal como individual.
- ❖ Los rincones brindan la posibilidad de descubrir por medio de la acción, la cual es otra manera importante de crear un aprendizaje significativo por sí mismo. Esto, a su vez, desarrolla su seguridad e independencia.
- ❖ Se considera al niño como un ser activo que realiza sus aprendizajes a través de los sentidos y la manipulación.



Elaborado por: Jessica Monta



CLASIFICACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

- ▶ **Ambiente del juego simbólico:** cocina, garaje, tienda... Estos rincones recrean espacios reales donde los niños pueden realizar actividades con las que aprendan pautas de comportamiento mientras interactúan con sus compañeros.
- ▶ **Ambiente de expresión plástica:** un espacio para que los niños desarrollen su creatividad a través de actividades con pinturas, plastilina, recortables o moldes, entre otros materiales.
- ▶ **Ambiente lógico-matemático:** puede incluir materiales, como puzzles, dominós, piezas para ensartar y otros juegos que favorecen la construcción del razonamiento numérico en los más pequeños.
- ▶ **Ambiente de los experimentos:** en este espacio, los niños pueden aprender a investigar y observar la naturaleza u otros elementos gracias a instrumentos como microscopios o lupas y experimentar con distintos materiales.
- ▶ **Ambiente de la música:** su función es fomentar la sensibilidad musical del alumno, permitirle ensayar con diferentes instrumentos adecuados a su edad (flauta, tambor, maracas, triángulo) y enseñarles a "escuchar" la música.

Elaborado por: Jessica Monta

CARACTERÍSTICAS

- ▶ Delimitar con claridad el espacio, los materiales y las actividades.
- ▶ El rincón debe ser atractivo.
- ▶ Darle contenido suficiente para toda la sesión.
- ▶ Que favorezca la autonomía.
- ▶ Que desarrolle la creatividad.
- ▶ Que permita la interrelación y la actividad en grupo.
- ▶ Que sus objetivos y contenidos estén claramente establecidos.
- ▶ Que sea fácilmente evaluable.
- ▶ Para que un rincón sea operativo el número de alumnos y alumnas por rincón debe ser de 5-6 como máximo.
- ▶ Todo debe tener un sitio establecido para que sea fácil encontrarlo y devolverlo.

Elaborado por: Jessica Monta



EL AMBIENTE EXTERNO DE COCINA COMO
HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DE LA LÓGICA
MATEMÁTICA, CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO
AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL "PEQUEÑOS
AMIGOS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN
EL AÑO 2015.



Elaborado por: Jessica Monta



Elaborado por: Jessica Monta

IMPLEMENTAR EL AMBIENTE EXTERNO DE COCINA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA LÓGICA MATEMÁTICA, CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDAD. GUÍA LÚDICA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "PEQUEÑOS AMIGOS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015.

¿Por qué es importante trabajar en el ambiente externo de cocina para desarrollar la lógica matemática ?

1. Los niños usan los conocimientos de la matemática para contar, medir, y seguir las direcciones paso a paso.
2. Identifican las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.
3. Manejan las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.
4. Identifican las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos
5. Discriminan formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.
6. Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos
7. Cocinar favorece el lenguaje y la lectoescritura.
8. La ciencia se aprende cuando los niños ven cuando las comidas cambian de estado físico cuando se cocinan
9. La buena nutrición es estimulada a través de la preparación para cocinar.
10. Los niños pueden aprender sobre otras culturas mientras ellos preparan comidas de grupos culturales diferentes.

Elaborado por: Jessica Monta



Elaborado por: Jessica Monta



Elaborado por: Jessica Monta

Recetas para trabajar lógica matemática

Serpiente de fresa y plátano



Ingredientes

- Plátano
- Fresas
- Hojas de Menta Fresca
- Pepitas de Chocolate para la lengua

Los niños usan los conocimientos de la matemática para contar, medir, y seguir las direcciones paso a paso.

Cupcakes decorado con crema de colores



Ingredientes

- Mantequilla
- Azúcar
- Harina
- Polvo de hornear
- Pisco de sal
- Esencia de vainilla

Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos

Elaborado por: Jessica Monta

ANEXOS



Elaborado por: Jessica Monta



Elaborado por: Jessica Monta



5.07.02 Propuesta

La herramienta a utilizar para enfrentar el problema planteado es la elaboración y socialización de una guía lúdica dirigida a los docentes del Centro Infantil "Pequeños Amigos" del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015.

Esta guía estará organizada de la siguiente forma:

Características de la propuesta:

Portada de las guía

Logo del instituto

Logo de la carrera

Tema de la propuesta

Guía lúdica dirigida a los docentes del Centro Infantil "Pequeños Amigos" del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015.

Lugar donde se aplica la propuesta

Centro Infantil "Pequeños Amigos" del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015, ubicado en Cotocollao, Dirección Jorge Piedra y Andalucía

Formato de la propuesta

Introducción

Primera Unidad Conceptos

- Concepto de Juego.
- Concepto de Lúdica
- Concepto de Juego Simbólico.
- Características del juego lúdico
- Clasificación de los juegos lúdicos
- Ambiente de cocina.

Segunda Unidad Objetivos de la Guía.

- Objetivo General.
- Objetivos Específicos.

Tercera Unidad Actividades para la lógica matemática utilizando el Ambiente de Trabajo, La Cocina.

Cuarta Unidad Material Didáctico para la lógica matemática.

Quinta Unidad Cancionero

- Bibliografía

ACTIVIDADES LÚDICAS DE LÓGICA MATEMÁTICA PARA NIÑOS-NIÑAS
DE 5 AÑOS

Elaborado por: **MONTA ROCHA JESSICA PAOLA**

Octubre 2015



Figura 15

<https://www.google.com.ec>



INTRODUCCIÓN

Iniciar al niño en el desarrollo de “actividades lúdico-pedagógicas” es actualmente un gran compromiso del maestro, comenzando por bases bien precisas que conlleven a desarrollar procesos de pensamiento, que ayuden en el aprendizaje significativo y por tanto a la evasión de inconvenientes en el proceso aprendizaje y en la realización como individuo.

La función simbólica es la capacidad de evocar un objeto o un acontecimiento que no está presente, a través de algún sistema de representación: gestos, imagen mental, lenguaje, dibujo, acciones significantes, juegos de ficción.

La inquietud del maestro debe ser precisamente, no suprimir o coartar las capacidades del pensamiento intuitivo, creativo e investigativo que tienen los niños, por el contrario, debe aprovechar esas capacidades y guiarlos de una manera constructiva y lúdica, reconociendo que los niños poseen una mentalidad grande y que su deseo es aprender numerosas cosas, y sobre todo que la actividad que más les gusta es el “juego”.

Mediante la uso de actividades lúdicas, trabajo en grupo, manejo de materiales concretos, y práctica de juegos recreativos, se suministra acciones para alcanzar fines. Se crean opciones, despiertan destrezas de análisis, síntesis, generación y abstracción, se conlleva a solucionar problemas y obtener un razonamiento inductivo- deductivo que ayudara a





superar y mejorar el aprendizaje significativo de la matemática. La lógica matemática es básica para el desarrollo cognitivo del niño-niña. Funciones cognitivas aparentemente simples como la percepción, la atención o la memoria están determinadas en su actividad y resultados por la estructura lógica que posee el niño-niña.

La percepción es el producto de factores externos e internos, un niño-niña, no puede percibir lo grande si previamente no ha establecido una serie de relaciones entre los objetos y ha formado categorías grandes y pequeñas. De la misma forma que no recordará cuál es más grande si al almacenar la información que tiene de ella no ha sido capaz de percibirla.

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático constituye un proceso en el que la inteligencia se desenvuelve lentamente desde que el niño-niña nace, por la interacción con el ambiente físico y social que lo rodea. (Villegas Acevedo, 2010, pág. 54) Este conocimiento lógico aunque se muestra muy dependiente del conocimiento físico, tienen un punto en la mentalidad del sujeto y es aquí donde se convierte en un ejercicio abstracto por naturaleza del razonamiento, y este se le llama la actividad reflexiva de la inteligencia.



UNIDAD 1

CONCEPTOS

¿Qué es Juego?

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

¿Qué es la lúdica?

La necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

¿Qué son juegos lúdicos?

Son actividades que se realizan tiempo espacio donde uno el hacer pensar sentir niño logran aprendizaje significativo (Prof. Marilú Vásquez Romero)

- El juego lúdico es una estrategia de aprendizaje
- El juego lúdico permite estimular el pensamiento lógico.
- Es una actividad propia del niño-niña.
- Facilita la comprensión y aprendizaje en los niños- niñas.
- Ayuda a integrarse y compartir saberes con otros niños- niñas.
- Desarrolla la creatividad e inventiv





CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO LÚDICO

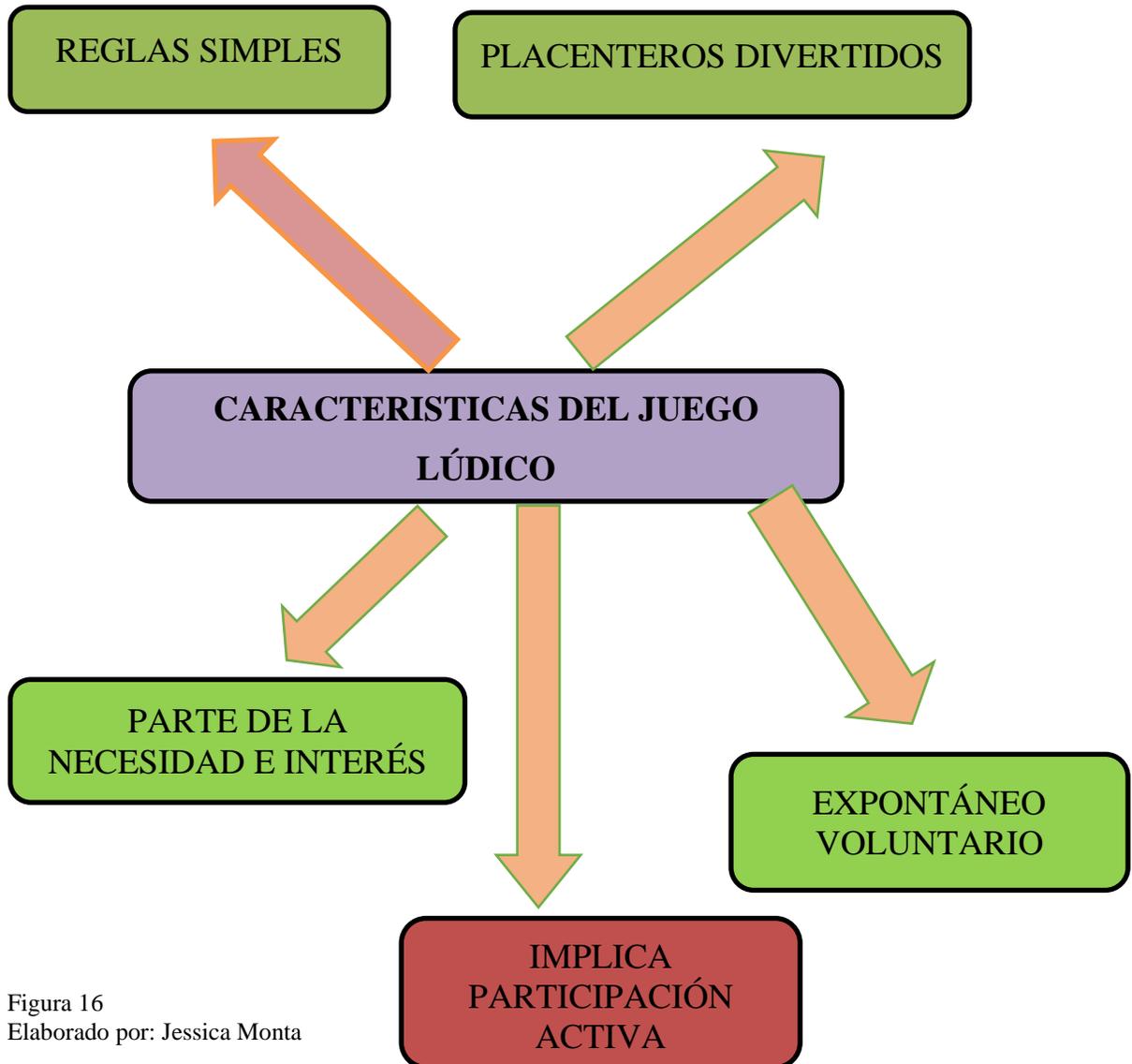


Figura 16
Elaborado por: Jessica Monta



CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS LÚDICOS.

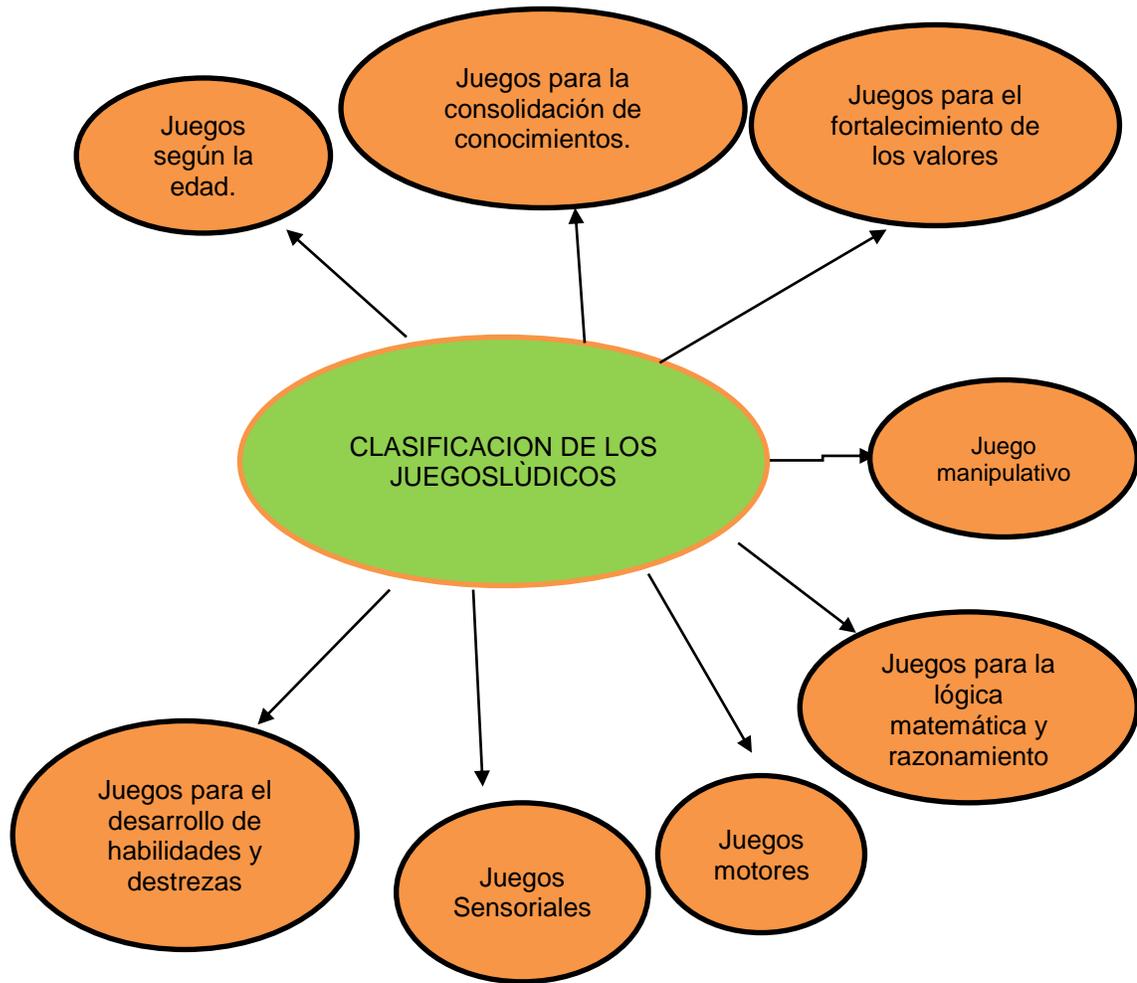


Figura 17

Elaborado por: Jessica Monta



Tradicionalmente considerada como “la” inteligencia y es medida por el IQ. Consiste en la habilidad para representar mentalmente los sentidos, formular hipótesis, llegar a conclusiones desconocidas a partir de ciertos datos experimentales.

El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan:

- Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.
- Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.
- Identificar las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos.
- Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.
- Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.
- Identificar conceptos “adelante-atrás”



- Identificar “arriba-abajo”
- Ubicar objetos: dentro-fuera
- Ubicar objetos: cerca-lejos
- Ubicar objetos: junto-separado
- Reproducir figuras geométricas y nombrarlas.
- Clasificar objetos de acuerdo a su propio criterio.
- Realizar conteos hasta diez
- Comprar conjuntos muchos-pocos
- Reconocer tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño.

AMBIENTE DE LA COCINA

El juego simbólico es una de nuestras bases del aprendizaje, donde potenciamos, entre muchas cosas, la interacción entre iguales, la diversidad de roles que crean (padre, madre, hijos, abuelos.), el juego libre

La cocina nos da una gama de actividades por medio de la experiencia directa del trabajo elaborado por los niños-niñas, es un centro de interés para los infantes, porque es participativo, motivante y da la oportunidad de aprender a través de la experiencia.

(IbáñezSandín, 1992)



Es uno de los ambientes de trabajo con mayor potencialidad de recursos, donde todos los procesos implícitos y explícitos, permiten utilizarlo como un recurso didáctico de primer orden.

Permite trabajar de forma globalizada las capacidades de los niños- niñas y numerosos contenidos del currículo. Así son muchas las propuestas y experiencias que maestras de educación inicial deben tener en cuenta.

El área de trabajo de la cocina nos:

- Propiciar el desarrollo global del niño.
- Facilitar la actividad mental, la planificación personal y la toma de iniciativas.
- Posibilitar aprendizajes significativos.
- Desarrollar su creatividad e investigación
- Realizar actividades y que el niño las perciba como útiles
- Facilitar la comunicación de pequeño grupo entre sus compañeros y la individual con otro compañero o con la profesora.





UNIDAD 2

OBJETIVOS.

EL OBJETIVO GENERAL:

Se pretende lograr con este trabajo es concienciar de la valiosa organización del área de trabajo de la cocina, para trabajar con alumnos/as de educación inicial, recalcando la importancia de este para el desarrollo de la lógica matemática en los niños-niñas de 5 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Aprender la organización del área de trabajo de la cocina, en Educación Infantil.
- Conocer el área de trabajo la cocina para el desarrollo de lógica matemática.
- Descubrir las ventajas del rincón de la cina para el aprendizaje-significativo en educación inicial.
- Diferenciar la organización del rincón de la cocina en Educación Infantil.
- Plantear una guía de actividades para la utilización del ambiente externo cocina, para las diferentes edades de 3 a 6 años con las adaptaciones necesarias para alumnos-niñas con N.E.A.E.



UNIDAD 3

ACTIVIDADES PARA LA LÓGICA MATEMÁTICA.

Las actividades lúdicas tienen la ventaja de ser utilizados en cualquier momento del proceso:

Inicio: como motivación para la enseñanza del contenido.

Durante: para tener mayor comprensión por medio de la práctica de lo enseñado.

Final: herramienta valiosa para evaluar los conocimientos adquiridos



Figura: 18

<https://www.google.com.ec>



ACTIVIDAD 1. CONCEPTO DE LARGO Y CORTO.

Nombre de la actividad: “La vestimenta en el deporte.”

Edad: 5 años.

Nº de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos: Un dibujo tamaño grande (podría ser de cartulina o cualquier otro material) de un niño-niña, al que se le pueda cambiar la indumentaria deportiva.

Desarrollo: Esta actividad será realizada después de haber trabajado en la asamblea el tema de los deportes y una vez que los niños-niñas, hayan integrado ciertas características del mismo. Se le irá dando a cada niño una prenda de ropa deportiva dibujada (camisas, camisetas, pantalones...) para que cada uno la coloque en donde cree que va en el dibujo del niño-niña.

Evaluación: La educadora comentará al grupo de clase que prenda de ropa es corta y cual es larga comparándola también con la de los niños. Ejemplo: “Es un pantalón largo como el de Juan” “Es una camisa corta como la de María”



ACTIVIDAD 2. CONCEPTO DE DENTRO-FUERA.

Nombre de la actividad: ¡A encestar!

Edad: 5 años

Nº de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos: Papelera de clase, tiza para raya, una pequeña pelota.

Desarrollo:

1. Aprovecharemos la papelera de clase para jugar al “baloncesto”.
2. Para ello, señalaremos una raya en el suelo, a corta distancia de la papelera, desde donde los niños tirarán una pequeña pelota.
3. Según encesten o no, el resto de los compañeros coreará ¡dentro! o ¡fuera!

Evaluación: Veremos si los niños-niñas, han entendido el concepto animándoles a que respondan preguntándoles ¿dónde ha caído la pelota?



ACTIVIDAD 3. CUALIDADES DE LOS OBJETOS SEGÚN EL TACTO.

Nombre de la actividad: Blando o duro.

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Dibujos de tres camas (grande, mediana, pequeña)
- piedras o botones
- plastilina.

Desarrollo: Tras contarles el cuento de Ricitos de oro y trabajarlo, los niños pintarán las camas de diferentes tamaños. Después tocarán las piedritas o los botones que son duros, diferenciándolos de la plastilina que es blanda. El educador preguntará a los niños ¿cuál es más dura y cuál más blanda? Entonces posteriormente en relación con el cuento los niños pegarán el objeto duro en la cama grande que es la del padre y el objeto blando en la mediana que es la de la madre.

Evaluación: Veremos si los niños-niñas, han entendido el concepto dependiendo de cómo coloquen los objetos. Se puede volver a repetir el procedimiento.



ACTIVIDAD 4. CONCEPTO DE CANTIDAD.

Nombre de la actividad: ¡A comer sopa!

Edad: A partir de 3 años.

Número de niños- niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Platos de plástico
- agua.

Desarrollo: Tras trabajar el cuento de Ricitos de Oro realizaremos una actividad de juego simbólico. Se dividirá a la clase en tres grupos; los niños de un grupo serán los papás osos, los del otro grupo serán mamás osas, y los del último grupo serán los ositos. A cada niño se le pondrá un plato con agua (simulando a la sopa), a los papás osos pondremos más sopa, a las mamás osas menos sopa, y a los ositos poca sopa. Posteriormente preguntaremos a los niños ¿cuál es el oso más grande? Cuando ellos respondan les explicaremos que papá oso como es más grande tiene más sopa en el plato. Haremos lo mismo con las osas y los ositos. Los niños podrán darse cuenta que las mamás osas tienen menos sopa, y los ositos tienen poca sopa por ser más pequeños.

Evaluación: Veremos si los niños han entendido el concepto volviendo a repetir el procedimiento con menos ayuda.





ACTIVIDAD 5. CONCEPTO DE MEDIDA.

Nombre de la actividad: "Recortar y ordenar"

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Dibujos de osos
- platos de sopa
- camas (los dibujos pueden estar dentro de un círculo o un cuadrado para facilitar el recorte dependiendo de la edad de los niños-niñas).
- dos cartulinas
- pegamento
- tijeras que estén homologadas para uso infantil.

Desarrollo:

1. Se dividirá a la clase en dos grupos.
2. Cada grupo tendrá que recortar a papá oso, mamá osa, y al osito; así como los platos de sopas grandes, medianos y pequeños; y las camas grandes, medianas y pequeñas.





-
3. Una vez recortadas los niños-niñas, tendrán que pegarlas a la cartulina de mayor a menor; es decir, se pegará a papá oso, a mamá osa y luego al osito.
4. Debajo se pegará el plato de sopa grande, luego el mediano y el pequeño.
5. Debajo de estos se pegará la cama grande, la mediana, y la pequeña. De forma que los niños-niñas, puedan darse cuenta de que los tamaños de cada uno de los osos están asociados a cada uno de los objetos.

Evaluación: Veremos si los niños-niñas, han entendido el concepto volviendo a repetir el procedimiento con menos ayuda.



ACTIVIDAD 6. CONCEPTO DE MEDIDA.

Nombre de la actividad: “Jugamos con bloques lógicos”

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Bloques lógicos.

Desarrollo: Se dividirá a la clase en dos grupos. La maestra primero presentará el material. Les enseñará los bloques lógicos con las diferentes cualidades (color, forma) Una vez que nos hayamos familiarizado con el material pasaremos a la actividad. La maestra pondrá todas las figuras en una alfombra y los niños- niñas, por turnos, deberá coger 40 cada figura y ponerla en el lugar que indican sus atributos (son cartulinas donde hemos indicado el atributo de las figuras que deben ir en ese lugar). La actividad finaliza cuando todas las figuras se encuentren en sus correspondientes cartulinas.

Evaluación: A modo de conclusión, reflexionaremos sobre lo que hemos hecho y observaremos los resultados obtenidos, para ello comprobaremos que las figuras depositadas en las cartulinas corresponden con los atributos que se indicaban.





ACTIVIDAD 7. ASOCIACIONES POR PAREJAS.

Nombre de la actividad: "Memory"

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Tarjetas por parejas

Desarrollo: Se dividirá a la clase en dos grupos. En esta actividad de asociación por parejas, jugaremos al "memory". Para ello, la profesora preparará unas tarjetas por parejas de diferentes dibujos (que tengan que ver con el tema que estén tratando en clase). La finalidad de este juego es que los niños descubran las dos cartas que son iguales. Las cartas estarán boca abajo y los niños- niñas, mediante un orden, deberán ir levantando dos cartas para ver si son las correctas.

Evaluación: A modo de conclusión, reflexionaremos sobre lo que hemos hecho y observaremos los resultados obtenidos, para ello comprobaremos que las tarjetas corresponden con los atributos que se indicaban.



ACTIVIDAD 8. ORDEN

Nombre de la actividad: “El collar de mamá”

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Cuerda
- Abalorios
- macarrones de diferentes formas y colores

Desarrollo: Se dividirá a la clase en dos grupos. Para la realización del collar se depositará en cada mesa diferentes tipos de material, que la profesora ha preparado previamente. Para comenzar, la profesora dibujará en la pizarra una serie, por ejemplo “macarrón naranja-pajarita verde- abalorio azul-espiral amarilla”. Los niños deberán copiar esta serie hasta completar el collar.

Evaluación:

Una vez que tengamos los collares hechos, observaremos las seriaciones realizadas por cada niño para comprobar si coinciden con la que la profesora había dibujado previamente en la pizarra.





ACTIVIDAD 9.SERIACIÓN

Nombre de la actividad: “¿Quién es el más alto?”

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Pinturas de diferentes tamaños

Desarrollo: Se dividirá a la clase en dos grupos. Les daremos a los niños una serie de pinturas de diferentes tamaños. En grupos, los alumnos deberán ir ordenándolos de menor a mayor. El juego se acabará cuando los niños, hablando entre ellos, estén de acuerdo con la sucesión que han elaborado, y que esta sucesión este bien.

Evaluación: A modo de conclusión, reflexionaremos sobre lo que hemos hecho y observaremos los resultados obtenidos, para ello comprobaremos que las tarjetas corresponden con los atributos que se indicaban.





ACTIVIDAD 10. SUCESIONES

Nombre de la actividad: “El cuento desordenado”

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Cartulinas con velcro sobre el cuento, plantilla.

Desarrollo: El cuento se presenta en unas cartulinas con velcro en la parte de atrás y con una plantilla donde pegarlas y ordenarlas en orden secuencial. El cuento narra la historia de “Los tres cerditos” con letras y dibujos para que los niños puedan entenderlo aunque no sepan leer. En cuanto crean saber coma va el orden lo pegaran en la plantilla, y a continuación lo comprobarán para saber si está en el orden correcto, si no es así lo despegarán del velcro y lo corregirán, de esta manera y con esta plantilla podemos crear más historias para que no se lo aprendan de memoria.

Evaluación: En esta actividad trabajamos la sucesión, ya que los niños tienen que ordenar una serie de sucesos en el tiempo. A modo de conclusión, leeremos el cuento para ver si está bien ordenado





ACTIVIDAD 11. CONSTRUIR COLECCIONES.

Nombre de la actividad: “Caja del tesoro”

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Caja
- objetos variados.

Desarrollo:

Colocamos en el aula una Caja del Tesoro con una colección de objetos diferentes que los niños/as sepan designar. Los niños/as observan durante todo el día el contenido de la Caja del Tesoro. Al final del día, la caja se tapa con un pañuelo y decimos que al día siguiente tendrán que recordar los elementos que había en la caja.

4. Al día siguiente, intentan recordar los elementos.

Evaluación: En las primeras sesiones, la caja tendrá un número de elementos que los alumnos/as puedan recordar, para que no se produzca una sensación de fracaso. En las sesiones siguientes, el número de elementos aumentará hasta que no los puedan recordar todos. Ello les creará la necesidad de hacer una lista en la que dibujen los objetos del tesoro. La observación de dicha lista les permitirá recordar los elementos.



ACTIVIDAD 12. JUGAMOS CON ANTEOJOS

Nombre de la actividad: “Anteojos mágicos”

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- anteojos hechos en cartulina
- papel celofán.

Desarrollo: Se dividirá a la clase en dos grupos. Estos anteojos no son como los de todo el mundo, son para ver sólo algunas cosas.

Estos por ejemplo son para ver "cosas rojas". A ver, Joel, que cosas rojas puedes ver. Estos otros son para ver cosas muy grandes; (ir cambiando de atributos). Estos anteojos son para ver las cosas al revés por ejemplo ese vaso es chiquito (cuando en realidad es grande). Ir trabajando con los opuestos. Estos anteojos son para ver el color de cabellos de todos los niños de esta sala. Estos anteojos son sólo para ver las letras, a ver... donde puedo ver letras

Evaluación: A modo de conclusión, reflexionaremos sobre lo que hemos hecho y observaremos los resultados obtenidos, para ello comprobaremos que las tarjetas corresponden con los atributos que se indicaban.



ACTIVIDAD 13. TORRE DE NÚMEROS

Nombre de la actividad: "Números"

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Desarrollo: Se dividirá a la clase en dos grupos. Bloques que enseñan números (del 1 al 10) Dele al niño los bloques y pida que los clasifique de manera que un grupo muestre los números y el otro muestre las letras. Dígale al niño que busque el bloque con el número Pida que construya una torre escogiendo y usando los bloques numéricos en el orden correcto. Pida que diga el nombre de cada número al colocar cada bloque en su lugar.

Pida que el niño construya una segunda torre al lado de la primera usando solo los bloques de las letras (comenzando con la A) y poniéndolos en orden. Pídale que diga el nombre de cada letra al colocar cada bloque en su lugar.

Deje que tumben las torres y disperse los bloques en el suelo. Luego pídale que use todos los bloques para construir una torre enorme.

Evaluación: A modo de conclusión, reflexionaremos sobre lo que hemos hecho y observaremos los resultados obtenidos, para ello comprobaremos que las tarjetas corresponden con los atributos que se indicaban.





ACTIVIDAD 14. CACERÍA DE NÚMEROS.

Nombre de la actividad: "Veamos números"

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Tres huevitos de plástico que abren y cierran (o algo similar)
- Botones
- Bolsitas o redecillas de plástico

Desarrollo: Se dividirá a la clase en dos grupos. En las bolsitas o redecillas, ponga varios botones en distintas cantidades y meta los paquetitos en cada huevo. Mientras su niño está fuera del cuarto, esconda los huevitos.

Llame al niño y dígame que ha escondido tres huevitos y que le ayude a encontrarlos.

Cada vez que encuentra uno, pida que cuente en voz alta ("1, " "2, " "3.")

Cuando haya encontrado todos los huevitos, pídale que los abra y saque los botones, pero sin abrir los paquetitos. Pídale que cuente cuántos botones hay en cada paquete.

Evaluación: A modo de conclusión, reflexionaremos sobre lo que hemos hecho y observaremos los resultados obtenidos, para ello comprobaremos que las tarjetas corresponden con los atributos que se indicaban.





ACTIVIDAD 15. APRENDIENDO DE LAS TAREAS HOGAREÑAS

Nombre de la actividad: "Juguemos a la casita"

Edad: 5 años.

Número de niños-niñas: El grupo de clase.

Recursos:

- Varios materiales de cocina, lavar, planchar etc.

Desarrollo: Hable con su niño sobre el quehacer que van a comenzar juntos. Explique por qué la familia necesita que esto se haga. Describa cómo lo harán y cómo el niño le puede ayudar.

Enséñele nuevas palabras que se relacionan con cada tarea: "Primero vamos a poner el mantel en la mesa, y luego siguen las servilletas."

Lavar la ropa les ofrece muchas oportunidades para aprender. Pregúntele cuántas prendas se tienen que lavar. A ver cuantas puede nombrar: medias, camisetas, pijama, suéteres, camisas. Pídale que le ayude a juntar toda la ropa sucia y luego dividan la ropa según sus colores---blancos, claros y oscuros.

Demuéstrele cómo medir el jabón y pídale que le ponga jabón a la lavadora. Deje que ponga la ropa en la lavadora, nombrando cada prenda. Aparte una media.

Cuando la lavadora esté llena de agua, saque la otra media del par. Pregúntele al niño cuál media se siente más pesada y cuál más ligera. Al acabar de lavar la ropa, pídale al niño que





aparte su propia ropa y agrupe las cosas que son similares (por ejemplo, las camisetas, las medias).

Los quehaceres domésticos pueden ayudar a que los niños aprendan nuevas palabras, cómo escuchar y seguir instrucciones, cómo contar y cómo clasificar las cosas. Los deberes de la casa también les ayudan a mejorar su coordinación física y les enseñan a ser responsables.

Evaluación: A modo de conclusión, reflexionaremos sobre lo que hemos hecho y observaremos los resultados obtenidos, para ello comprobaremos que las tarjetas corresponden con los atributos que se indicaban.

UNIDAD 4
MATERIAL DIDACTICO



Figura:19
<https://www.google.com.ec>

Concuerda los Números

Cuenta cada comida y después concuérdalo con el número.

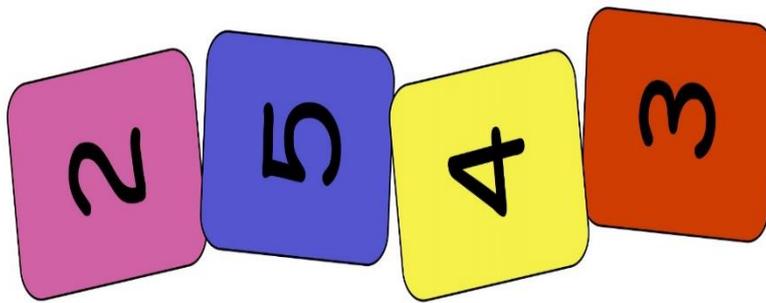
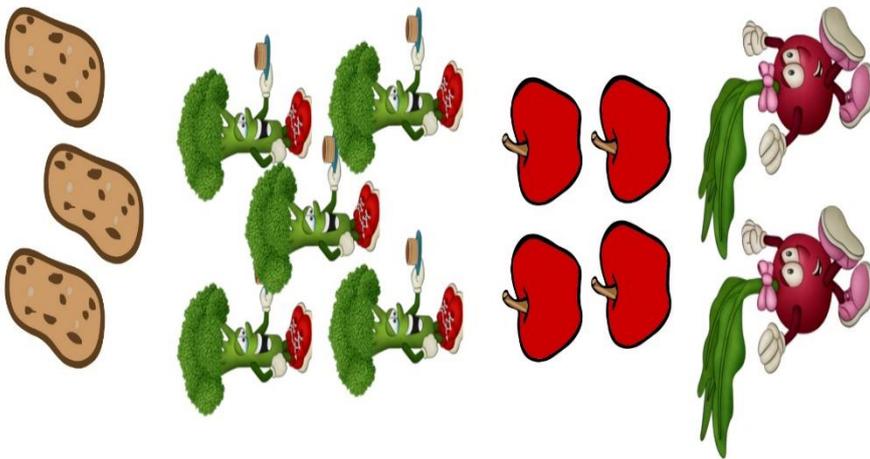


Figura 20
Elaborado por: Jessica Monta



Traza el Número

Toca y cuenta los objetos y luego traza el número

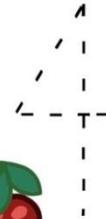
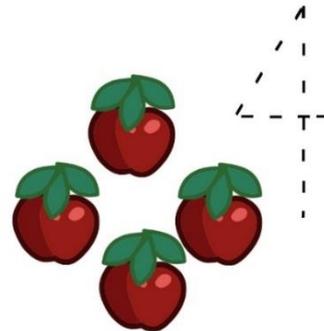
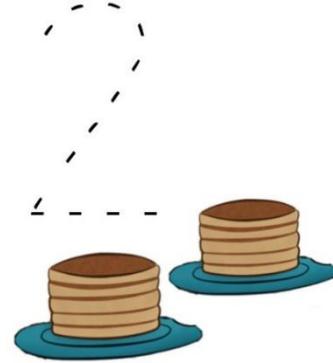
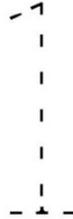


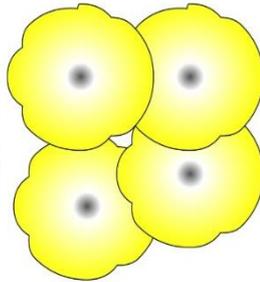
Figura 21
Elaborado por: Jessica Monta



Diversión con un Plato de Cereal con Frutas

La fruta fresca y el cereal combinan bien. ¡Cuenta las frutas!

Bananas



¿Cuántas? _____

Mora Azul



¿Cuántas? _____

Fresas



¿Cuántas? _____



Figura 22
Elaborado por: Jessica Monta

Mi Plato - Hoja de Actividad Encuentra la Fruta

El Chef Solus y los exploradores necesitan añadir algunas frutas saludables a su plato.
Encierra en un círculo todas las frutas que encuentres.

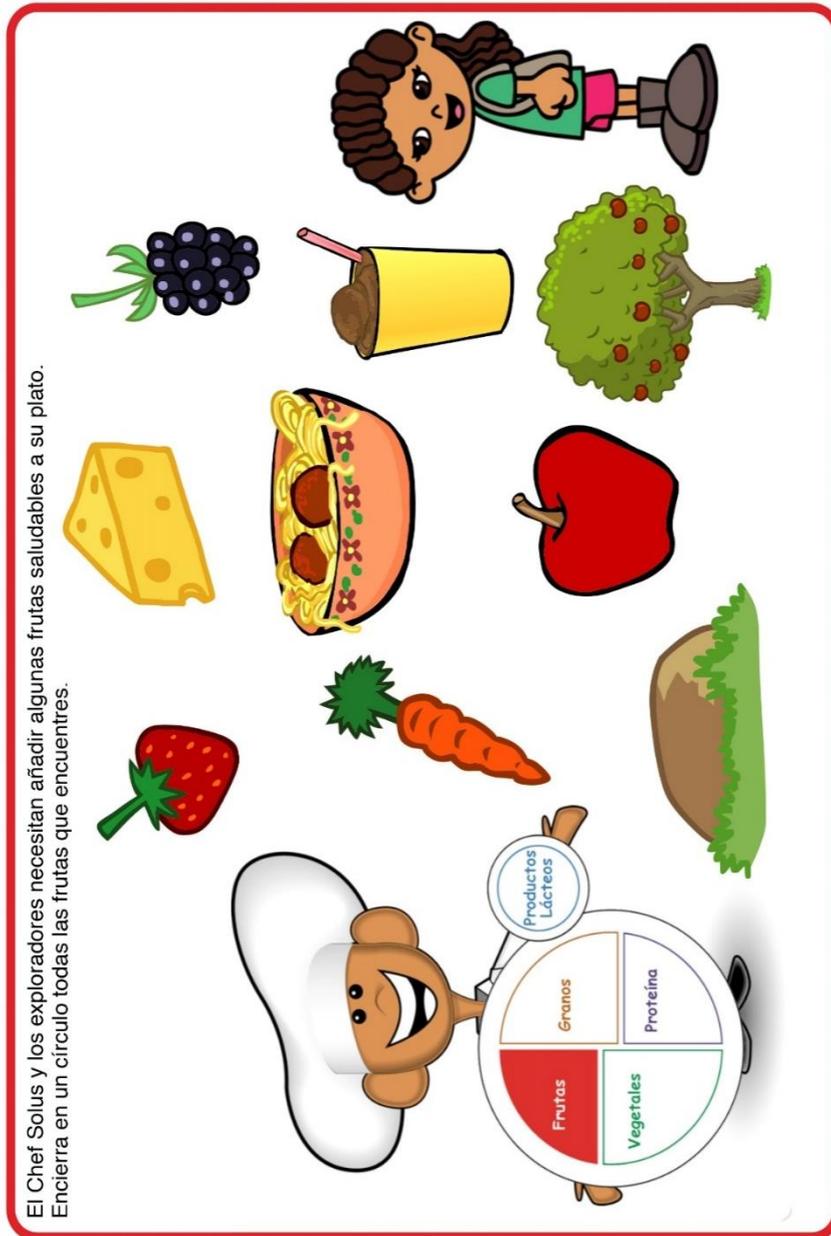


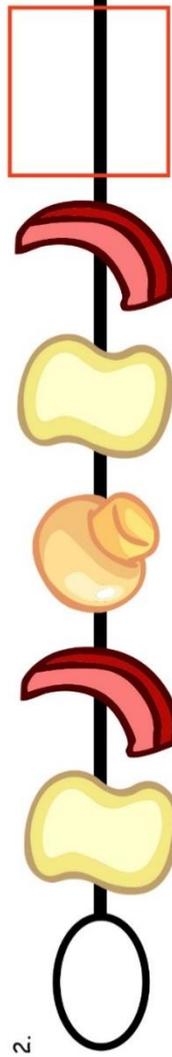
Figura 23
Elaborado por: Jessica Monta

Patrón Para Brochetas Para el Verano

Completa el patrón de cada brocheta incompleta.



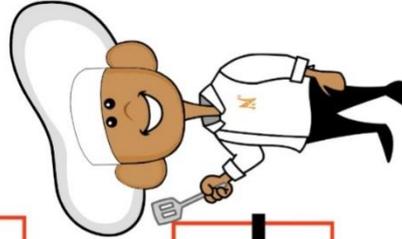
¿Qué viene ahora? a.) manzana b.) fresa



¿Qué viene ahora? a.) pimiento rojo b.) seta c.) papa

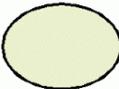


¿Qué viene ahora? a.) mora azul b.) naranja c.) manzana



Secuencia por forma

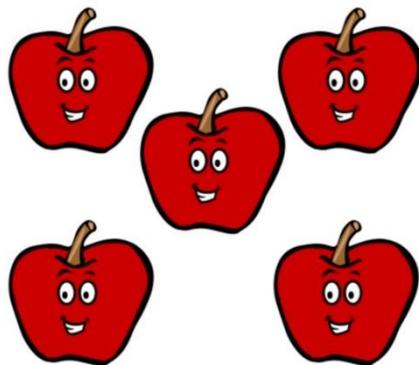
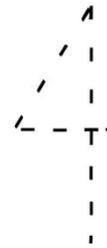
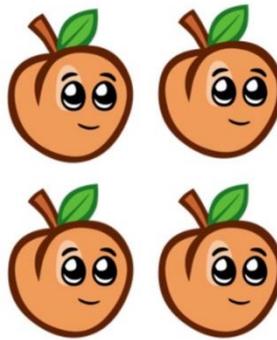
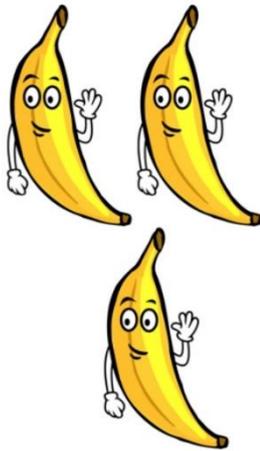
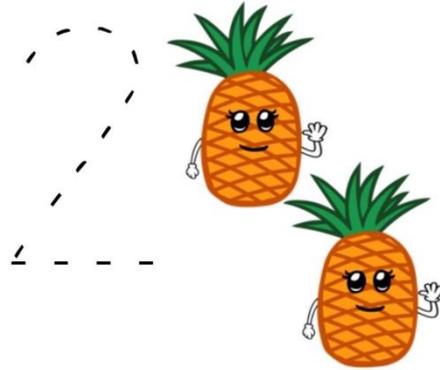
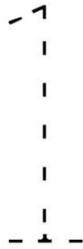
1. Continúa la secuencia.

   	    	    	   
--	---	--	--



Frutas Favoritas

Estos son unas de Chef Solus' frutas favoritas. Toca y cuenta los objetos y luego traza el número



Grupos de Alimentos Juego de Bingo

Vegetales	Frutas	Granos	Proteína	Lácteos
Papa	Pera	Trigo	Jamónburguesa	2% Leche
Calabacín	Piña	Arroz integral	Crema de Maní	Queso Swiss
Maíz	Fresa	Galletas	Tofú	Queso Cheddar
Espárragos	Banana	Waffle	Maníes	Yogur de Fruta
Remolachas	Albaricoques	Waffle	Nueces	Yogur Congelado

Vegetales	Frutas	Granos	Proteína	Lácteos
Lechuga	Albaricoques	Harina de Avena	Langosta	Leche de Soya
Pepinos	Uvas	Palomitas de Maíz	Tofú	Yogur de Fruta
Papa	Piña	Galletas	Crema de Maní	1% Milk
Alcachofa	Pera	Pretzels	Cangrejos	Yogur Congelado
Remolachas	Fresa	Ravioles	Huevo	Leche con Sabor

Grupos de Alimentos Juego de Bingo

Vegetales	Frutas	Granos	Proteína	Lácteos
Zanahoria	Manzana	Trigo	Pavo	Yogur Congelado
Maíz	Coco	Cereal	Frijoles	Yogur Sin Grasa
Alcachofa	Naranja		Nueces	Leche de Soya
Coliflor	Limón	Arroz Integral	Pescado	1% Leche
Espárragos	Piña	Taco	Camarón	Pudín de Leche

Veggies	Fruits	Grains	Protein	Milk
Potato	Pear	Galletas	Semillas de Girasol	Queso Swiss
Corn	Cherry	Panecillo	Camarón	Leche Sin Grasa
Artichoke	Apple		Bistec	Yogur Sin Grasa
Cauliflower	Apricots	Waffle	Huevo	Pudín de Leche
Eggplant	Banana	Pasta	Crema de Maní	Leche de Soya

Figura 28

Elaborado por: Jessica Monta

Grupos de Alimentos Juego de Bingo

Vegetales	Frutas	Granos	Proteína	Lácteos
Remolachas	Albaricoques	Galletas	Camarón	Queso Cheddar
Espárragos	Bayas	Cereal	Maníes	Leche Sin Grasa
Alcachofa	Pera	Pan	Jamónburguesa	Queso Swiss
Maíz	Limón	Macarrones	Bistec	Leche con Sabor
Rábano	Uvas	Pan	Cangrejos	Yogur de Fruta

Vegetales	Frutas	Granos	Proteína	Lácteos
Brócoli	Albaricoques	Cereal	Huevo	Yogur
Alcachofa	Limón	Macarrones	Pavo	1% Leche
Maíz	Naranja	Pan	Semillas de Girasol	Queso Cheddar
Espárragos	Palta	Pan	Nueces	Leche Sin Grasa
Papa	Melón	Ravioles	Frijoles	Helado

Figura 29
Elaborado por: Jessica Monta

Juego de emparejar de los grupos alimenticios - - Grupo de Vegetales

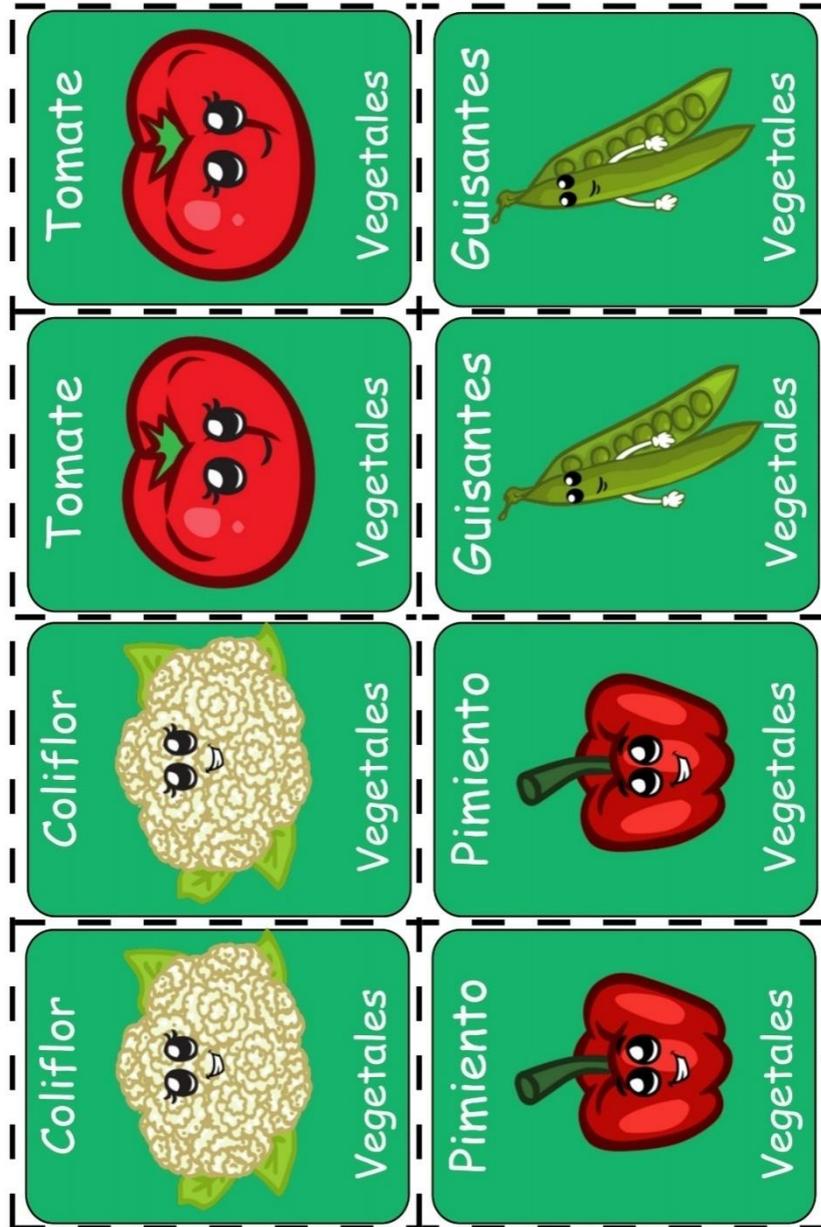


Figura 30

Elaborado por: Jessica Monta

Juego de emparejar de los grupos alimenticios - Grupo de Frutas



Figura 31 Elaborado por: Jessica Monta

Juego de emparejar de los grupos alimenticios - Grupo de los Granos



Figura 32 elaborado por: Jessica Monta

Juego de emparajar de los grupos alimenticios - Grupo de los Productos Lácteos



Figura 33 elaborado por: Jessica Monta

Juego de emparejar de los grupos alimenticios - Grupo de las Proteínas

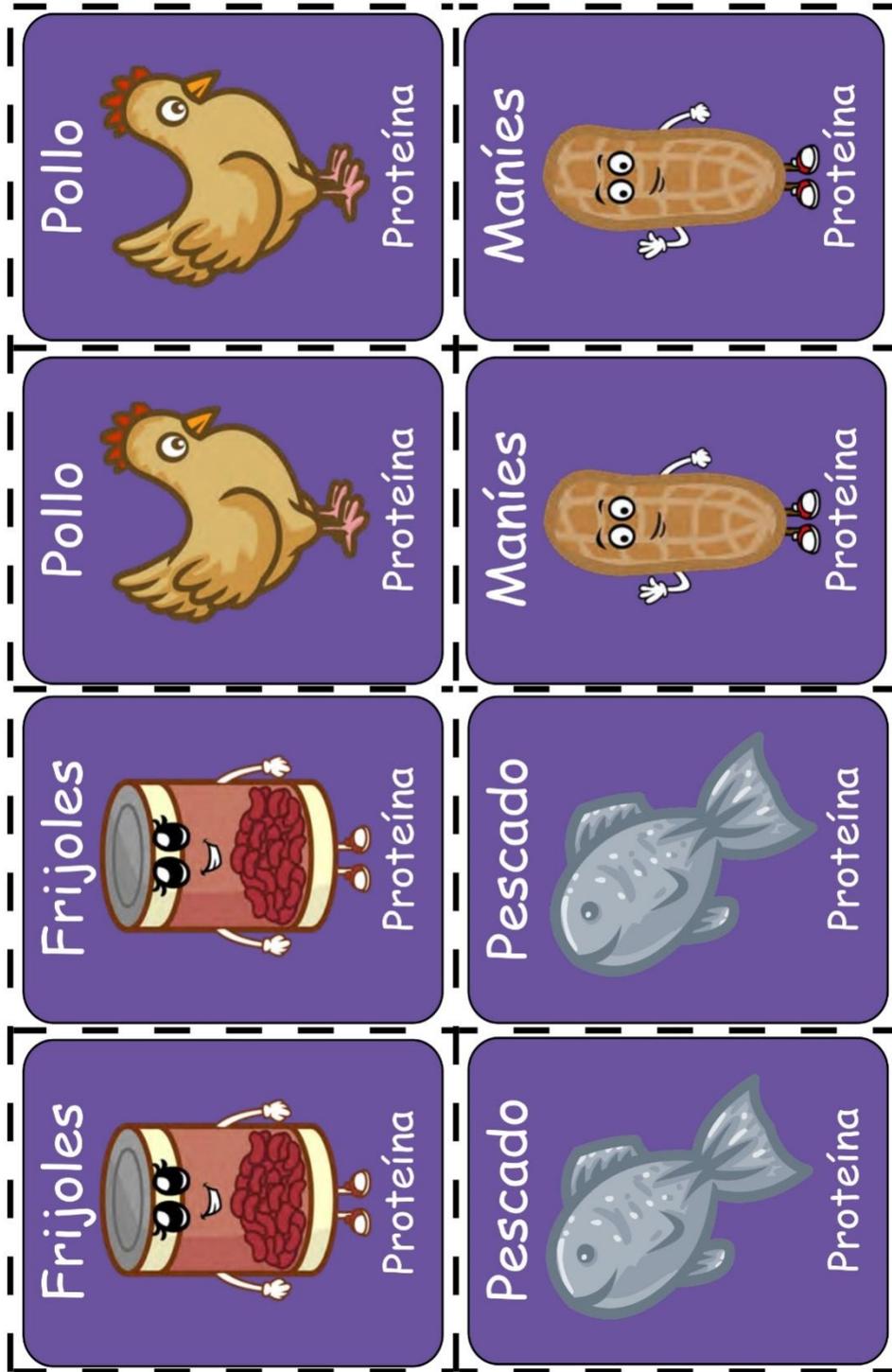
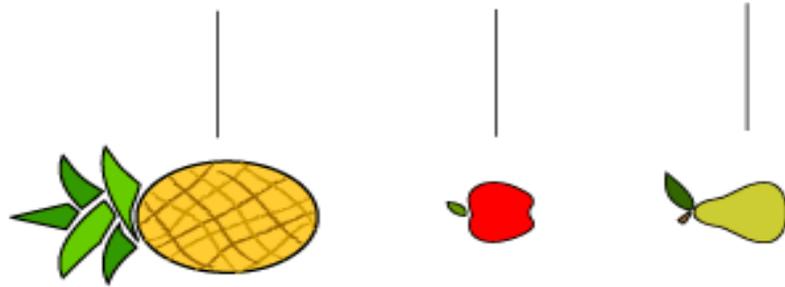


Figura 34 elaborado por: Jessica Monta



Contando frutas



Preguntar:
Cuenta **cuántas** frutas hay de **cada tipo**.

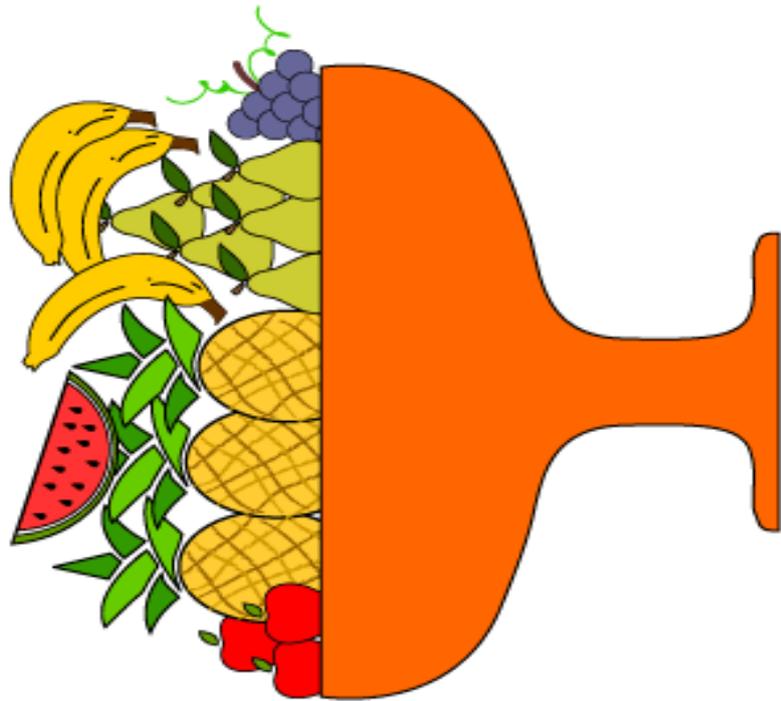


Figura 35 elaborado por: Jessica Monta





UNIDAD 5 CANCIONES

CANCIÓN DE LOS NÚMEROS

El cero es una rosca que dice "cómeme"
Si tú no te la comes, yo lo voy a coger
El uno es un soldado con una gran nariz
Parece resfriado, amén, Jesús, hachís.
El dos es un patito, nadando en una charca
Persigue a mamá pata porque se le escapa
El tres es un gusano que trabaja en el circo,
Baila sobre su cola, intentando dar un brinco
El cuatro es una silla que han puesto boca abajo
Si tú quieres sentarte, te va a costar trabajo
El cinco un policía un poquito barrigón
Lleva puesta una gorra para que no le dé el sol
El seis es una guinda vestidita de rojo
Con un rabito largo por donde yo la cojo
El siete es un camino que no tiene salida
El coche gira y gira y se aburre enseguida
El ocho son las gafas de la abuela Lulú
Se las dejo olvidadas, ¿Se las devuelves tú?
El nueve es un globito que se ha comprado Juan,
Y como lo ha perdido llora y llama mamá.

CINCO RATONCITOS



Figura 36 Fuente: <http://www.guiainfantil.com/>

Cinco ratoncitos de colita gris,
mueven las orejas, mueven la nariz,
abren los ojitos, comen sin cesar,
por si viene el gato, que los comerá,
comen un quesito, y a su casa van,
cerrando la puerta, a dormir se van

LOS NÚMEROS

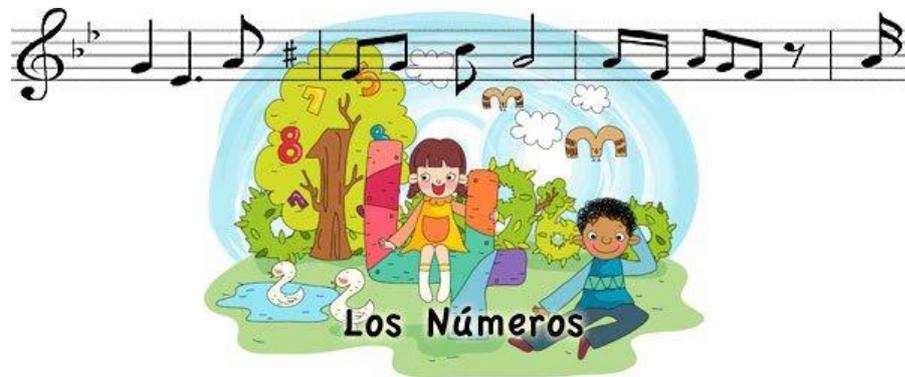


Figura 37 Fuente: <http://www.guiainfantil.com/>

Un, dos, tres

Son los números

si, si, si

Uno, dos, tres, cuatro

si, si, si

Son los números

si, si, si

El uno es un soldado haciendo la instrucción.

El dos es un patito que está tomando el sol.

El tres una serpiente que baila sin parar.

El cuatro es una silla que invita a descansar.

El cinco es un conejo que salta sin parar.

El seis es una pera redonda y con rabito.

El siete un caballero con gorra y con bastón.

El ocho son las gafas que usa don Ramón.

El nueve es un hijito atado a un globito.

El cero una pelota que acaba esta canción.

CINCO LOBITOS



Figura 38 Fuente: <http://www.guiainfantil.com/>

Cinco lobitos
tiene la loba,
cinco lobitos,
detrás de la escoba.
Cinco lobitos,
cinco parió,
cinco crío,
y a los cinco,
a los cinco
tetita les dió.
Pulgar, pulgar,
se llama éste,
éste se llama índice
y sirve para señalar,
éste se llama corazón
y aquí se pone el dedal,
aquí se pone el anillo
y se llama anular
y este tan chiquitín
¡meñique, meñique!.

LOS PECESITOS



Figura 39 Fuente: <https://www.google.com.ec>

5 pececitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y a uno se comió.

4 pececitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y a uno se comió.

3 pecesitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y a uno se comió.

2 pecesitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y a uno se comió.

1 pecesito nadaba y nadaba,
vino un tiburón y se lo comió.

0 pecesitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y de hambre se murió.

BUGUI BUGUI



Figura 40 Fuente: <http://www.conmishijos.com/>

Con la mano dentro, con la mano fuera.

Con la mano dentro y la hacemos girar.

Bailando el bugui, bugui,
una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

Hey, bugui, buguihey...

Con la pierna dentro, con la pierna fuera. Hey, bugui, buguihey.

Hey, bugui, buguihey

Hey, bugui, buguihey

¡Y ahora vamos a aplaudir!

Con la pierna dentro y la hacemos girar.

Bailando el bugui, bugui,
una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

Hey, bugui, buguihey...

Con la cabeza dentro, con la cabeza fuera.

Con la cabeza dentro y la hacemos girar.

Bailando el bugui, bugui,
una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

¡Y ahora vamos a aplaudir!

CAPITULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.1 Recursos

A continuación se detalla los recursos usados dentro del proyecto de investigativo.

1.- Recursos humanos técnicos:	
1.1.	Estudiante del ITSCO efectuando el presente proyecto
1.2.	Tutora asignada por el ITSCO para acompañamiento sobre la Implementación del ambiente externo de cocina para desarrollar la lógica matemática con los niños de 4 años de edad. Guía lúdica dirigido a las docentes del Centro Infantil Pequeños Amigos del Distrito Metropolitano de Quito.
1.3.	Autoridades y docentes del ITSCO
2.- Recursos humanos no técnicos:	
2.1.	Auxiliar para el desarrollo de las encuestas
2.2.	Auxiliar técnico para la realización de taller en el CDI "Pequeños Amigos" del Distrito Metropolitano de Quito.
3.-Recursos humanos relacionados con el CDI:	
3.1.	Autoridades del CDI "Pequeños Amigos" Quito.
3.2.	Docentes del CDI "Pequeños Amigos" Quito.
3.3.	Niños y niñas del CDI "Pequeños Amigos" Quito.
3.4.	Padres y madres de familia del CDI "Pequeños Amigos" Quito.
4.-Recursos bibliográficos :	
4.1.	Biblioteca del ITSCO
4.2.	Recursos bibliográficos de pdf localizados en google y otros buscadores.
5.- Recursos materiales:	
5.1.	Materiales de oficina: lápices, esferos, cuaderno, flash memory, cd, borrador
5.2.	Materiales para CDI "Pequeños Amigos" Quito: laptop, flash memory, marcadores, globos, frases, registro de asistencia, cd de videos, pizarrón.
5.3.	Materiales para el trabajo con los niños y niñas: pizarra, espacio amplio,
5.4.	Materiales para las diferentes recetas a realizar.
6.-Recursos equipos (elementos que no se gastan rápidamente, elementos tecnológicos, otros):	
6.1.	Equipos de oficina: laptop, impresora
6.2.	Equipos para trabajos de campo: laptop, cámara, pizarrón, infocus, grabadora
7.-Recursos de logística en general:	
7.1.	Por transporte: transporte público para desplazarse desde y hasta el CDI "Pequeños Amigos" Quito
7.2.	Por alimentación: el tiempo que dure la realización del proyecto en encuestas, taller, información del centro, otros.
7.3.	Por fotocopias y reproducción del material bibliográfico.

Tabla 16 Recursos

Elaborado por: Jessica Monta

6.2 Presupuesto

1.- Recursos humanos técnicos:		Costo por unidad (US \$)	Subtotal (US \$)
1.1.	Estudiante del ITSCO efectuando el presente proyecto	Debido a ser la principal beneficiaria del proyecto no recibe remuneración	no aplica
1.2.	Tutora asignada por el ITSCO para acompañamiento sobre la implementación del ambiente externo de cocina para desarrollar la lógica matemática con los niños de 4 años de edad. Guía lúdica dirigido a las docentes del Centro Infantil Pequeños Amigos del Distrito Metropolitano de Quito.	Varias consultas, costo incluido en el pago final al ITSCO	no aplica
1.3.	Autoridades y docentes del ITSCO	costo incluido en el pago final al ITSCO	no aplica
2.- Recursos humanos no técnicos:		Costo por unidad (US \$)	Subtotal (US \$)
2.1.	Auxiliar para el desarrollo de las encuestas	1 día de apoyo 10 \$	10,00
2.2.	Auxiliar técnico para la realización del CDI "Pequeños Amigos" Quito	1 día de apoyo 10 \$	10,00
2.3.	Auxiliar para la ejecución de actividades con los niños y niñas del CDI "Pequeños Amigos" Quito	1 día de apoyo 10 \$	10,00
3.-Recursos humanos relacionados con el CDI:		Costo por unidad (US \$)	Subtotal (US \$)
3.1.	Autoridades del CDI "Pequeños Amigos" Quito	no se considera un pago para ellos	0,00
3.2.	Docentes del CDI "Pequeños Amigos" Quito	no se considera un pago para ellos	0,00
3.3.	Niños y niñas de CDI "Pequeños Amigos" Quito	no se considera un pago para ellos	0,00
3.4.	Padres y madres de familia del CDI "Pequeños Amigos" Quito	no se considera un pago para ellos	0,00
4.-Recursos bibliográficos :		Costo por unidad (US \$)	Subtotal (US \$)
4.1.	Biblioteca del ITSCO	el costo de su uso se encuentra incluido en el pago final al ITSCO	no aplica

4.2.	Recursos bibliográficos de pdf localizados en google y otros buscadores.	10 horas uso de internet diarios durante un mes	21,00
5.-Recursos materiales:		Costo por unidad (US \$)	Subtotal (US \$)
5.1	Materiales de oficina: lápices, esferos, cuaderno, flash memory, cd, borrador	todo	45,00
5.2	Materiales para de la escuela fiscal "27 de febrero "de el quinche: laptop, flash memory, marcadores, globos, frases, registro de asistencia, cd de videos, pizarrón.	todo	60,00
5.3	Materiales para el trabajo con los niños y niñas: pizarra, espacio amplio,	todo	60,00
6.-Recursos equipos (elementos que no se gastan rápidamente, elementos tecnológicos, otros):		Costo por unidad (US \$)	Subtotal (US \$)
6.1	Equipos de oficina: laptop	costo de adquisición de todo eso	500,00
6.2	Equipos para trabajos de campo: laptop, cámara, pizarrón, grabadora	costos de	300,00
6.3	Alquiler de infocus	5 horas	25,00
6.4	Impresiones fuera de casa	35 centavos las impresiones	50,00
7.-Recursos de logística en general:		Costo por unidad (US \$)	Subtotal (US \$)
7.1.	Por transporte: transporte público para desplazarse desde y hasta el CDI "Pequeños Amigos" Quito	diez viajes de ida y vuelta	20,00
7.2.	Por alimentación: el tiempo que dure la realización del proyecto en encuestas, taller, información del centro, otros.	diez días de trabajo 1 persona	30,00
7.3.	Por fotocopias y reproducción del material bibliográfico.	varios	50.00

Insumos	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Materiales de Oficina			
Pliego de cartulina	1	0.50	0.50
Masking tape	1	1.00	1.00
Proyector	1	5.00 hr	5.00

Funda de palos de pincho	1	1.50	1.50
Caja de palillos	1	0.80	0.80
Paquete de platos desechables	3	0.55	1.65
Fundas de basura color amarilla	1	2.80	2.80
Frutas			
Mano de plátanos	1	1.00	1.00
Frutillas	2 libras	1.25	2.50
Alimentos Artificiales			
Harina de Trigo	4 libras	0.40	1.60
Azúcar Blanca	2 libras	0.60	1.20
Frasco de Royal	1	0.80	0.80
Frasco de Cocoa	1	1.50	1.50
Funda de Supan	1	1.40	1.40
Funda de Maní	1	0.50	0.50
Funda de Vainilla	1	1.40	1.40
Funda crema Chantilly	1	1.40	1.40
Frascos de colorantes	1	0.93	2.80
Lácteos			
Mantequilla	1 libra	2.50	2.50
Huevos	20	0.14	2.80
Leche	2 litros	0.70	1.40
Verduras			
Zanahorias	10	0.05	0.50
TOTAL			36.55

Tabla 17 Presupuesto
Elaborado por: Jessica Monta

6.03 Cronograma

ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del documento del plan de proyecto de Grado	X																											
Aprobación del plan de proyecto de Grado del ITSCO y designación de tutora			X																									
Elaboración de la selección de Antecedente: Introducción general al tema Contexto Macro, Meso, Micro									X																			
Elaboración de la selección Antecedente: Justificación										X																		
Elaboración de la selección Antecedente: Definición del problema Central (Matriz T)										X																		
Elaboración de la selección Análisis de involucrados: Mapeos de involucrados											X																	
Elaboración de la selección Análisis de involucrados: Matriz de análisis de involucrados											X																	
Elaboración de la selección de Problema y objetivos: Árbol de problemas												X																
Elaboración de la selección de Problema y objetivos: Árbol de objetivos												X																



CAPITULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01 Conclusiones

- Con el desarrollo y ejecución del presente proyecto se pudo evidenciar que las actividades para el desarrollo en la lógica matemática, a través del rincón de la cocina de los infantes no se utiliza ni se planifica dentro del trabajo diario de algunas docentes.
- Las docentes solo las utilizan como recreación y no para lograr un aprendizaje significativo.
- Al no planificar actividades para el desarrollo de la lógica matemática con un objetivo claro y preciso no desarrollan la creatividad, imaginación de los infantes.
- Se debe considerar que las actividades lúdicas desarrolladas en el rincón de la cocina en forma apropiada, genera en los niños-niñas procesos integradores que le servirán a lo largo de toda su vida.
- En las primeras etapas de la vida el juego con un objetivo juegan un papel importante, porque entre los 0-6 años es donde el cerebro, realiza la mayoría de las conexiones sinápticas, gracias a la plasticidad cerebral, es por ello que debemos propiciar los mayores y mejores estímulos en los entornos favorables de los niños y niñas.



- Al analizar las encuestas preliminares se pudo demostrar que las personas responsables del cuidado y enseñanza de los infantes, no cuentan con la capacitación y un conocimiento suficiente en las actividades lúdicas para el desarrollo de la lógica matemática a través del rincón de la cocina y el papel relevante que cumplen éstas en el desarrollo del aprendizaje significativo.
- Con este proyecto se motivó a los docentes a crear no solo material didáctico para estas actividades, el equipamiento del rincón de la cocina, sino que además se incentivó a que ayuden a los infantes a desarrollar la imaginación, la creatividad, a realizar actividades y trabajos con dificultades.
- El desarrollo lógico matemático, es un proceso tan relevante en la educación inicial, porque no solo ayuda en el correcto desenvolvimiento en la vida diaria, además de facilitar los procesos cognitivos y pedagógicos posteriores como son: la iniciación de la lectoescritura, coordinación entre otros.

7.02 Recomendaciones

Después de la realización del proyecto y su socialización se puede recomendar que:

- Se proporcione al niño-niña, actividades novedosas y atractivas, que los motiven evitando el cansancio y aburrimiento.
- Cuando los infantes han aprendido algo, deje que lo disfrute todo el tiempo que quiera o que necesite para practicarlos.
- Dele tiempo y espacio para practicar el juego libre, a fin de que desarrolle su creatividad y su capacidad para tomar iniciativas.



- Respetar las necesidades de descanso del niño-niña después de cada aprendizaje o actividad.
- Estimular a los infantes a seguir trabajando y aprendiendo los diferentes conceptos.
- Es muy importante que los padres de familia también se involucren en este proceso facilitando otros procesos.
- Mediante el aprendizaje significativo, se mejoran las relaciones humanas, enriqueciendo contactos personales, facilitan el exponer sus pensamientos y ampliar su horizonte.
- Las actividades lúdicas tienen gran importancia en el proceso del desarrollo de la lógica matemática por medio de la utilización de la cocina para la maduración de los infantes, por ello la planificación diaria en el trabajo de las docentes es punto clave del proceso.
- La comunidad educativa, debe capacitarse en actividades y juegos lúdicos para lograr un desarrollo de la lógica matemática a través del rincón de la cocina, en una forma fácil y con alegría.
- Las docentes se deben capacitar continuamente en la utilización de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la lógica matemática
- Utilizar el ambiente de cocina como una herramienta importante para el aprendizaje significativo tanto de la lógica matemática como la de los otros ámbitos y rincones



- Que este proyecto mismo que ha recabado información de carácter importante con respecto al tema a tratar; se pueda aplicar en bienestar de los beneficiarios como para la población en general.
- Que el Instituto Tecnológico Superior Cordillera y la carrera de Desarrollo del talento infantil, siga graduando a sus alumnos con la correcta elaboración de proyectos como este y que los mismos sean aplicados en su totalidad.
- También que este proyecto sea difundido dentro y fuera de la comunidad educativa para así conseguir que futuras generaciones de docentes puedan empaparse de conocimientos y estos a su vez transmitan a más personas interesadas en el tema.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- GARZÓN, Mercedes, La Práctica de los Rincones con niños de dos a seis años. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid, España Segunda Edición 2000. ISBN:9522340691
- VARILLAS Hermes, "Evaluación en las Aulas" [en línea]: edición 2009 [ref. 22 07- 2010] disponible en vega impresos Colombia. pág. 2
- LOUGHLIN, C. E. (1982). *EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE DISEÑO Y ORGANIZACIÓN*. MADRID: MORATA S.L
- Currículo de Educación Inicial 2014- Ministerio de Educación
- Ley Orgánica de Educación Intercultural- Ministerio de Educación
- Plan Nacional del Buen vivir 2013-2017 pdf
- Plan decenal de educación 2006-2015

INTERNET

- COLMENARES, M. (NOVIEMBRE de 2010). *MONOGRAFIAS.COM*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial3.shtml>
- GOB.BOLIVARIANO, V. (Febrero de 2005). Enfoque Didáctico de la matemática en educación inicial. Caracas, Venezuela.
- GUACANEME, E. (01 de 08 de 2013). *COLOMBIA APRENDE*. Obtenido de RECREANDO UN MUNDO A TRAVES DE LAS MATEMATICAS: <http://www.colombiaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-288989.html>
- HERRERA, Á. M. (15 de 02 de 2009). *Innovación e Experiencias Educativas*. Obtenido de http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ANGELA%20MARRIA_HERRERA_2.pdf



- LOUGHLIN, C. E. (1982). *EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE DISEÑO Y ORGANIZACIÓN*. MADRID: MORATA S.L.
- RODRIGUEZ, D. (17 de 08 de 2010). *Cosas de la Infancia*. Obtenido de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos17.htm>
- TORTOLETO, E. (15 de 11 de 2008). *MONOGRAFIAS .COM*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>
- UNICEF. (2008). Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia: un cofre de tesoros llenos de actividades . En C. LANDERS, *Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia: un cofre de tesoros llenos de actividades* (pág. 1). New Your: Arnoud Conchon.
- FUERTES, G (2005) Las matematicas en educacion inicial <http://web.educastur.princast.es/eei/gloriafuertes/home/index.php/proyectos/17-otros-programas/19-las-matematicas-en-la-educacion-infantil.html>
- <http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/matematicas-para-ninospequenos-conceptos-basicos>
- <http://www.imageneseducativas.com/super-coleccion-con-mas-de-40-juegos-matematicos-para-trabajar-los-numeros-y-otros-conceptos-logico-matematico-en-preescolar/>
- <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4350/4356.asp>



ANEXOS



EVALUACIÓN DEL TALLER DEL AMBIENTE DE COCINA
LUNES 14 DE SEPTIEMBRE



OPCIONES DE EVALUACIÓN:

Evalúe con una X de acuerdo a los siguientes criterios de valoración:

E= Excelente; B= Bueno; M= Malo; R=Regular

CONTENIDO DEL PROGRAMA				
1. ¿Considera que adquirió los conocimientos, habilidades o destrezas en el taller?	E	B	M	R
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. ¿Considera que el taller estuvo relacionado con sus intereses y expectativas?	E	B	M	R
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ¿Los contenidos abordados durante el taller son aplicables en su trabajo?	E	B	M	R
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXPOSITORA				
4. El dominio que tuvo la expositora sobre los temas fue...	E	B	M	R
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. La metodología utilizada por parte de la expositora fue...	E	B	M	R
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. La instructora fomentó el interés y la participación de las docentes de manera...	E	B	M	R
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
METODOLOGÍA				
7. Se utilizó material didáctico adecuado para la aplicación y práctica de los contenidos del taller	E	B	M	R
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Comentarios y Sugerencias del taller:

INVITACIÓN AL TALLER PARA DOCENTES

Trataremos :
**El ambiente de aprendizaje de cocina
en el desarrollo de la lógica
matemática**

**Te invito al
taller para
Docentes**

Lugar: CDI PEQUEÑOS AMIGOS
Fecha: 21 de septiembre 2015
Dirección: Cotocollao
Hora: 16:00

No faltes

Elaborado por: Jessica Monta

EXPOSICIÓN TALLER DE SOCIALIZACION



PRESENTACIÓN DEL AMBIENTE DE COCINA



IMPLEMENTAR EL AMBIENTE EXTERNO DE COCINA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA LÓGICA MATEMÁTICA, CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDAD. GUÍA LÚDICA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "PEQUEÑOS AMIGOS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015.

ELABORACIÓN DE RECETAS PARA TRABAJAR LA LÓGICA MATEMÁTICA



ELABORACIÓN DE RECETAS PARA TRABAJAR LA LÓGICA MATEMÁTICA



IMPLEMENTAR EL AMBIENTE EXTERNO DE COCINA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA LÓGICA MATEMÁTICA, CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDAD. GUÍA LÚDICA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "PEQUEÑOS AMIGOS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015.

REFRIGERIO POR ASISTIR AL TALLER



IMPLEMENTAR EL AMBIENTE EXTERNO DE COCINA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA LÓGICA MATEMÁTICA, CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDAD. GUÍA LÚDICA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "PEQUEÑOS AMIGOS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015.

APLICACIÓN DEL RECETARIO CON LOS NIÑOS



IMPLEMENTAR EL AMBIENTE EXTERNO DE COCINA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA LÓGICA MATEMÁTICA, CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDAD. GUÍA LÚDICA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "PEQUEÑOS AMIGOS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015.



**UNIFORME DE CHEF CONFECCIONADO CON FUNDAS PLÁSTICAS Y
CARTULINA**

