

UNIVERSIDAD HISPANOAMERICANA

CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE

**LICENCIATURA EN LA CARRERA EN PREESCOLAR CON ÉNFASIS EN TERAPIA
DEL LENGUAJE**

PROYECTO

**GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ESTIMULACIÓN DEL
LENGUAJE MATEMÁTICO, CON EL JUEGO COGNITIVO, PARA LOS
PREESCOLARES DIRIGIDO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CEN- CINAI ESPARZA,
2018**

Sustentante

María Fernanda Vega Gutiérrez

FACILITADORA

Carolina Rivera Gutiérrez

II cuatrimestre, 2018

Índice de Contenido

Índice de Contenido	ii
Declaración Jurada	viii
Carta del filólogo.....	ix
Carta del tutor	x
Carta del lector	xi
DEDICATORIA.....	xii
AGRADECIMIENTO.....	xiii
CAPÍTULO I.....	14
1.1 Planteamiento del problema.....	7
1.1.1 Antecedente del problema.....	7
1.1.2 Problematización del problema.....	12
1.1.3 Justificación del problema.....	14
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
1.3 OBJETIVOS.....	18

1.3.1 Objetivo general	18
1.3.2 Objetivos específicos.....	18
1.4 ALCANCES Y LÍMITANTES DEL PROBLEMA	19
1.4.1 Alcances	19
1.4.2 Limitantes del problema.....	20
CAPÍTULO II	21
2.1 CONTEXTO HISTÓRICO	22
2.1.1 Antecedentes de la organización o comunidad	22
2.1.1 Antecedentes de la educación preescolar a nivel mundial	33
2.1.2 Historia de la educación preescolar en Costa Rica	34
2.2 CONTEXTO TEÓRICO	36
2.2.1 Las actividades cognitivas.....	36
2.2.1.1 Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas	38
2.2.1.2 Aplicación de actividades lúdicas	40
2.2.1.3. El aprendizaje significativo	46
2.2.2.1 El aprendizaje significativo según David Ausubel	51

2.2.2.2 El constructivismo y el aprendizaje significativo	53
2.2.3 Desarrollo del lenguaje en educación preescolar	54
2.2.2.4 Concepto de didáctica J. Mallart (2001)	56
2.2.2.5 La didáctica de las matemáticas	56
2.2.2.6 Elementos que componen la didáctica	57
2.2.2.7 Actividades por desarrollar	58
2.2.2.8 Tabla de contenidos de evaluación.....	69
2.3 HIPÓTESIS	69
2.3.1 Variable independiente F.A.....	70
2.3.2 Variable dependiente F.B.....	71
2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE HIPÓTESIS	73
CAPÍTULO III	75
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	76
3.1.1 Finalidad.....	76
3.1.2 Dimensión temporal	76
3.1.3 Marco	76

3.1.4 Naturaleza.....	77
3.1.5 Carácter	77
3.2 SUJETOS Y FUENTES DE INFORMACIÓN	78
3.2.1 Sujetos de información.....	78
3.2.2 Fuentes primera mano	79
3.2.3 Fuentes secundarias.....	82
3.2.4 Fuentes terciarias.....	82
3.3 SELECCIÓN DEL MUESTREO.....	82
3.3.1 Población.....	82
3.3.2 Sujetos	83
3.3.3 Muestreo probabilístico.....	83
3.3.4 Muestreo no probabilístico.....	84
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECTAR INFORMACIÓN	86
3.4.1 Técnicas.....	86
3.4.1.1 Entrevista.....	86
3.4.1.2 Observación.....	86

3.4.1.3 Revisión documental	87
3.4.1.4 Discusión de grupo.....	87
3.4.2 Instrumentos	88
3.4.2.1 Cuestionario	88
3.4.2.2 Hojas de anotación	88
3.5 DEFINICIÓN CONCEPTUAL, OPERACIONAL E INSTRUMENTAL DE LAS VARIABLES	89
3.5.1 Variable independiente F.A.....	89
3.5.2 Variable independiente F.B.....	91
CAPÍTULO IV	96
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	96
V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	111
5.1 Conclusiones	112
5.2 Recomendaciones.....	115
BIBLIOGRAFÍA.....	118
BIBLIOGRAFÍA CITADA.....	118

ANEXOS.....2

Declaración Jurada

DECLARACIÓN JURADA

Yo María Fernanda Vega Gutiérrez, mayor de edad, portador de la cédula de identidad número 113580565 egresado de la carrera de **EDUCACION PREESCOLAR CON ÉNFASIS EN TERAPIA DEL LENGUAJE** de la Universidad Hispanoamericana, hago constar por medio de éste acto y debidamente apercibido y entendido de las penas y consecuencias con las que se castiga en el Código Penal el delito de perjurio, ante quienes se constituyen en el Tribunal Examinador de mi trabajo de tesis para optar por el título de Licenciatura juro solemnemente que mi trabajo de investigación titulado: **GUIA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA LA ESTIMULACION DEL LENGUAJE MATEMÁTICO, CON EL JUEGO COGNITIVO, PARA LOS PREESCOLAR DIRIGIDO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CEN- CINAI ESPARZA, 2018.** Es una obra original que ha respetado todo lo preceptuado por las Leyes Penales, así como la Ley de Derecho de Autor y Derecho Conexos número 6683 del 14 de octubre de 1982 y sus reformas, publicada en la Gaceta número 226 del 25 de noviembre de 1982; incluyendo el numeral 70 de dicha ley que advierte; artículo 70. Es permitido citar a un autor, transcribiendo los pasajes pertinentes siempre que éstos no sean tantos y seguidos, que puedan considerarse como una producción simulada y sustancial, que redunde en perjuicio del autor de la obra original. Asimismo, quedo advertido que la Universidad se reserva el derecho de protocolizar este documento ante Notario Público. En fe de lo anterior, firmo en la ciudad de San José, a los 16 días del mes de enero del año dos mil diecinueve.

Ma. Fernanda Vega G.
Firma del estudiante
Cédula 113580565

Carta del filólogo

Puntarenas, 24 de marzo de 2019

Señores:
Facultad de Educación
Universidad Hispanoamericana
S.O

Por este medio hago constar que he revisado y corregido la sintaxis, la morfología y la semántica del texto denominado: "GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE MATEMÁTICO, CON EL JUEGO COGNITIVO, PARA LOS PREESCOLARES, DIRIGIDO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CEN- CINAI ESPARZA, 2018", propiedad de María Fernanda Vega Gutiérrez, cédula 113580565, el cual se ha presentado como requisito para optar por el grado académico de LICENCIATURA EN PREESCOLAR CON ÉNFASIS EN TERAPIA DEL LENGUAJE.

Cordialmente,



Lda. Magdalena Venegas Porras
Filóloga
Carné 10785
Cédula 6-230-116

Carta del tutor

CARTA DEL TUTOR

San José, 16 de enero del 2019.

Destinatario
Carrera
Universidad Hispanoamericana

Estimada señora:

La estudiante Ma. Fernanda Vega Gutiérrez, cédula de identidad número 113580565, me ha presentado, para efectos de revisión y aprobación, el trabajo de investigación denominado **guía de estrategias didácticas para la estimulación del lenguaje matemático, con el juego cognitivo para los niños y niñas de preescolar del cenital esparza, 2018**. El cual ha elaborado para optar por el grado académico de Licenciatura.

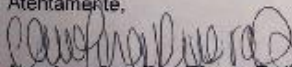
En mi calidad de tutor he verificado que se han hecho las correcciones indicadas durante el proceso de tutoría y he evaluado los aspectos relativos a la elaboración del problema, objetivos, justificación; antecedentes, marco teórico, marco metodológico, tabulación, análisis de datos; conclusiones y recomendaciones.

De los resultados obtenidos por el postulante, se obtiene la siguiente calificación:

a)	ORIGINAL DEL TEMA	10%	10/1
b)	CUMPLIMIENTO DE ENTREGA DE AVANCES	20%	20/1
c)	COHERENCIA ENTRE LOS OBJETIVOS, LOS INSTRUMENTOS APLICADOS Y LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACION	30%	28/1
d)	RELEVANCIA DE LAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	20%	20/1
e)	CALIDAD, DETALLE DEL MARCO TEORICO	20%	20/1
TOTAL			98

En virtud de la calificación obtenida, se avala el traslado al proceso de lectura.

Atentamente,


Nombre: Carolina Rivera Gutiérrez
Cédula identidad: 113540391

Carta del lector**CARTA DE LECTOR**

Universidad Hispanoamericana
Sede Lorente
Facultad de Educación

Estimados señores

La estudiante **MARIA FERNANDA VEGA GUTIERREZ**, cédula de identidad **1-1358-0565**, me ha presentado para efectos de revisión y aprobación, el trabajo de investigación denominado **"GUIA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA LA ESTIMULACION DEL LENGUAJE MATEMÁTICO, CON EL JUEGO COGNITIVO, PARA LOS PREESCOLAR DIRIGIDO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CEN- CINAI ESPARZA, 2018."**; el cual ha elaborado para obtener su grado de **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR CON ÉNFASIS EN TERAPIA DEL LENGUAJE.**

He revisado y he hecho las observaciones relativas al contenido analizado, particularmente lo relativo a la coherencia entre el marco teórico y análisis de datos, la consistencia de los datos recopilados y la coherencia entre éstos y las conclusiones; asimismo, la aplicabilidad y originalidad de las recomendaciones, en términos de aporte de la investigación.

Por consiguiente, este trabajo cuenta con mi aval para ser presentado en la defensa pública.

Atte.

Firma: *María Isabel Orozco Alfaro*

MSc. María Isabel Orozco Alfaro
Cédula 1 4-0153-0606
TL-180

DEDICATORIA

Primero que todo a Dios, por darme la oportunidad de avanzar en mis estudios y además, por brindarme la sabiduría para poder culminar con disciplina y esfuerzo mi tesis.

A mi familia, por el amor incondicional que me demostraron; por estar siempre presentes dándome el apoyo y la motivación que en todo momento necesité y también por compartir cada paso que di para el desarrollo de mi investigación.

A las personas que estuvieron conmigo a lo largo de este trayecto de la vida; muchos fueron grandes trampolines de energía para continuar día a día. Gracias por estar siempre presentes para cualquier ayuda.

Destaco también mis méritos, por los sacrificios que he tenido que hacer para llegar donde estoy en la actualidad, ante todas las pruebas que me hicieron crecer y me formaron.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sentido y sincero agradecimiento, a todas las personas que me ofrecieron su apoyo en la realización del proyecto.

A Dios, por darme la oportunidad de cumplir mis metas y mis sueños. Gracias, por poner ángeles en mi camino, que siempre estuvieron dispuestos en ayudarme, dándome sabiduría para encontrar el camino correcto.

A la familia, que además de brindarme aportes emocionales, también estuvieron en los momentos difíciles.

A mi hermana, pues me ha acompañado en toda mi carrera; se ha desvelado conmigo, siempre con amor y dedicación para ayudarme en todo.

A la MSc. Heidy Blanco, el, quien me ha brindado su apoyo como directora del centro donde realizo mi tesis.

A la MSc. Flor Ivette Rodríguez Zumbado, por la ayuda en el inicio de esta tesis

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

1.1.1 Antecedente del problema

En los últimos años la calidad de la educación se ha determinado principalmente con base en los resultados de evaluaciones para medir el conocimiento adquirido por los estudiantes, sin embargo, varios autores consideran que la calidad y la creatividad del docente influyen de manera significativa en los resultados que se den.

El docente es un componente fundamental dentro de la comunidad educativa, quien con las adecuadas estrategias didácticas puede influir de manera positiva en la adquisición de conocimientos y destrezas de sus estudiantes.

Es en este punto en que la innovación, las estrategias didácticas y la utilización de técnicas novedosas podrían influir directamente, no solo en la parte académica de los estudiantes sino en la formación de cualidades como la creatividad, el trabajo en equipo y la adquisición de conocimientos por diferentes medios (Barrantes y Mena, 2016, p.8).

Con base en lo anterior, con la aplicación de técnicas diferentes en el aula, se pueden lograr mejores resultados, máxime que la tecnología ha avanzado mucho y posibilita toda una gama de opciones que contribuyan, además, a despertar en los niños y jóvenes la creatividad y el trabajo en equipo.

En una tesis de la Universidad Castro Carazo del año 2012, de Kattia Valerín Zamora, titulada: “Análisis de la actividad lúdica y su contribución para un mejor aprendizaje en las áreas cognitivas y socio afectivas de los estudiantes del Jardín de Niños de Santa Elena, circuito 06 de la Dirección

Regional de Educación de Puntarenas”, para optar por el grado de Licenciatura en Educación, el objetivo general fue: “Analizar la actividad lúdica y su contribución para un aprendizaje de las áreas cognitivas y socio afectivas en los estudiantes del Jardín de Niños de Santa Elena, circuito 06, de la Dirección Regional de Puntarenas”.

Los resultados más relevantes fueron en torno del desarrollo cognitivo de los niños y niñas en la etapa pre operacional, específicamente del lenguaje que se verbaliza y se interioriza. La motivación y la socialización son fundamentales en esta etapa del desarrollo, las cuales se adquieren de una mejor manera, a través de la aplicación de actividades lúdicas.

Otra investigación relacionada con el presente trabajo es una realizada en la Universidad Estatal a Distancia en el año 2011, por Ana Gabriela Morera Villegas, quien presentó una tesis titulada: “El efecto de un programa de actividades lúdico- pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo, para optar por el grado de Magister en Psicopedagogía.

Los objetivos generales para esta investigación fueron: 1. Definir actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo. 2. Diseñar un programa de actividades lúdico-pedagógicas que favorezca el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo.

Entre los resultados más importantes se encuentran: Durante la práctica del programa de actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación se mostraron motivados y participativos. Sus comentarios fueron favorables hacia cada uno de los juegos y hacia sus

compañeros. Lograron cumplir con las reglas establecidas. Al final del tratamiento, la actitud de los niños mejoró considerablemente en beneficio de la relación con los demás.

Se observa cómo a nivel nacional se pretende mejorar el sistema educativo, lo cual está estrechamente ligado con la calidad de la educación que se imparte, con menos aprendizaje de memoria e incluyendo actividades innovadoras. Gómez, Molano y Rodríguez (2015), señalan:

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares (p.31).

Es decir, con el estímulo adecuado, el estudiante de preescolar desarrollará habilidades y aprenderá por medio de su propia construcción del conocimiento. Con base en esto, se deduce que es necesario una renovación en la práctica docente, pero para ello es indispensable la participación de toda la comunidad estudiantil, así como de los padres de familia, máxime tomando en cuenta que los cambios de la sociedad deben ir de la mano con el sistema educativo.

Al realizar la revisión de trabajos finales de graduación en bases de datos de universidades públicas y privadas a nivel internacional, se encontraron algunos relacionados con la aplicación de actividades lúdicas enfocadas a temas similares.

a. En la Universidad de Tolima, en el año 2015, Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano y Sandra Rodríguez Calderón, realizaron una tesis titulada: “La actividad lúdica como estrategia

pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga”, para obtener el grado de Licenciado en Pedagogía Infantil.

El objetivo general de esta investigación fue: “Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga”.

Los resultados obtenidos indicaron que: El proyecto de investigación formativa propició el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa, así mismo, en los docentes contribuyó hacia un cuestionar el quehacer pedagógico, con miras a la innovación; en los padres y familia se reconceptualizó el conocimiento y la ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos de sus hijos.

b. En la Universidad de Cartagena, año 2015, Geidy María Castellar Arrieta, Sandra Lucía González Escorcía y Yasneidy Santana Ramírez, presentaron la tesis: “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta, para obtener el grado de Licenciadas en Pedagogía Infantil”.

El objetivo para este trabajo fue: “Determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta”.

Los resultados más importantes fueron: Los docentes deben documentarse sobre la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños y niñas de preescolar. Deben realizar una planeación anticipada de las actividades por desarrollar, determinando el tipo de

competencia, habilidad, destreza o conocimiento que desea que adquieran los niños. Identificar las variedades de juegos y la pertinencia de habilidades, competencias y conocimientos que estos desarrollan. La institución debe adecuar las aulas de clase y demás espacios para que los niños y niñas puedan realizar este tipo de actividades en un ambiente propicio. De acuerdo con lo anterior se sugiere la realización y ejecución de un plan de mejoramiento que conlleve a fortalecer las debilidades presentadas.

c. En la Universidad de Cartagena, en el año 2015, Brendy Yulanis Gutiérrez Casserres, presentó una tesis titulada: “Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad, del grado 1° de la institución educativa Mercedes Abrego Sede Camilo Torres de la Ciudad de Cartagena”, para optar por el grado de Licenciado en Pedagogía Infantil.

El objetivo de este trabajo fue: “Promover actividades lúdicas, recreativas, a través de espacios propicios que despierten el interés y hábito de la lectura en los niños y niñas de la Institución Educativa Mercedes Abrego Sede Camilo Torres”.

Los principales resultados obtenidos fueron:

Se concluye que con las actividades lúdicas se obtuvieron excelentes resultados en cuanto a que mejoraron el desempeño lector de los estudiantes, las actividades pedagógicas fueron todo un éxito pues lograron captar la atención de las niñas y niños que al momento de desarrollar las guías de trabajo mostraban buena disposición; los resultados fueron más de lo que se esperaba.

Es satisfactorio y gratificante saber que los estudiantes salieron adelante con las actividades desarrolladas.

Por tanto, en Costa Rica, y específicamente en la institución donde se plantea este trabajo, es urgente proponer estrategias metodológicas que tiendan a mejorar la calidad de la educación, permitiendo la formación de estudiantes autosuficientes, lo cual influirá de manera positiva en su vida futura.

Esta investigación se realizará en el CEN- CINAI, ubicado en la comunidad de Nances en el cantón de Esparza, con niños y niñas de educación preescolar, durante el segundo cuatrimestre del año 2018, con lo cual se pretende destacar la importancia de las estrategias didácticas basadas en el juego cognitivo, para estimular lenguaje matemático; por tanto, se plantea la siguiente interrogante:

¿Cómo estructurar estrategias didácticas mediante una guía, basadas en el juego cognitivo, para estimular el lenguaje matemático de los niños y niñas de preescolar del CEN – CINAI de Esparza, 2018?

1.1.2 Problematización del problema

Cuando se hace referencia al desarrollo del lenguaje se debe tomar en cuenta que es la base para el aprendizaje de un individuo, en relación con el mundo que la rodea, así mismo, es un instrumento que sirve para comunicar a los demás información, mensajes, ideas y emociones. “Se considera una habilidad que se aprende de manera natural en los primeros años de vida, por lo que es importante una buena formación en esta etapa, con los estímulos adecuados” (UNESCO, 1999, p.3).

Este proceso que inicia en la casa, debe seguir implementándose en la escuela por parte de los docentes, sobre todo en preescolar, ofreciendo a los niños y niñas diferentes alternativas para la ampliación de su vocabulario y la dicción correcta de las palabras.

Desde la edad preescolar se perfecciona la actividad de todos los órganos de los sentidos, en especial, los relacionados con la percepción visual y auditiva del niño, esto le permitirá reconocer y diferenciar colores, formas y sonidos. De ahí que el desarrollo de la inteligencia se da mediante la presentación de información a un cerebro en maduración, por eso cuando los bebés reciben información de diversos estímulos a través de los sentidos, lo hacen día y noche; si estos estímulos son escasos o de pobre calidad, el cerebro tardará en desarrollar sus capacidades o lo hará de manera inadecuada, por el contrario al recibir una estimulación oportuna el niño podrá adquirir niveles cerebrales superiores y lograr un óptimo desarrollo intelectual (Centro Terapéutico CECIT, s.f., párr.1).

Para Cum Laudem, “Desde la edad preescolar se perfecciona la actividad de todos los órganos de los sentidos, en especial, los relacionados con la percepción visual y auditiva del niño, esto le permitirá reconocer y diferenciar colores, formas y sonidos” (s.f., párr.4). De ahí que el desarrollo de la inteligencia se da al presentar información a un cerebro en maduración, por eso, cuando los bebés reciben información de diversos estímulos a través de los sentidos, lo hacen día y noche. Si estos estímulos son escasos o de pobre calidad, el cerebro tardará en desarrollar sus capacidades o lo hará de manera inadecuada; por el contrario, al recibir una estimulación oportuna el niño podrá adquirir niveles cerebrales superiores y lograr un óptimo desarrollo intelectual.

Por tanto, según Lasso Lasso, 2014: “Debe haber calidad en la participación de los niños y las niñas en la etapa preescolar, además, los docentes deben poseer indiscutibles particularidades para hacer frente a este trabajo, pues en esta etapa los infantes son más sensitivos y cautivadores” (p.21). Una forma de motivarlos es mediante actividades lúdicas, donde ellos están aprendiendo a integrarse a

la vida y a la vez están estimulando su lenguaje, donde los maestros deben manejar un entorno muy puntual y poseer caracteres específicos, además de amar su labor y poseer el don de la enseñanza, pues este les ayudará a ser facilitadores para que los niños puedan desenvolverse de un modo integral.

De igual manera, Bruner dice: “Otra cosa que tiene estrecha relación con lo anterior es la característica del juego según la cual los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía” (s.f., p.2). Con base en esto se concluye que las actividades lúdicas son una excelente alternativa metodológica para estimular, tanto el desarrollo del lenguaje como cualquier otra área del aprendizaje.

1.1.3 Justificación del problema

En un trabajo de investigación la justificación define los motivos por los cuales se realiza esta. Con la justificación se busca responder a las preguntas como: ¿Para qué se realizó? ¿Por qué eligió el tema? Se trata de una breve explicación de por qué se justifica realizar la investigación, con base en un diagnóstico e identificación del problema.

Costa Rica, al igual que el resto de países de Latinoamérica, presenta deficiencias en varias áreas del quehacer educativo, a pesar de que la educación ha sido para los costarricenses la riqueza de su pueblo, pues la comunidad nacional la ha llegado a tenerla en alta estima y valor. Sin embargo, se hace necesario un nuevo enfoque al sistema educativo que abarque los aspectos cualitativos y cuantitativos, “esta necesidad tanto en sus aspectos cualitativos como cuantitativos, ha quedado

evidenciada en numerosos diagnósticos realizados desde fines de la década del setenta” (Doryan, 1996, párr.3).

De lo anterior se evidencia la necesidad de volver al concepto de educación para el desarrollo integral, la cual pretende preparar a los habitantes del país para hacerle frente a los retos que diariamente enfrentan, a la vez que se centra en la persona humana, sus aspiraciones personales y su desarrollo emocional, espiritual, cognoscitivo y físico.

Además, es de suma importancia que la escuela y principalmente preescolar, no solo se centre en el individuo y ayude a desarrollar todos sus talentos, sino que cada persona encuentre un espacio propio para desarrollarlo y utilizar estos, aunque quizá en un inicio no los conozca. Sin embargo, el apoyo que reciba de educadores, padres y madres de familia, es fundamental para que los niños y niñas vayan descubriendo sus máximas potencialidades conforme van creciendo. Al respecto, Gardner (1995), señala lo siguiente: “Al hablar de un aula o de una escuela centrada en el individuo, es importante indicar lo que pretendo, subrayar la importancia de tomar en serio las inclinaciones, los intereses y los objetivos de cada niño, y en mayor medida posible, ayudar al niño a realizar estas potencialidades” (pág. 87).

Por eso, es urgente un cambio, pero, a la vez es necesaria la participación masiva de todos los integrantes del sistema educativo nacional. Las familias y las instituciones educativas, son responsables tradicionalmente de una educación que asegure a todos los ciudadanos la comprensión de los aspectos fundamentales de la sociedad en la cual viven y de la promoción del desarrollo de sus capacidades intelectuales y creativas.

En sociedades de cambios rápidos y vertiginosos, es necesario el aprendizaje permanente. Por ello, en estos tiempos se habla de organizaciones que aprenden, del capital humano y de comunidades profesionales de aprendizaje. La construcción del aprendizaje debería ser el fundamento y el norte a los que apunten todas las instituciones educativas. La escuela debe pasar de una escuela que enseñe, a ser una escuela que aprende (Fallas, 2005, p.67).

Con base en esto, es necesario plantear estrategias que contribuyan al mejoramiento de la calidad de la educación, las cuales deben fundamentarse en experiencias anteriores y/o en investigaciones, de manera que arrojen resultados positivos; por lo tanto, es esencial su adecuada planificación, con objetivos bien definidos, los participantes, las actividades y las metas por lograr.

Entre estas estrategias se ubican las actividades lúdicas, las que se fundamentan en juegos para el aprendizaje de nuevos conceptos, estas pueden ser utilizadas desde la educación preescolar y contribuyen a desarrollar la creatividad y la imaginación en niños y jóvenes. Sin embargo, es necesaria la correcta planificación de ellas, para que los objetivos planteados se logren.

En los últimos años y gracias al avance en la tecnología, cada vez más docentes buscan nuevas formas de enseñar, creando espacios educativos, fomentando nuevas formas de aprender, tomando en cuenta la creatividad y la motivación.

En el CEN-CINAI, se observa que los docentes siguen un tipo de enseñanza tradicional y específicamente en preescolar, no se da una estimulación adecuada en cuanto al desarrollo del lenguaje matemático, sino que siguen un patrón estructurado de orden y disciplina, con muy poca participación de los niños y niñas.

“Para desarrollar la inteligencia, el cerebro necesita de información que llega a través de todo tipo de estímulos que entran por los sentidos. En un bebé pobremente estimulado se hace más lento o inadecuado el desarrollo del cerebro y de sus capacidades. En cambio, en un bebé bien estimulado se puede llegar a los niveles cerebrales superiores y con ello lograr un óptimo desarrollo intelectual” (Terré, 2002, párr.2).

Con base en lo observado, se plantea crear un compendio de juegos lúdicos, tanto de material concreto como tecnológico, que sirva como guía para que los docentes encargados de la educación preescolar, utilicen actividades lúdicas como estrategias didácticas para el desarrollo del lenguaje matemático.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo estimular el lenguaje matemático con estrategias didácticas basadas en una guía de juego cognitivos con niños y niñas de preescolar del CEN CINAI de Esparza?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar una guía didácticas para la estimulación del lenguaje matemático en los niños y niñas de preescolar del CEN CINAI de Esparza, de acuerdo con el juego cognitivo, establecido.

1.3.2 Objetivos específicos

1.2.2.1 Elaborar una guía didáctica para preescolar, con respecto al enfoque cognitivo para el desarrollo de las destrezas del lenguaje matemático.

1.2.2.2 Enlistar diferentes juegos que se adapten las necesidades educativas de Educación Pública en cuanto al desarrollo del lenguaje matemático en los niños y niñas de preescolar del CEN CINAI de Esparza.

1.2.2.3 Aplicar juegos para el fortalecimiento de las destrezas de lenguaje matemático en la población preescolar del CEN CINAI de Esparza en el año 2018.

1.4 ALCANCES Y LÍMITANTES DEL PROBLEMA

1.4.1 Alcances

Tomando en cuenta que la esta investigación pretende ofrecer una guía para emplear actividades lúdicas como estrategia para estimular el lenguaje matemático en los niños y niñas de preescolar del CEN- CINAI de Esparza, del Circuito 07, de la Dirección Regional de Puntarenas, se considera que será de gran utilidad, tanto para el grupo actual como para futuras generaciones.

Asimismo, será un gran aporte porque se trata de un material muy novedoso, el cual será de gran utilidad para fomentar motivación en los estudiantes.

Este trabajo busca conocer las estrategias metodológicas basadas en actividades lúdicas, las cuales han demostrado en otras áreas, ser herramientas muy útiles cuando se trata de aprendizajes nuevos, lo cual, es el caso de esta investigación, al enseñar a los pequeños el uso adecuado del lenguaje.

También permitirá destacar información que se obtenga, la cual servirá a la supervisora, a la directora y a los docentes del CEN- CINAI del Circuito Escolar 07, para que replanteen políticas y acciones concretas que les permita implementar la aplicabilidad de las estrategias didácticas propuestas en el programa de estudio de preescolar, para el desarrollo del lenguaje matemático, requeridas por los niños y niñas del CEN- CINAI del Circuito 07, de la Dirección Regional de Puntarenas.

Dar a conocer tanto a psicólogos como maestros, la importancia de la aplicación de esas mismas estrategias, proporcionando instrumentos requeridos que permitan evaluar y diagnosticar a los niños con capacidades específicas en la matemática.

Algunos centros educativos privados ofrecen atención más individualizada y de mayor estímulo para estos alumnos. No obstante, según Morales, no están bien definidos los criterios para atender esta población.

Entre tanto, las familias de recursos limitados no tienen la capacidad para costear juegos necesarios para estimular el lenguaje matemático, esto puede significar cientos de miles de colones.

1.4.2 Limitantes del problema

Como limitante para esta investigación se encuentra:

En la zona donde se realiza la investigación no existen trabajos reconocidos que tengan relación con el tema en estudio.

Los docentes no cuentan con una infraestructura adecuada de la institución para desarrollar de la mejor forma sus clases, no cuenta con un aula, todos los niños están en un salón, en el cual se dificulta el ajuste a las necesidades de los niños de diferentes lugares. Fue difícil la aplicación de cuestionarios, motivo por el que se debieron realizar varias convocatorias para la entrevista y realizar la indagación de los conocimientos que disponen para llevar a cabo de forma satisfactoria su labor.

Poca anuencia o interés por parte de la docente de preescolar para el desarrollo del proyecto, aunque se cuenta con la aprobación de la dirección.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 CONTEXTO HISTÓRICO

2.1.1 Antecedentes de la organización o comunidad

Creación y Procedencia

El actual territorio del cantón de Esparza fue una zona habitada por indígenas de las culturas Chorotega y Huetar. Los primeros correspondían a la provincia de Orotina, gobernada por el cacique Gurutiña, una de las cinco en que se dividieron los chorotegas. El otro grupo pertenecía al Reino Huetar de Occidente, dominado a inicios de la conquista por el cacique Garabito, cuyo nombre real era Coyoche, uno de los baluartes de la Resistencia indígena costarricense.

Don Gil González Dávila, descubrió la región en el año de 1522, cuando realizó el primer recorrido por nuestro territorio nacional, desde punta Burica hasta el poblado indígena de Avancarí (hoy Abangaritos, cantón de Puntarenas).

En 1561 don Juan de Cavallón, facultado por la audiencia de Guatemala para conquistar la provincia de Nuevo Cartago y Costa Rica, fundó el puerto de Landecho, en la ensenada de Tivives.

Entre 1622 y 1629, se estableció el segundo y último asiento de la ciudad del Espíritu Santo de Esparza, unos cinco kilómetros al noroeste de su primitivo lugar; habiendo sido saqueada dos veces por los piratas, una en 1685 y otra al año siguiente, siendo incendiada toda la población en esta última incursión, excepto la iglesia y el convento de San Lorenzo; por lo que sus habitantes se vieron forzados a huir al interior, refugiándose en Las Cañas y Bagaces.

El territorio de Esparza se extendía durante los siglos XVI y XVII desde los Montes del Aguacate hasta los ríos Salto y Tempisque; teniendo bajo la jurisdicción político administrativa de la Ciudad del Espíritu Santo los territorios que hoy constituyen los cantones de Orotina, San mateo, Puntarenas, Montes de Oro, Abangares, Cañas y Bagaces.

La primera ermita de Esparza data de 1574, así como el Convento de San Lorenzo, cuyo primer cura fue fray Diego de Guillón; en 1576 fue erigida en Parroquia, dedicada a Nuestra Señora de la Candelaria; actualmente sufragánea de la Diócesis de Puntarenas, de la Provincia Eclesiástica de Costa Rica.

En 1821 se estableció una escuela de primeras letras para varones. En 1862 se abrió una escuela, privada organizada por doña Genoveva Gutiérrez. En 1870 fue instalada la primera escuela pública, dirigida por doña Clotilde Fernández V. De Mora, durante la segunda administración de don Jesús Jiménez Zamora. De 1870 a 1890 el centro educativo fue mixta y ocupó un edificio al lado norte de la iglesia; la escuela actual lleva el nombre de don Arturo Torres Martínez, fundada en abril de 1946.

La Constitución Política de 22 de noviembre de 1848, en el artículo 8, estableció por primera vez las denominaciones de provincia, cantón y distrito parroquial.

De conformidad con la anterior disposición, por ley No. 36 de 7 de diciembre del mismo año, en el artículo 8, se creó Esparza como cantón número dos de la provincia de Alajuela, con dos distritos parroquiales.

El cantón de Esparza fue creado mediante decreto # 167 del 17 de diciembre de 1848. Actualmente es el segundo cantón de la provincia de Puntarenas.

Población

- Aproximadamente veinticuatro mil habitantes.

Temperatura Promedio

- Treinta y dos grados centígrados (32° C), aproximadamente.

Principales actividades

Las principales actividades económicas del cantón son la agricultura, principalmente en lo que se refiere a la producción de granos, caña, frutas, algunas de estas se comercializan en ferias del agricultor o de venta directa para los viajeros. También se da la ganadería de leche y carne, que se distribuye en subastas ganaderas y otros.

Una de las empresas más reconocidas a nivel del Cantón es Alunasa, dedicada a la manufactura y mercadeo de productos de aluminio terminados y semiterminados, a partir de lingote primario; es la única empresa de esta índole a nivel de Centroamérica y el Caribe. Produce más de 12 mil toneladas anuales, de las cuales exporta más del 97% a terceros mercados en otras partes del mundo. Esta empresa fue fundada en 1976, e inaugurada en 1981, cuando inició sus operaciones. En el 2000, con la Corporación Venezolana de Guayana “CVG” adquirió el 100% de sus acciones. En el 2015, ALUNASA pasa a formar parte de la Corporación Nacional de Aluminio; con toda esta organización, se trata una empresa que genera fuentes de empleo para todo el cantón de Esparza.

En el sector de Macacona está la Hacienda Porcina Americana, que además de generar empleo directo a más de 50 familias, también permite la reproducción de cerdos para carne que abastece a la zona y gran parte del país, con una producción aproximada de diez mil cerdos mensuales.

Como una de las principales actividades destaca el turismo, pues existen atractivos turísticos emblemáticos; aquí destaca el templo católico ubicado en el centro de la comunidad, el cual data de la época colonial. Otro atractivo es el puente Cambalache, donde solía pasar el ferrocarril al Pacífico. Esparza ha sido un pueblo predominantemente agrícola que cuenta con bellos paisajes campestres. La playa de Tivives, playa Caldera y playa Doña Ana son atractivos de la zona costera en Esparza, en especial "El Hoyo" ubicado en Playa Tivives, un sitio de visitas frecuentes debido a las buenas expectativas para la práctica del surf.

Problemática Comunal

Amenazas naturales: La zona donde se ubica el Cantón de Esparza, está propensa a sismos, licuefacción, tsunamis, caída de rocas. Aunque la mayoría del tiempo esta área mantiene un nivel de aguas permanente, la condición de depósitos arenosos no consolidados en su borde inmediato, hace que estas áreas sean especialmente vulnerables a sismos, pues estos terrenos, en ocasión de temblores de cierta magnitud, tienden a comportarse como un líquido, por lo que estructuras ubicadas ahí, sin importar el material en que estén construidas, simplemente se “vuelcan” o se colapsan.

La segunda amenaza natural son los deslizamientos, pues existe riesgo por ellos en 12 unidades., lo cual representa el 62,31% del cantón. Las inundaciones ocupan el tercer lugar en cuanto a

ocurrencia de procesos naturales y aparecen reseñadas en 8 unidades, lo cual equivale a 33,56% del territorio.

Los procesos con menor presencia en este cantón son la erosión litoral y la caída de rocas, ya que, respectivamente, tienen presencia en 1 y 3 unidades. Las subunidades geomorfológicas con mayor potencial sísmico son las colinas volcánicas denudacionales, las cuales se ubican cercanas a fallas activas. Las playas o cordones litorales aparecen como las unidades con menor vulnerabilidad.

Las colinas denudacionales representan en el cantón los sectores de mayor pendiente a la vez que muestran procesos de erosión importantes debido a prácticas de uso inapropiadas. Precisamente estas unidades tienen el mayor potencial de riesgo por 27 presencias de deslizamientos, así como también las colinas denudacionales. La amenaza de inundación también tiene mayor presencia en las montañas volcánicas denudacionales, así como en las planicies aluviales.

Las inundaciones aparecen en un tercer lugar, afectando los terrenos montañosos, las áreas de planicie aluvial y otros sectores planos de la costa. Los últimos dos sectores son coincidentes con las amenazas por licuefacción, pues las áreas de sedimentos no consolidados como las planicies aluviales y los llanos de marea antiguos, originados bajo la influencia fluvial y marina, poseen por lo general un potencial de aguas subterráneas, con aportes estacionales provenientes por inundaciones.

Las unidades planas ubicadas de frente al mar tienen como amenaza principal los tsunamis, mientras que las tormentas eléctricas se anotan para la unidad que contiene la ciudad de Esparza, porque los pobladores de ahí se refirieron a ellas en particular. Debe consignarse también que el 80% de las unidades geomorfológicas, es decir 20 de las 25, pertenecen a clases de áreas con relieve

pronunciado, mientras que las cinco restantes, con un territorio de 29,5 kilómetros cuadrados, se ubican en clases de áreas con relieves bajos.

En cuanto a la problemática social, la pobreza en el cantón presenta varios retos; en el 2013 ocupó el lugar 48 del Índice de Pobreza Cantonal del TSE. Es importante señalar que en Esparza existen varios núcleos de población vulnerables, producto en gran porcentaje de la migración de personas en busca de mejores oportunidades. La pobreza es un mal que ha venido atacando a Costa Rica desde hace décadas y cada vez los esfuerzos por combatirla son menos efectivos; es necesaria una estrategia nacional de fomento económico para disminuir esos niveles de pobreza y desigualdad en Costa Rica.

De manera más reciente, afecta en ciertos sectores, el fácil acceso a sustancias prohibidas por parte de jóvenes y adultos, lo cual va en detrimento de las personas que las consumen y de la sociedad en general. Existen programas promovidos por Instituto sobre el Alcoholismo y Farmacodependencia (IAFA) y otras entidades que abordan esta problemática para detección temprana desde las instituciones educativas.

2.1.2 Diagnóstico Institucional

Reseña histórica

De acuerdo con el documento de la *Monografía Institucional* de la institución CEN-CINAI, la comunidad de Esparza, es un caserío que pertenece al distrito de Nances, este a su vez pertenece al cantón de Esparza, como parte de la región del Pacífico Central y con una extensión territorial de 5 Km² aproximadamente. Se ubica dentro de las coordenadas geográficas 10°0'17" grados Latitud Norte y 84°36'6" grados Longitud Oeste. 270 metros de elevación sobre el nivel del mar. El 8 de

mayo del 2011 la Dirección Nacional celebró su 60 aniversario. En 1951 se estableció el primer centro en nutrición.

Esta comunidad, de acuerdo con su ubicación geográfica, limita al:

- Norte: Con la ruta 5, hacia San Mateo de Alajuela.
- Sur: Fincas pertenecientes a la comunidad de Nances y Esparza.
- Este: Con las fincas y comunidad de San Rafael.
- Oeste: Con fincas de las comunidades de Esparza.

Principales Actividades que se desarrollan en la comunidad

Actividades comunales

La atención y protección infantil involucra servicios cotidianos en establecimientos CEN, CINAI y CENCE, donde los niños y niñas permanecen en un entorno favorable, sano, seguro, estimulante y reciben atención mediante relaciones afectuosas para propiciar su óptimo desarrollo.

El pueblo no tiene un establecimiento propio; el comité cantonal prestó el salón comunal de Nances y es ahí donde atienden a los niños del pueblo y comunidades aledañas. Hay una propiedad pero está alquilada, por lo que no hay proyección para la atención infantil en dichas instalaciones; no obstante, se concretan acciones definitivas para la solución.

Descripción de la Institución

Servicios que brinda

La Dirección Nacional de CEN-CINAI atiende niños y niñas (clientes) desde la gestación hasta los 13 años, quienes reciben servicios de nutrición preventiva, promoción del crecimiento y desarrollo y atención y protección diaria. El resultado esperado es mejorar sus condiciones de crecimiento y desarrollo, como producto de su participación en los servicios que facilita CEN-CINAI, en sus modalidades extramuros e intramuros.

También atiende a mujeres embarazadas y en periodo de lactancia (beneficiarias), dando prioridad a adolescentes madres y mujeres que trabajan fuera del hogar.

Adicionalmente, son beneficiarias de los servicios de CEN-CINAI las familias de los clientes, que se benefician con las acciones de apoyo en la crianza y socialización de sus hijos, así como las comunidades, que se empoderan por las acciones educativas y de mercadeo social que implemente la Dirección Nacional de CEN-CINAI en el territorio costarricense.

Proceso de selección

Para beneficiarse de los servicios de la Dirección Nacional de CEN-CINAI, se debe acudir al establecimiento más cercano, donde el personal funcionario llena un instrumento de selección que contempla varios indicadores:

Ingreso per cápita

Nivel educativo de los padres

Ocupación de los padres

Vivir o trabajar en el área de atracción del establecimiento

Problemas de desarrollo

Ser adolescente madre

Encontrarse en situación de vulnerabilidad

Con esos datos se determina el grado de prioridad del grupo familiar del cliente (1, 2 o 3). Los clientes de prioridad 1 son seleccionados en primer lugar y, si existe cupo, se seleccionan clientes de los grupos sucesivos.

El análisis se realiza en igualdad de condiciones para casos nuevos y para los/as beneficiarios/as del año anterior.

Anualmente se define un periodo de selección, aunque se pueden solicitar los servicios durante todo el año.

La Institución ofrece los siguientes servicios educativos:

Se ha demostrado que, cuando programas de atención a niños/as le ofrecen a la madre alguna liberación de su tiempo de cuidado a los niños, se le brinda la posibilidad de permanecer en el sistema educativo, de capacitarse o de desempeño laboral fuera del hogar. Esta situación repercute en un mejoramiento de los ingresos familiares, y por tanto, de las condiciones de vida.

Los escenarios en los que se despliega el componente de atención y protección integral son: educación inicial a preescolares, apoyo educativo a escolares, fomento de valores y cultura de paz, atención interdisciplinaria a casos prioritarios y sesiones educativas a padres o responsables.

Educación inicial a preescolares

Se entiende por educación inicial la del niño/a de 0 a 6 años y se refiere a los procesos educativos oportunos y pertinentes que se generan a partir de las necesidades, intereses y características del niño/a, a fin de favorecer aprendizajes significativos que aporten a su desarrollo integral, dentro de una concepción del mismo como persona en continuo perfeccionamiento humano.

Fomento de valores y cultura de paz

La cultura de la paz consiste en una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación, tomando como base los Derechos Humanos. Para una verdadera atención integral y educación para la vida de los niños y niñas, resulta clave el fomento de valores y cultura de paz.

Sesiones educativas a padres o responsables

Son acciones educativas dirigidas a grupos familiares y la comunidad, para la promoción del crecimiento y desarrollo, ejecutadas de forma indirecta (medios de comunicación masiva y material educativos escrito) o *directa* (visitas domiciliarias y sesiones educativas).

Esta tarea se desarrolla aprovechando todos los espacios posibles, grupales e individuales, para convocar a las familias, reconociendo también la diversidad y las tradiciones culturales en la crianza de los niños y niñas. La diversidad en las intervenciones en favor del crecimiento y desarrollo infantil se logra dando voz a la familia y la comunidad como unidad cultural con derechos.

Apoyo educativo a escolares

Son acciones dirigidas a niños/as de los 7 hasta los 13 años, durante el tiempo que permanece en el servicio de atención y protección diaria, orientadas a apoyar a la familia y a la escuela en su labor formadora y socializadora de la niñez.

Se fomenta en el niño/a la educación para la vida, mediante la construcción de ambientes de aprendizaje ricos en significados culturales, que aporten el valor de respeto a su condición de sujeto.

Atención interdisciplinaria a casos prioritarios

Incluye actividades diagnósticas, de atención individual o grupal por problemas de malnutrición o desarrollo psicomotor, la incorporación de familias al proceso de atención, referencias, contra referencias a instituciones especializadas y seguimiento de la población atendida. Para brindar este servicio se conforma un equipo integrado por profesionales en psicología, nutrición, terapia de lenguaje, terapia física, educación preescolar, enfermería, entre otros, que realizan acciones específicas con los niños/as que requieren de una atención especializada.

Se promueven acciones sinérgicas con la comunidad y otras instituciones, a fin de maximizar

En el CEN – CINAI se realizan actividades para involucrar a la comunidad, tales como bingos, ferias, entre otros. En cuanto a convenios con otras instituciones, actualmente el CEN – CINAI no cuenta con ningún convenio. En ocasiones se cuenta con el servicio de padres de familia, estudiantes de secundaria y universidad, quienes brindan horas de servicio de trabajo comunitario.

En la educación mundial se generan una serie de cambios graduales, pues esta no ha dejado de crecer en ningún momento en el transcurso de los años, pasa por procesos de crecimiento para incorporar aportes educativos, científicos y tecnológicos para que el mundo evolucione.

2.1.1 Antecedentes de la educación preescolar a nivel mundial

La educación es el fundamento principal en la sociedad, por medio de ella la niñez tiene acceso a una mejor calidad de vida. Los enfoques educativos han sido objeto de evolución hasta llegar a lo que representan hoy:

La educación inicial pasó por todo un proceso evolutivo que permitió cambiar la concepción del niño y dar los pasos necesarios para ofrecer la atención especializada e integral que hoy se brinda. El desarrollo de la educación inicial se da en varios momentos históricos, donde existen unas grandes reestructuraciones sociales y económicas que explican su desenvolvimiento. A nivel mundial se vivió una realidad muy dura con las guerras entre las grandes potencias que motivó el inicio de la atención del niño y a nivel nacional se vivió un cambio económico-social que motivó los primeros pasos de esa atención (Jhonson, 2008, p.1).

Con lo anterior, se observa que la educación pasó por un gran cambio: antes a los niños no se les reconocía la importancia que ahora poseen; el valor que ellos tenían en la sociedad era casi nulo. Por el contrario, ahora tienen una atención especializada, donde se les brinda un apoyo integral para el desarrollo pleno y educativo en un ambiente cómodo y de respeto; ello con el fin de formar ciudadanos con valores.

En las comunidades tribales la educación estaba constituida por actos casi espontáneos y repetitivos, que se realizaban con los niños a nivel familiar; por ejemplo: los infantes debían aprender a trabajar desde pequeños, al igual que sus padres, y las niñas debían someterse a los hombres y trabajar en lo que las pusieran. Se capacitaban para trabajar no para la educación; lidiaban con la esclavitud y con el dominio de las clases de mayor rango de la sociedad.

Se dio una evolución dentro de la sociedad para que niños y niñas fueran tomados en cuenta; los pocos que recibían educación lo hacían dentro de un seno familiar, porque a los adultos no les importaba si sus hijos tenían una educación adecuada. Acontece por cambios que traía consigo la guerra mundial, donde las divisiones del trabajo eran las más consolidadas. Es aquí donde se da una transformación importante en la educación; después de esta época se hace presente el maestro o pedagogo en la educación primaria, luego en la secundaria.

Al aparecer la división y subdivisión del trabajo y el interés del Estado mediante sectores abocados a liderar y formar un comportamiento de la sociedad, surge una configuración administrativa del sistema educativo, encargada de dirigir la enseñanza de las nuevas generaciones. Con este cambio se da un proceso continuo de crecimiento educativo, presente hasta hoy. Por ello, están en un continuo crecimiento del cual Costa Rica está a la vanguardia con nuevos conocimientos, por eso se encuentra entre los países con mejor educación.

2.1.2 Historia de la educación preescolar en Costa Rica

El proceso de evolución que enfrentó Costa Rica a lo largo de estos años para brindar la educación a los niños y niñas, implicó gran esfuerzo y un proceso gradual, hasta llegar al excelente nivel de educación que se mantiene actualmente.

La educación preescolar costarricense tiene importantes logros, tanto en lo normativo como en materia de cobertura y oferta curricular. En relación con lo primero, desde 1949 la Constitución Política definió la gratuidad de este nivel educativo, lo que ha sido ratificado y consolidado a lo largo de los años, incluyendo su obligatoriedad, en consonancia con la normativa internacional en favor de los derechos de la infancia. Con respecto a la cobertura, no solo se ha alcanzado el 92,5% en el llamado ciclo de transición (5 a 6 años), sino que ello ha hecho incorporar de manera creciente a los niños y las niñas provenientes de los lugares más alejados y los sectores de menores ingresos (Estado de la Nación, s.f., p.4).

Es decir, la educación preescolar en nuestro país se ha ido modificando a través de los años, especialmente en las últimas cinco décadas, debido a que estaba enfocada solamente hacia una minoría de los niños y las niñas; era dirigida a un sector de la población, el cual tenía facilidades para acceder a la educación temprana y también este ciclo de transición era aprovechado por una población limitada.

No se tomaba en cuenta toda la población; a su vez, se generaba una desigualdad en el aprendizaje de los menores que no tenían acceso a ella. Por otro lado, los que tuvieron dicha estimulación temprana, se desenvolvían de manera más rápida e incluso mejor que quienes no recibían educación preescolar.

Es a partir de los años ochenta cuando la educación preescolar empieza a tener gran importancia, un incremento considerable y a ser entendida como una necesidad; por ello, el sistema educativo realizó esfuerzos para extender este tipo de educación, haciéndola más accesible para casi todos los sectores del país, a excepción de las zonas alejadas. En cuestión de 30 años, se logró que esta

educación pasara de ser solamente percibida por una pequeña parte, a cubrir una porción mucho mayor de la población nacional; dicho índice llegó a alcanzar casi la totalidad de la población a partir del año 2000.

2.2 CONTEXTO TEÓRICO

2.2.1 Las actividades cognitivas

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

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es complejo, pues se refiere a la necesidad de las personas de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en ellas una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, con una amplia gama de actividades, donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

El juego es una actividad constante en la vida del ser humano, desde que nacen y durante todas sus etapas de desarrollo, las personas sienten atracción hacia las actividades lúdicas; esto es importante porque se puede aprovechar en el aprendizaje de conceptos y nociones.

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser exteriorizados directamente; al jugar se exponen los conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas.

En los niños es posible que ellos puedan expresar en el juego su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, en un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quien participa.

Un espacio donde se pueda jugar es un lugar de socialización creativa, que propicia el desarrollo integral del individuo, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su personalidad y creatividad.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje los juegos se realizan con objetivos específicos y con actividades definidas y planificadas, con el propósito de motivar a los estudiantes la construcción y adquisición de nuevos conocimientos. “El juego educativo no surge espontáneamente del niño o adolescente, sino es propuesto por un adulto con una clara intención didáctica” (Delgado, 2011, p.170). Al respecto se añade:

Los juegos didácticos, como metodología educativa, son una herramienta muy valiosa, su implementación crea en el aula un ambiente agradable, innovador, afectivo y participativo. Se propicia que los estudiantes adquieran los nuevos conocimientos de una forma divertida; esto les permite expresar lo aprendido con naturalidad y espontaneidad y se contribuye con el desarrollo de un aprendizaje duradero y significativo (Barrantes Vargas y Mena Barrantes, 2016, p.38).

Esto indica que el juego, como estrategia didáctica, fomenta la agilidad mental, aumenta el nivel de atención y estimula la memoria de los estudiantes.

La utilización de actividades lúdicas permite al docente ser un mediador y al estudiante ser un participante activo, con la posibilidad de expresar sus ideas, conocimientos y sentimientos. Suelen utilizarse en el aula con diferentes fines, entre ellos promover el desarrollo de habilidades específicas, favorecer el aprendizaje de contenidos, introducir un nuevo tema para desarrollar en la clase, afianzar saberes ya adquiridos y promover la socialización de alumnos (Aizencang, citado por Barrantes Vargas y Mena Barrantes, 2016, p.38).

Las actividades lúdicas son el inicio de la socialización, por cual es importante implementar estrategias. El juego tiene como finalidad importante procurar al niño el placer moral del triunfo en beneficio de su personalidad y la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. Es importante aplicar una serie de estrategias para mejorar el desarrollo mediante el juego. A continuación se presenta una serie de estrategias didácticas por seguir.

2.2.1.1 Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas aplicadas por el docente en el aula para la comprensión de un tema específico, deben realizarse sobre las bases de una metodología estructurada a partir de la preparación, ejecución y conclusión.

Es deseable que provoque sorpresa, motivación y entretenimiento, a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en el desarrollo, para impulsar así el perfeccionamiento de las capacidades y destrezas dentro de un enfoque lúdico.

La actividad lúdica debe ser considerada como metodología general básica para desarrollar las capacidades de comprender conceptos, conocer procesos y solucionar problemas. Al presentar los juegos didácticos como recursos a los estudiantes, es recomendable comunicarles también la intención educativa que estos tienen, es decir, hacerlos partícipes de lo que van hacer y por qué hacen esto, qué se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, y así se estimule el desarrollo físico y socio afectivo, para favorecer su proceso de sociabilidad.

La realización de actividades lúdicas favorecen la interacción entre docente y estudiantes por medio de la participación y el intercambio de ideas, esto ayuda a que el aprendizaje sea un proceso significativo para todos, fomentando valores como la tolerancia, el compañerismo, el respeto y el diálogo. “El trabajo grupal, la cooperación, el lidiar juntos con un problema, el aprender a escuchar argumentos, la posibilidad de externar criterios propios que sean sometidos a valoración por los otros, el compartir alternativas y buscar caminos, permite el crecimiento personal y grupal” (Abarca, citado por Vargas, 1998, p.116).

Al promover un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas, se garantiza que el factor de relajación puede llevar a mejores aprendizajes o por lo menos, a mejores desempeños y experiencias vitales. Además, posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto y a nivel interactivo posibilita el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo.

La didáctica se presenta así como la actuación pedagógica en una perspectiva práctica, por lo cual es deseable disponer de una diversidad de propuestas didácticas, modelos, estrategias, técnicas, las cuales son necesarias para establecer alternativas

de acción y ejecutarlas, allí es donde la lúdica puede realizar aportes, a partir de los cuales se asimilen valores, así como el logro de las competencias y técnicas (Posada, 2014, p.32).

En este contexto, el docente como motivador-facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, requiere permanecer en una continua búsqueda y preparación de conocimiento y a la vez reflexionar sobre cómo enseñar, cómo aprender y cuál es el estilo de aprendizaje de cada estudiante. Por lo que es de suma importancia un conocimiento adecuado para aplicar correctamente las diferentes actividades; por ello, el contenido debe presentarse de manera diversa y variada para permitir el aprendizaje del alumnado en el proceso de operar. Asimismo, es necesario crear una organización con la intención de clarificar y facilitar la funcionalidad de los diferentes métodos y estrategias, favoreciendo la adquisición, el diálogo y la reflexión en el proceso de aplicación de los modelos.

2.2.1.2 Aplicación de actividades lúdicas

La labor docente lleva implícita, aparte de la elaboración del planeamiento didáctico, otra serie de lineamientos que hacen del aprendizaje una experiencia significativa para los estudiantes y que a su vez, van a dar la estructura a sus lecciones.

Ante estas circunstancias, el docente tiene la tarea de promover un estilo de aprendizaje que además de aportar los conocimientos requeridos, despierte el interés en los estudiantes; es aquí donde se debe propiciar la participación y la autonomía.

Las actividades lúdicas más significativas que pueden ser aplicadas por los docentes con diferentes tipos de estudiantes son:

- ✓ El juego utilizado para fomentar las relaciones en grupo

Las buenas relaciones entre estudiantes de un mismo grupo son esenciales para la consecución de valores como el respeto mutuo, el trabajo en equipo, la aceptación, la tolerancia y la responsabilidad, entre otros. “Todos los seres humanos tienen la necesidad psicológica de relacionarse con otros de manera tal de reforzar sus sentimientos de seguridad emocional y pertenencia” (Raffini, 1998, p.118). Por tanto, las actividades lúdicas correctamente planificadas y ejecutadas, ofrecen un valioso aporte en la etapa de iniciación de un proceso de enseñanza y aprendizaje.

- ✓ El juego para estimular la participación

En las aulas donde se logra un alto nivel de participación por parte de los estudiantes, se desarrollan la confianza y el interés, además se promueve el trabajo en equipo, al facilitar la convivencia. “Existen muchos juegos y dinámicas para este fin, lo importante es ejecutarlos de manera adecuada con la respectiva evaluación y retroalimentación de manera que aporten experiencias positivas” (Barrantes Vargas y Mena Barrantes, 2016, p.41).

Además, se establecen situaciones de confrontación donde se incita a los alumnos a emitir un criterio y sostenerlo:

Es recomendable, al llevar a cabo estas actividades, que el estudiante se mantenga activo en su desarrollo y motivarlo a compartir experiencias que puedan relacionarse

con el tema de estudio y valorar el aporte que hace al proceso. Asimismo, el docente podrá utilizar tácticas como: afirmar ideas contrarias a las de los alumnos, con el fin de que se sientan confrontados a aclarar los términos; realizar preguntas en las que se puedan discrepar las respuestas, con el fin de fomentar el pensamiento creativo y la participación (Barrantes Vargas y Mena Barrantes, 2016, p.41).

✓ Juegos para estimular la creatividad

Las actividades lúdicas para estimular la creatividad son utilizadas también para fomentar la autoestima de los estudiantes, por medio de frases motivadoras por parte del docente, elogiando sus logros, el trabajo hecho y el esfuerzo que puso en conseguirlo. “La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano” (Martínez, 2008, párr.27).

✓ El juego utilizado para adquirir conocimiento

En la aplicación de juegos adecuados para propiciar la adquisición de conocimientos nuevos, se escogen aquellos que se adapten mejor al tema explicado.

Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno (Martínez, 2008, párr.22).

Al adquirir conocimiento el estudiante demuestra su capacidad de aprender, sin embargo, deben tomarse en cuenta los resultados del diagnóstico realizado previamente para conocer el ritmo de aprendizaje de cada uno.

Para la aplicación de juegos que fomenten la adquisición de conocimientos, se eligen los que cumplan mejor con las expectativas con respecto a lo que se está estudiando en ese momento. Mediante una serie de circunstancias se ha querido lograr que el aprendizaje no se vea como algo forzado, sino como un juego; por eso, el Ministerio de Educación Pública busca mejorar su modalidad de estudio, teniendo como prioridad un aprendizaje sustancioso donde el estudiante se sienta a gusto con la forma en la que aprende. Que no solo el docente dé la clase, sino integrar a los estudiantes a una mejor comunicación hacia las personas que están a sus alrededores y una mejor forma de expresarse, según los conocimientos adquiridos según su aprendizaje.

El enfoque de los nuevos programas de estudio del Ministerio de Educación Pública (MEP).

En cada etapa infantil siempre existen cambios, por lo que el MEP decidió crear un nuevo programa de estudio en educación preescolar, pues siempre hay funciones hacia una mayor complicación. Incluso, en niños con variaciones del desarrollo, se esperan cambios día a día en un área o en otra. Los avances ya adquiridos no se pierden, lo cual permite seguir instalando nuevas funciones sobre avances previos ya consolidados. La adquisición de la palabra con intención comunicativa alrededor del año, no se pierde, aunque exista una estimulación poco intensa. A causa de este fenómeno es posible la aparición de las situaciones de distintos casos, formas más complejas de comunicación, pues el lenguaje es el medio más importante para comunicarse el resto de la vida y qué mejor forma que realizado juegos donde están aprendiendo y su vez creando sus propios

conocimientos de forma cotidiana. En este nuevo planeamiento se tiene como objetivo que el niño sea creativo y que aprenda a expresarse, se está impulsado que el niño se desarrolle de forma correcta en la “comunicación”. Este es el foco de este nuevo planeamiento, y qué mejor forma que desarrollando su lenguaje; por ejemplo, el matemático, donde el infante crea, juega y emprende sus conocimientos hacia un saber, donde se exige al niño pequeños avances y el podrá acrecentar sus conocimientos. Es necesario un contexto físico que propicie este accionar, acondicionado y estructurado, según los requerimientos, de lo contrario, el avance es lento.

El nuevo planeamiento es de importante orientación para el educador en el establecimiento de estrategias en el aula, por cuanto le permitirá saber cómo y cuándo intervenir en los procesos de construcción de conocimientos de los alumnos y respetar los estilos individuales de su creatividad.

En algunas oportunidades, situaciones casuales en el ambiente permiten la innovación en otras; el niño inicia la acción como un experimento para verificar la idea que tiene en mente. Conforme el niño y la niña tratan de superar una limitación o descubrir formas de agrupar las cosas, construyen estrategias para refinar el conocimiento. La libertad para utilizar, inspeccionar, manejar e iniciar entrenamientos es la llave para que puedan crear su propio conocimiento.

Con el nuevo plan de estudio se pretende dar el espacio adecuado a cada niño, para que se sienta seguro en su integridad en el ambiente donde se desarrolle, con valores de aprecio a la vida y al convivir con la adversidad, que resulta necesaria en la sociedad. Sin olvidar que el mundo va cambiando constantemente y es necesario actualizar la vida diaria como el uso de la tecnología que ahora todos los alumnos usan y a la cual tienen acceso. Los aportes científicos cada vez son más constante, las culturas van creciendo cada vez más, se pretende que los niños disfruten de su

imaginación, creatividad y flexibilidad; se busca su libertad, su disfrute pleno, donde se aprendan a desarrollar en todas las dimensiones, su mente su cuerpo y espíritu, donde esté en constante auge el conocimiento.

El modelo pedagógico permite identificar y comprender la relación entre la teoría y la práctica, para así orientar, clarificar y representar los procesos que acontecen en el aula, haciéndolos accesibles a la reflexión y al análisis. Por lo anterior, en todo diseño curricular es esencial que estén presentes los principios orientadores originados en la pedagogía y que responden a las siguientes preguntas: ¿qué enseñar?; ¿para qué enseñar?; ¿cuándo, ¿cómo y con qué enseñar?; ¿qué, ¿cuándo y cómo evaluar? (Klimenko, 2010).

Según el párrafo anterior, el MEP busca con este nuevo programa que el niño se desarrolle en todas sus dimensiones, de forma que mientras desarrolla una teoría mediante el juego así mismo aprenda. Esto, de forma natural, pues lo van a desarrollar en su cotidianidad, según sus intereses y necesidades, de forma cómoda, mientras se adquiere conocimientos y a la vez disfrutan de ellos mediante el juego. El resultado es un pensamiento crítico y analítico para el medio donde se desarrollan, con adquisición de un lenguaje más acorde con los conocimientos alcanzados según su necesidad.

A continuación se señala la finalidad del CEN –CINAI, donde se busca que el niño crezca de manera muy uniforme, acorde con su edad, sin adelantar procesos, con una evolución plena, según sus necesidades, para el mejor desarrollo. El enfoque educativo se leerá seguidamente:

El enfoque de aprendizaje del CEN- CINAI

El desarrollo tiene una secuencia porque forma parte de una serie ordenada de etapas con características definidas, es importante destacar que cada niño y niña tiene su propio ritmo de

crecimiento y desarrollo y que las etapas en cuestión se distinguen por la aparición y uso de conductas de acuerdo con la edad cronológica de los infantes.

Se busca medir el desarrollo con la bio diferenciación según el raciocinio de las edades y las actividades que se implementen, por eso, para medir sus destrezas deben plantearse actividades según la edad cronológica, para que se pueda evaluar al niño de una forma correcta. En el transcurso del crecimiento de este se va a ir desarrollando según el tiempo en el cual crezca. El crecimiento es progresivo e irreversible, busca desarrollar cada área de forma uniforme como en el desarrollo del lenguaje.

Área del lenguaje en CEN- CINAI:

Conductas que permiten al niño o la niña comunicarse. Esto incluye los sonidos utilizados, los gestos y los símbolos gráficos interpretados y comprendidos, gracias a la existencia de reglas específicas para cada lengua.

El CEN CINAI le da un adecuado seguimiento al niño en cuanto al desarrollo del lenguaje, por lo cual se busca que el estudiante tenga un lenguaje acorde con sus pensamientos y la edad DE de madures, con una evaluación de cada uno para medir el desarrollo lingüístico y con un seguimiento oportuno.

2.2.1.3. El aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo puede definirse como una propuesta psicopedagógica diseñada para superar el aprendizaje memorístico tradicional en las aulas y lograr un aprendizaje más integrador, comprensivo y autónomo. La práctica de este tipo de aprendizaje parte del hecho de que el estudiante ya tiene un conocimiento básico de aquello que pretende aprender.

El aprendizaje significativo conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación entre la nueva información y las ideas previas del estudiante. Es decir, el aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y su adaptación al contexto. Este estilo de aprendizaje requiere tanto que el estudiante manifieste la predisposición a relacionar el nuevo material que se va a aprender de una manera no arbitraria, con su estructura cognoscitiva, como de que el material que aprende sea potencialmente significativo para él.

Según el conocimiento y las investigaciones realizadas por Piaget se aplica una cierta teoría de la educación en niños y niñas a temprana edad, donde se creía que era el momento adecuado para el aprendizaje; esto lo refiere la cita:

La educación Inicial es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (0-6), esta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se influyen el desarrollo de habilidades físicas y/o psicológicas, fomentar su creatividad, se le enseña a ser autónomo y auténtico; aspectos que servirán para abrirse en el mundo por sí solo. Para ello, a lo largo de la historia, hubo autores como Jean Piaget, Lev Vygotski, Sigmund Freud, María Montessori que desarrollaron teorías psicológicas y pedagógicas que han permitido entender cómo piensan los niños, cómo aprenden, su razonamiento e inteligencia (Piaget J. La teoría de Piaget y la educación en Francia, 1993;2).

La idea de Piaget, según el constructivismo, es considerar que en las actividades de juego se encuentran materiales que pueden aportar el conocimiento para el desarrollar el lenguaje y las áreas del niño y la niña, se trata de que ellos tengan uso del razonamiento, se incremente su creatividad y estilo único que los impulsará a desarrollarse en un ambiente, por sus cualidades.

Piaget introdujo los elementos lúdicos en las cualidades y formas de pensar durante la niñez. Para Piaget el juego se identifica por el parecido de las naturalezas de la realidad, sin tener que aceptar las condiciones de su adaptación.

Esta teoría piagetiana viene enfocada en la formación del niño, en donde se da un esclarecimiento habitual del juego y la clasificación y conveniente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego. Cree que el conocimiento se divide en tres partes: el conocimiento físico, lógico matemático y el social.

El conocimiento físico para Piaget era donde se adquiría el conocimiento por medio de los objetos, mediante la manipulación de los objetos del medio que los rodea; cuando los niños manipulan los objetos en su salón de clase, saben cuándo tiene dos en sus manos, cuál es el más pesado, cuál es menos grande. Entran en conocimiento constante mediante el juego; esto hace que mejore su lenguaje al ampliar sus conocimientos.

El conocimiento social también juega un papel importante porque es aquí los van a poner en práctica en la interacción grupal.

Cuando Piaget se refiere al conocimiento lógico matemático, este surge de una abstracción reflexiva, la cual no es observable; el estudiante lo construye en su mente, a través de la relación con el medio. De ahí adquiere las características propias como tales y es así como se diferencian con las otras.

Piaget recomendó que los maestros tomen una postura activa con sus alumnos. En vez de forzarlos a aprender, mientras ellos se sientan y escuchan pasivamente, deben compartir la experiencia de aprendizaje y animar a sus alumnos a que se involucren de manera activa. Tomar

a los alumnos en serio y respetar sus ideas, sugerencias y opiniones es necesario. Se complementan las lecciones tradicionales con actividades prácticas relevantes que les permita a los estudiantes experimentar el contenido por ellos mismos.

Piaget creía que los niños desarrollan el aprendizaje sobre el mundo a través de la prueba y el error. Los errores pueden ser frustrantes para los alumnos y maestros, pero se trata de ejercitar la paciencia y guía a los alumnos hacia una manera activa con el mundo que los rodea e intentando obtener ideas nuevas individualmente. Concentrarse en el proceso como en el resultado; en vez de enfocarse en obtener la respuesta correcta, prestar atención a los distintos pasos que llevan al producto terminado. Por ejemplo, durante una lección de pedirles a los alumnos que noten las distintas formas de las ventanas, las mesas, las puertas; se van a adquirir conocimientos con solo percibir de forma guiada lo que ven, como cuando se dice “esa ventana tiene forma cuadrada” o “esa ventana es de forma rectangular”. Algunos van a empezar por comparar diferentes objetos del medio y van a relacionarlos de forma inconsciente a la hora de razonar y hablar con propiedad.

Piaget considera que el **juego didáctico** es:

Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño (Revista E-Innova BUCM).

Según Piaget, el juego era como pensaban ellos durante la infancia, sin ponerles límites ni adaptarlos; por eso lo plantea como un proceso para adquirir el conocimiento, ya sea por ejercicios, simbólicos o por reglas.

En la siguiente cita los autores quieren enfatizar sobre cómo las personas manifiestan sus sentimientos y lo que realmente quieren por medio del lenguaje, sacando esa parte que en la vida real no pueden manifestar; utilizando el juego lo pueden hacer de una forma libre, desinhibidos y espontáneos, cómodos con lo que hacen.

A continuación, Gimeno y Pérez: Definen el juego como un grupo de actividades a través de las cuales el individuo proyecta sus emociones y deseos mediante el lenguaje (oral y simbólico) y manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego... (1989, Gimeno y Pérez).

Los autores hacen referencia a que el lúdico es un conjunto de actividades con las cuales se van a desarrollar destrezas o aprender cosas nuevas, de forma que motiven nuevos conocimientos y un incremento del lenguaje en su capacidad analítica y mental.

El Ministerio de Educación, en el DCN, afirma que: **“El juego en los primeros años debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios recursos”** (2006: 48).

Las actividades lúdicas incentivan al niño a que tenga buenos hábitos y al verlo de esa forma, las adopta y aplica de forma normal, como un estímulo propio de su diario vivir; se guían las experiencias infantiles de forma plena y de beneficio para el niño y la niña.

Se trata de facilitar la expresión y así el niño pueda sacar todo ese mundo de fantasía que solo la niñez trae consigo y es necesario que ellos conserven. Por ello, se estimulan sus ideas, se

da continuidad a su imaginación y capacidad creativa; que ellos logren explorar, tomar decisiones y resolver sus dificultades, para que puedan desenvolverse en el medio donde viven.

Piaget considera que el "juego de reglas" viene a jugar un papel muy importante, según lo menciona:

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas. Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo (E- INNOBA BUCM, 2011).

La zona de desarrollo actual obedece a las capacidades individuales y propias del niño. Es de gran importancia seguir ese conocimiento y desarrollo de habilidades de forma cotidiana; dicho desarrollo el niño lo adquiere por sus propios medios, de forma tal que son acciones realizadas de manera independiente.

2.2.2.1 El aprendizaje significativo según David Ausubel

Ausubel fue uno de los grandes exponentes de la psicología educativa, su teoría sobre el aprendizaje significativo constituye uno de sus aportes más relevantes dentro de la teoría psicopedagógica actual. Para él, el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el sujeto posee en su estructura cognitiva, que no se reduce a simples asociaciones memorísticas.

Ausubel resaltó la importancia del conocimiento previo. Consideraba que este y las experiencias de los estudiantes son las piezas claves de la conducción de la enseñanza. "Si tuviese que reducir

toda la psicología educativa a un solo principio, diría lo siguiente: el factor aislado más importante que influencia el aprendizaje, es aquello que el aprendiz ya sabe. Averígüese esto y enséñese de acuerdo con ello” (Ausubel citado por Díaz y Hernández, 2010, p.85).

Ausubel afirmaba que el aprendizaje por recepción es significativo y activo, pues no debe ser necesariamente memorista o pasivo. De igual manera, el aprendizaje basado en el descubrimiento puede ser de naturaleza memorista, como ocurre en la mayoría de las escuelas, porque no cumple las condiciones de aprendizaje significativo. Obsérvese:

El aprendizaje significativo basado en la recepción es un proceso intrínsecamente activo porque como mínimo requiere: 1) el tipo de análisis cognitivo necesario para determinar qué aspectos de la estructura cognitiva ya existente son más pertinentes al nuevo material potencialmente significativo; 2) algún grado de conciliación con ideas ya existentes en la estructura cognitiva, es decir, percibir similitudes y diferencias y resolver contradicciones aparentes o reales, entre conceptos y proposiciones nuevos y ya establecidos; y 3) la reformulación del material de aprendizaje en función del vocabulario y del fondo intelectual idiosincrásico de la persona concreta que aprende (Ausubel, 2002, p.32).

Este tipo de aprendizaje es importante en la educación porque es el mecanismo por excelencia que se utiliza para adquirir y almacenar la gran cantidad de ideas e información representada por cualquier campo del conocimiento.

2.2.2.2 El constructivismo y el aprendizaje significativo

El constructivismo y aprendizaje significativo son dos corrientes educativas que se vinculan en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El constructivismo indica que se aprende mejor cuando el estudiante manipula, experimenta, descubre y hace sus propias conclusiones; el significativo sugiere que todo aprendizaje debe partir de los conocimientos previos. Así pues, el estudiante procesa la información y construye sus propios conocimientos, de igual manera, relaciona los conceptos al aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee.

El constructivismo persigue orientación pedagógica al estudiante, con el fin de que, en lugar de dar respuestas memorísticas, pueda formular preguntas, discutir, discernir, entrar en polémica y conceptualizar el conocimiento.

El docente tiene el reto de asumir nuevas alternativas en la práctica educativa y cambiar los viejos esquemas, con el fin de modernizar y proyectar sus acciones con miras a alcanzar logros significativos que permitan acercarse a la excelencia académica. El constructivismo señala que el individuo, en sus aspectos cognitivos, sociales y afectivos, no es un mero producto del ambiente, ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos factores.

Ausubel fundamenta sus aportes al constructivismo, afirmando que el aprendizaje es una actividad significativa para quien aprende y está relacionada con el conocimiento nuevo del estudiante y el que posee con anterioridad. Critica duramente la enseñanza tradicional, argumentando que el aprendizaje es poco eficaz, pues se trata de una repetición mecánica de elementos y que el estudiante no puede estructurar para formar un todo o una realidad.

De igual forma, afirma que el aprendizaje y la enseñanza deben estar basados en la práctica y en la repetición de elementos, para él, aprender es sinónimo de comprender. Lo que el estudiante llegue a comprender es lo que recordará y aprenderá, porque en última instancia, eso es precisamente lo que formará parte de su estructura de conocimientos.

El aprendizaje contribuye al desarrollo en la medida en que aprender no es copiar o reproducir la realidad, sino construir (aprender es construir). Aprendemos cuando somos capaces de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos aprender. Dicha elaboración implica aproximarnos a dicho objeto o contenido con la finalidad de comprenderlo y lo hacemos desde nuestras experiencias, intereses y conocimientos previos. Cuando se da este proceso, decimos que estamos aprendiendo “significativamente” (Doménech, s.f., p.8).

Con base en esto, se afirma que la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel se adapta al constructivismo, ambos se oponen a la memorización y a la repetición, debido a que en sus enunciados se afirma que este tipo de enseñanza no es perdurable para el estudiante.

En la educación preescolar se tiene la ventaja de que los niños y niñas son de edades muy similares, además de estar en una etapa de aprendizaje básica para su vida futura, lo cual es favorable para que puedan ir construyendo y organizando el aprendizaje.

2.2.3 Desarrollo del lenguaje en educación preescolar

El hecho de que el niño aprenda a hablar sin dificultad puede llevar a la idea de que no es necesario realizar ninguna estrategia educativa al respecto. En realidad, esto sucede más frecuentemente de

lo que se desea, especialmente cuando los niños no son ingresados a preescolar. Sin embargo, no puede pasarse por alto que, el desarrollo del lenguaje es indispensable a nivel de escuela.

Que los niños realicen su primer aprendizaje de la lengua por vía oral trae como consecuencia la valoración de la didáctica del lenguaje oral, que ha de extenderse más allá de la educación preescolar. Por supuesto sin merma de la didáctica del lenguaje escrito, antes bien, como su mejor auxiliar (Cervera, 2004, s.p.).

El desarrollo del lenguaje es indispensable para todo, ya sea dentro o fuera del contexto educativo, de manera que se hace necesario estimular su aprendizaje y una excelente estrategia son las actividades lúdicas, lo cual brinda la confianza para aprender.

Se pretende que el niño tenga un manejo de vocabulario conocido una expresión libre, que puedan llevar una secuencia del tema del cual esté hablando, ya sea en acciones cotidianas. En la comprensión oral, puede hacer distinción del silencio y el sonido, además escuchar atentamente, comprender lo que le dicen y disfrutar de poemas, rimas, leyendas. La lectura despertará el interés de los niños con los diferentes tipos de lectura, como la predecible, la de descubrimiento, la de texto leído por el docente para el disfrute de los estudiantes.

Cuando se hace referencia a lenguaje matemático se piensa en niños con edad más avanzada pero es una idea errónea, pues desde pequeños empiezan a manejar una serie de conceptos para aplicar en la vida cotidiana, por lo que se deben aplicar un poco más los conocimientos y con un enfoque hacia el juego.

La actividad matemática ha tenido desde siempre una componente lúdica que ha sido la que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella han surgido. La matemática y los juegos han entrecruzado sus caminos muy frecuentemente a lo largo de los siglos. Es frecuente en la historia de las matemáticas la aparición de una observación ingeniosa, hecha de forma lúdica, que ha conducido a nuevas formas de pensamiento (ÁLVAREZ A. 1996).

2.2.2.4 Concepto de didáctica J. Mallart (2001)

Didaxis tendría un sentido más activo, y *didáctica* sería el nominativo y acusativo plural, neutro, del adjetivo *didaktikos*, que significa apto para la docencia. En latín ha dado lugar a los verbos *docere* y *discere*, enseñar y aprender respectivamente, al campo semántico de los cuales pertenecen palabras como docencia, doctor, doctrina, discente, disciplina, discípulo (2001, Revista Didáctica para psicopedagogos. Madrid).

El concepto de *didáctica* como tal, es el instrumento que se va utilizar con una finalidad específica, la cual es enseñar al estudiante una visión clara de cómo se estructuran las clases. Eso, para que niño logre adquirir esos conocimientos y sacar el mejor provecho de una forma satisfactoria, tanto para el docente como para el infante y mediante formas creativas conquistar la motivación y el compromiso de cada uno, para aprender cada vez más. Se trata de buscar un conocimiento sobre las didácticas aplicables para mejorar el lenguaje matemático.

2.2.2.5 La didáctica de las matemáticas

La enseñanza de las matemáticas es una disciplina científica joven (la comisión internacional para la instrucción matemática se estableció en 1908) que se dedica a identificar y a explicar acontecimientos, y a tratar de resolver dificultades, ambos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas; estos problemas y fenómenos se pueden manifestar dentro y fuera de la escuela. Para estudiar dichos problemas y fenómenos, la didáctica utiliza teorías y métodos

propios, pero también otros importados de disciplinas como la psicología, la antropología, la ergonomía, la sociología, las ciencias políticas, entre otros. Las áreas de estudio de la didáctica de las matemáticas son cada vez más diversas; ejemplos de estas son: las concepciones matemáticas erróneas de estudiantes y profesores, el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas, la formación y profesionalización de profesores de matemáticas, el uso de las matemáticas en culturas y grupos no privilegiados, el talento y la creatividad matemática, la estructura y características de libros de texto matemáticos, aspectos afectivos del aprendizaje de las matemáticas, entre muchos otros temas más. Esta diversidad de áreas de estudio hace de la didáctica de las matemáticas un campo de investigación apasionante y divertido, que su vez mejora los conocimientos y permite que el estudiante se desenvuelva en su lenguaje, aplicando los conocimientos que aprendió en el desarrollo de su vida cotidiana.

Es importante notar cómo el campo de la didáctica de las matemáticas puede tomar varios nombres como: matemática educativa, educación matemática. El nombre utilizado para designar al campo de estudio depende, por supuesto, de la región geográfica donde estemos situados; sin embargo, también puede depender de tradiciones académicas e incluso posturas políticas.

2.2.2.6 Elementos que componen la didáctica

Para implementar una didáctica enfocada en la enseñanza con una didáctica centrada en el aprendizaje, antiguamente se estaba implementando el lenguaje tradicional; no obstante, no tuvo un buen funcionamiento, pues se presentaron una serie de incógnitas sobre los métodos aplicados. El aprendizaje era muy cerrado, pues se centraba en lo que el docente decía y el estudiante solo escuchaba.

El enfoque de la didáctica moderna busca satisfacer las necesidades del niño como única prioridad; se pregunta quién aprendió, se hace un aprendizaje más participativo donde el estudiante sea un formador de su propio conocimiento y que el docente aprenda de sus estudiantes.

La didáctica debe verse como un acto de comunicación; en esta parte se ve involucrado el estudiante. Sobre el docente, el objetivo es determinar la forma en que se usarán los recursos didácticos en el transcurso de su aprendizaje, el ambiente donde se desarrollan los niños y si este está siendo un factor positivo o negativo; además, involucrar muchos factores para buscar una finalidad donde el aprendizaje sea el vencedor.

2.2.2.7 Actividades por desarrollar

A continuación, se va a presentar una guía de diferentes juegos aptos para los niños con edades de 4 a 5 años, para estimular el desarrollo del lenguaje matemático y determinar si la aplicación de estos ocasiona un conocimiento más amplio al aplicar diferentes conceptos a la hora en la que desarrolla su lenguaje. Se busca que el niño sea más crítico y pueda aplicar estos términos en alguna la situación que se le presente, con un adecuado manejo que ya conoce; y si no lo conociera, empiece a formar sus propios conocimientos, mediante el juego, a la hora que aprende y se divierte.

Cada uno de estos juegos se ha centrado en rescatar la importancia de usar el juego como herramienta para enseñar matemática a los niños más pequeños. **Los juegos matemáticos, ofrecen una estructura y un proceso que permite a los niños sentirse motivados a la hora de**

resolver problemas y alcanzar objetivos particulares. Aunque ese problema puede ser un desafío, también convierte el juego en algo divertido y atractivo para el niño.

Los niños pueden jugar solos o en grupo, pueden tomar sus propias decisiones sobre lo que quieren realizar y si pierden pueden intentarlo una y otra vez, para intentar nuevas estrategias. Esto quiere decir que aquellos al comienzo de su aprendizaje de matemática, pueden participar con versiones más simples de los juegos; los niños más adelantados pueden trabajar otras alternativas adicionales. Los juegos que comparten las expertas, están enfocados en el sentido de los números, pues son edades en que los pequeños tienen mayor disposición de adquirir nuevos conocimientos, por lo cual se quiere que mantengan la atención y entusiasmo; por eso se creó esta lista de juegos, para sacar provecho, pues es más fácil aprender jugando. El juego bien enfocado es una fuente de grandes utilidades por lo cual el niño aprende. Estarán en constante contacto con el aprendizaje y por medio del juego lo van a hacer tan naturalmente que no van a sentir exigidos, al contrario, de esta forma, se crea un gusto por el aprendizaje. De tal manera se estimula la parte de pensamiento lógico matemático y a la vez, se mejora su lenguaje por la adquisición de nuevos conocimientos; las actividades están hechas para lo que pueden realizarlos niños de materno en la parte del lenguaje matemático.

Actividades

Objetivo general: Enlistar por medios de los juegos qué capacidad tienen los niños para reconocer los conceptos largo, corto, ancho, delgado, más grande que, menos grande, tan grande como, tan pequeño como. Además, todo lo que se relacione con el pensamiento lógico matemático, para mejora de su capacidad de lenguaje.

Actividad	Nombre de la actividad	Contenido a desarrollar	Procedimiento	Pre requisitos	Materiales
Actividad 1	Enano gigante	Grande Pequeño	<p>1Esta actividad consiste en tener un conocimiento de sus entornos.</p> <p>2Se les explica a los niños que deben buscar objetos en el salón de clase del tamaño que se solicite.</p> <p>3Cuando la docente diga <i>enano</i> buscarán cosas pequeñas.</p> <p>4Cuando ella diga <i>gigante</i> buscarán cosas grandes.</p> <p>Después de esas palabras mágicas, correrán a buscar los objetos y quien los busque en menos tiempo ganará.</p>	Atención. Agilidad	Espacios Objetos de diferentes tamaños

<p>Actividad 2</p>	<p>La carrera de las bolitas</p>	<p>cantidad</p>	<p>1El juego que se conoce como <i>carreras de las bolitas</i>.</p> <p>2La docente dará las indicaciones de cómo funciona: se colocan dos grupos de bolas.</p> <p>3Se colocan dos grupos de niños en una misma distancia.</p>	<p>Concentración Reproducción</p>	<p>-baldes de dos colores -bolas grandes -bolas pequeñas.</p>
<p>Actividad 3</p>	<p>Las botellas locas</p>	<p>Largo corto</p>	<p>1En esta actividad la docente mostrará el material.</p> <p>2Los niños deben estar poniendo mucha atención para ver la aplicación del juego.</p> <p>3Se podrán dos botellas en una bandeja.</p> <p>En una canasta habrá figuras de serpientes.</p> <p>4La docente pondrá en la botella larga las serpientes más largas y una más corta para las serpientes más cortas.</p> <p>5Deberán pensar en cuál botella debe insertar la serpiente que corresponde y esto se hará tomando un tiempo, y el que menos tiempo tenga ese será el ganador.</p>	<p>- Sus manitas -Atención -Concentración. -Afinidad motora</p>	<p>Botellas plásticas.</p>

<p>Actividad 4</p>	<p>Soy la serpiente</p>	<p>Largo Corto</p>	<p>1 La maestra les explica a los niños que van a hacer un paseo por el bosque, en este caso, el patio del centro educativo.</p> <p>2 Y que tienen que hacer una serpiente enorme que ellos la van hacer</p> <p>3 Como la van hacer? Vas a ir en acomodándose uno detrás del otro del tamaño más pequeño almas grandote.</p> <p>Y así se va ir uniendo uno por uno hasta hacer una serpiente muy grande</p>	<p>Atención</p>	<p>Espacio amplio</p>
<p>Actividad 5</p>	<p>Las bolitas mágicas</p>	<p>Lejos Cerca</p>	<p>1 La docente les entrega toda una bolita de estereofón y una pajilla.</p> <p>Se les pedirá que agachen y que las pongan en el suelo.</p> <p>2 Todas las bolitas tendrán una meta de salida.</p> <p>Cuando se les dé la indicación de que ya pueden empezar, los niños soplarán las bolitas con la pajilla.</p>	<p>Atención. Concentración.</p>	<p>Bolas de estereofón. Pajitas.</p>

			3El que las lleve más lejos es el ganador.		
Actividad 6	Las pelucas coloridas	Largo Corto Del mismo largo	<p>1La docente entregará la ficha con un la imagen de un niño sin cabello.</p> <p>2Les entregará una pajilla.</p> <p>Les dará la indicación.</p> <p>3La docente pasará poniéndoles una gota de pintura.</p> <p>4 Ellos tendrán que soplarla.</p> <p>5 Tendrán que esparcir la pintura soplando la pajilla.</p> <p>6 A algunos les quedará la gota pequeña y a otros muy grande.</p> <p>7 Ellos enseñarán y dirán cómo quedó el cabello, si esta grande o pequeño.</p>	Atención Concentración -Destreza	Hojas Temperas Pajillas.
Actividad 7	El Cuento: EL león y el ratoncito	Tamaños: Más pequeño que Más grande que	<p>La maestra dará las siguientes consignas:</p> <p>1 Se sientan en el suelo.</p> <p>2 La docente les enseñará unas</p>	-Conocer tamaños -Discriminación auditiva -Atención	Cartulinitas. Pinturas Tijeras

imágenes de un ratón y un elefante. -Concentración

3 Les preguntará a los niños qué nombre les gustaría ponerles a esos animalitos.

4 Les pedirá que cierren los ojitos.

5 Les dice que va empezar a contarles un cuento sobre un enorme elefante y un pequeñito ratón.

6 Ellos deberán poner mucha atención, pues se les premiará si responden las preguntas sobre el cuento.

7 Después se hacen las preguntas como: ¿qué tienen diferentes los personajes?

8 ¿Quién era el personaje que salvó al otro, el pequeñito o el grandote?

9 ¿A cuál no le sirvió su tamaño? Ahí los niños tendrán una idea clara sobre los tamaños.

10 Después de que los niños responden y comentan sobre el cuento, la docente realimentará sobre las personas y la diferencia

			de sus tamaños para dejar una idea clara.		
Actividad 8	Los vasos coloridos	Detrás de Al lado de Frente de	<p>1 En esta actividad se busca que los niños tengan capacidad de analizar los tamaños de los vasos.</p> <p>2 Se trabaja de forma individual.</p> <p>3 Se pasará a cada niño y se les enseñan las tres medidas: grande, mediano, pequeño.</p> <p>4 En una mesa al frente se pondrán los tres vasos.</p> <p>5 La docente les dará unas bolitas de algodón.</p> <p>6 Se pedirá al niño que vaya a dejar la bolita en el vaso que la maestra le diga, sin la maestra ver hacia los vasos.</p> <p>7 El estudiante tomará la bolita y la pondrá en el vaso que indicó la docente.</p>	Atención -Concentración -Retención	Conchas Figuras Participantes
Actividad 9	El personaje misterioso	Tan grande como	8 Los estudiantes se organizan en pequeños grupos de tres integrantes.	-Atención -Concentración	Cartas

		Tan pequeño como	<p>9 Se entrega a los niños material concreto y en un segundo momento, las cartas tienen imágenes de personajes grandes y pequeños.</p> <p>10 La docente va decir cuál personaje si el grande o el pequeño y ellos deben enseñar según el que esté pidiendo la persona al frente. Los personajes tienen diferentes tamaños; la variedad ayuda a los niños a desarrollar muchas imágenes mentales de forma, que van a ir asociando a su lenguaje.</p>	-Repetición	
Actividad 10	Títeres estiraditos	<p>Tan grande como</p> <p>Tan pequeño como</p> <p>Igual que</p>	<p>1. En esta actividad se crearán unos títeres que estiran y encogen.</p> <p>2. Para realizar estos títeres la docente llevará hechos unos acordeones de diferentes medidas de papel.</p> <p>3. La docente entrega a cada niño un acordeón y una carita, según la que ellos escojan.</p> <p>4. Los estudiantes recortarán y pegarán las caritas a los acordeones.</p>	<p>-Atención</p> <p>-Concentración.</p>	<p>Pinturas</p> <p>-Ojos móviles</p> <p>-Tiras de colores</p>

			<p>5. Harán la demostración de sus títeres a sus compañeros.</p> <p>6. La docente pregunta: ¿cómo es su títere, tiene una forma alargada, o una forma corta?</p> <p>7. Los niños con los títeres de la misma medida podrán hacerse en grupo y compartir con sus compañeros.</p>		
<p>Actividad 11</p>	<p>Los círculos</p>	<p>Tan grande como.</p> <p>Tan pequeño como</p>	<p>1 En esta actividad la docente podrá trabajar varias actividades; cantidad, tamaños y colores.</p> <p>2 La docente explica cómo se trabaja. Entrega a cada niño una ficha con diferentes círculos de diferentes tamaños.</p> <p>3 Se les pide que observen bien esos tamaños.</p> <p>4 Se entregan recortes de varios tamaños, y se les indica que en cada círculo pondrán esas figuras según su tamaño.</p> <p>5 En el círculo grande pondrán los más grandes, en el círculo</p>	<p>Razonamiento.</p> <p>Concentración</p> <p>Atención</p>	<p>Cartulinas</p> <p>Círculos de colores</p> <p>Figuras con cantidades</p>

			<p>mediano las figuras medianas, y en el círculo pequeño los más pequeños.</p> <p>6 Crearán un conocimiento del espacio. Además, es una actividad sencilla, divertida y donde los niños aprenden.</p>		
<p>Actividad 12</p>	<p>Él baile de frutas</p>	<p>Más grande que</p> <p>Más pequeño que</p>	<p>1 Mediante esta actividad la docente presentará un video introductorio de los tamaños y lo comentan.</p> <p>2 Se les presenta una serie de frutas.</p> <p>3 ¿Le preguntarán al niño qué fruta es más grande que?</p> <p>3 ¿Cuál fruta es más pequeña que?</p> <p>Se les entregará una canastita.</p> <p>4 ¿Se les pedirá que vaya a buscar de las frutas que se les enseñó?</p> <p>5 Las frutas grandes están en una canasta y las frutas pequeñas en otra canasta.</p>	<p>-Razonamiento.</p> <p>-Concentración</p> <p>-Atención</p>	<p>Cartulinas</p> <p>Círculos de colores</p> <p>Figuras con cantidades</p>

			<p>6 Realizar un dibujo de la fruta favorita de cada uno.</p> <p>La docente pasará preguntando qué tamaño tiene la fruta que dibujaron.</p> <p>¿Tu fruta cómo es, grande o pequeña?</p>		
--	--	--	---	--	--

2.2.2.8 Tabla de contenidos de evaluación

2.3 HIPÓTESIS

Para la presente investigación se plantea la siguiente hipótesis:

Las estrategias metodológicas con actividades lúdicas contribuyen a la adquisición de un mejor nivel de desarrollo del lenguaje matemático, cuando se aplican a estudiantes de edad preescolar, en comparación con aquellos niños y niñas que no las reciben.

2.3.1 Variable independiente F.A

Actividades	Lenguaje matemático estimulado
Simple: 1-2-3- 4-5.	
Actividad 1: Enano gigante	Grande, Pequeño.
Actividad 2: La carrera de las bolitas	Dentro de, Fuera de
Actividad 3: Las botellas locas	Largo, Corto
Actividad 4: Soy la serpiente	Largo, Corto
Actividad 5 Las bolitas mágicas	Lejos, cerca
Moderadas: 6-7-8.	
Actividad 6 Las pelucas coloridas	Largo Corto , Del mismo largo
Actividad 7 El Cuento: EL león y el ratoncito	Más pequeño que, Más grande que
Actividad 8 Los vasos coloridos	Detrás de, Al lado de, Frente de
Elevado: 9-10-11-12	
Actividad 9 El personaje misterioso	Tan grande como, Tan pequeño como
Actividad 10: Títeres estiraditos	Tan grande como, Tan pequeño como, Igual que.
Actividad 11: Los círculos	Tan grande como, Tan pequeño como
Actividad 12 Él baile de frutas	Más grande que, Más pequeño que

Actividades lúdicas

“El juego educativo no surge espontáneamente del niño o adolescente, sino es propuesto por un adulto con una clara intención didáctica” (Delgado, 2011, p.170).

La didáctica se presenta así como la actuación pedagógica en una perspectiva práctica, por lo cual es deseable disponer de una diversidad de propuestas didácticas, modelos, estrategias, técnicas, necesarias para establecer alternativas de acción y ejecutarlas. Allí es donde la lúdica puede realizar aportes, a partir de los cuales se asimilen valores, así como el logro de las competencias y técnicas (Posada, 2014, p.32).

Actividades lúdicas: Son aquellas que fomentan el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencian valores y pueden orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Abarca, citado por Vargas, 1998, p.116).

2.3.2 Variable dependiente F.B

Desarrollo del lenguaje:

El lenguaje es un medio de comunicación a través de un sistema de símbolos. Por medio del lenguaje el niño será capaz de relacionarse con sus semejantes y exponer sus deseos y necesidades de forma más precisa (Molina, s.f., párr.2).

Que los niños realicen su primer aprendizaje de la lengua por vía oral trae como consecuencia la valoración de la didáctica del lenguaje oral, que ha de extenderse más allá de la educación preescolar (Cervera, 2004, s.p.).

Es el proceso cognitivo por el cual los seres humanos, haciendo uso de su habilidad lingüística innata, aprenden a comunicarse verbalmente, usando la lengua que utilizan en su entorno social, desde su nacimiento y durante su infancia hasta la pubertad.

Las variables de esta hipótesis son:

Juego cognitivo como estrategia

Estimular el desarrollo de lenguaje matemático.

2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE HIPÓTESIS

Las variables son elementos que constituyen las hipótesis; se entiende este término como: “El proceso de llevar una variable del nivel abstracto a un plano concreto. Operacionalizar una variable es hacerla medible” (Apolaya, 2012, p.8).

Cuadro N°1

Operacionalización de hipótesis

Hipótesis	Conceptos	Variables	Indicadores
Estrategias metodológicas	Actividades lúdicas: Son aquellas que fomentan el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencian valores y pueden orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.	- El juego como estrategia didáctica	- Juegos didácticos - Estrategias motivacionales - Dinámicas

<p>Mejor desarrollo del lenguaje matemático.</p>	<p>Desarrollo del lenguaje: es el proceso cognitivo por el cual los seres humanos, haciendo uso de su habilidad lingüística innata, aprenden a comunicarse verbalmente usando la lengua que utilizan en su entorno social, desde su nacimiento y durante su infancia hasta la pubertad.</p>	<p>Estimular el desarrollo del lenguaje matemático.</p> <p>Educación preescolar</p>	<p>Diagnóstico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquisición de vocabulario nuevo. - Mejor dicción - Socialización
--	---	---	--

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1 Finalidad

La finalidad de esta investigación es aplicada, porque pretende aplicar el conocimiento adquirido en la teoría con respecto a las actividades lúdicas, con los niños de preescolar del Cen Cinai de Esparza, para favorecer el desarrollo del lenguaje matemático.

3.1.2 Dimensión temporal

Con respecto a la dimensión temporal, esta investigación es transversal, porque: “estudia aspectos del desarrollo de los sujetos y de los temas en un momento dado” (Barrantes Echavarría, 2008, p.64). Es decir, se llevará a cabo con estudiantes de preescolar en el fomento del desarrollo del lenguaje matemático y no se dará un seguimiento en grados posteriores. Buscar mejorar, mediante actividades de juego, el lenguaje matemático; esto conlleva que mejore el lenguaje de los niños, pues adquieren nuevos conocimientos mediante el juego, para ponerlos en práctica en la vida cotidiana.

3.1.3 Marco

En cuanto al tamaño de la investigación, esta se cataloga como micro, porque se realiza con un grupo pequeño de niños de preescolar del Cen Cinai de Esparza.

3.1.4 Naturaleza

Esta investigación es de naturaleza mixta, en la cual se utilizan instrumentos de los enfoques cualitativo y cuantitativo con el fin de alcanzar los objetivos propuestos. “En este proceso, se recolectan los datos mediante técnicas cuantitativas y cualitativas, y se usa la triangulación de datos” (Barrantes Echavarría, 2014, p.99). Con respecto a la parte cuantitativa, se aplica una entrevista a la docente, a modo de diagnóstico, además la revisión documental de los temas afines; por otro lado, se llevará a cabo la observación y discusión de grupo, como método de recolección de datos, lo cual corresponde al enfoque cualitativo y con base en los resultados obtenidos se elabora una propuesta basada en los resultados que la aplicación de actividades lúdicas arrojen.

3.1.5 Carácter

Esta investigación es de carácter descriptivo y explicativo, por su naturaleza, en la que se deben definir los parámetros que se utilizarán y además se ofrece una explicación de los hallazgos.

Es descriptiva, porque pretende: “descubrir las principales modalidades de cambio, formación o estructuración de un fenómeno, y las relaciones que existen con otros. Por tanto, trata no solo de medir, sino también de comparar resultados e interpretarlos para un mejor conocimiento de la situación” (Venegas Jiménez, 1994, p.23).

Es decir, se basa en medir con el mayor grado de precisión posible, por eso es indispensable definir lo que se va a medir, con qué instrumentos se medirá y cómo se logrará una óptima exactitud en los resultados.

También se ubica en el tipo explicativa, la cual se define como la que: “Explica los fenómenos y el estudio de sus relaciones para conocer su estructura y los aspectos que intervienen en la dinámica” (Barrantes Echavarría, 2014, p.87).

En este tipo de investigación se establecen las distintas causas de un proceso, para lograr su entendimiento, como es el caso del tema elegido. “La investigación explicativa genera definiciones operativas referidas al fenómeno estudiado y proporciona un modelo más cercano a la realidad del objeto de estudio” (Yáñez, s.f., párr.2).

3.2 SUJETOS Y FUENTES DE INFORMACIÓN

3.2.1 Sujetos de información

Los sujetos de estudio de una investigación son aquellos que se eligen al azar o por conveniencia, para dar respuesta a una problemática planteada. Son los que puedan ofrecer la mejor información con respecto al tema. “Los sujetos son todas aquellas personas físicas o corporativas que brindarán información. Debe especificarse con claridad cuál es la población o universo (puede ser uno o varios) y la muestra (si se utilizará) en cada caso” (Barrantes Echavarría, 2014, p.92).

Al plantearse esta investigación desde la perspectiva de la metodología participativa, se trabaja con la totalidad de la población, es decir con un grupo de preescolar y la docente a cargo.

Se maneja un margen de error muy bajo o nulo, debido a que se trabaja con toda la población de estudio, es decir 15 estudiantes de preescolar, conjunto de sujetos que tienen una característica en común.

3.2.2 Fuentes primera mano

Las fuentes de información son instrumentos que se utilizan para recopilar información referente a un tema en particular. Existen fuentes primarias y secundarias. Las primarias aquellas que: “Constituyen el objeto de la investigación bibliográfica o revisión de la literatura y proporcionan datos de primera mano, pues se trata de documentos que contienen los resultados de los estudios correspondientes” (Hernández, Fernández y Baptista, 2008, p.66). Estas son principalmente libros, antologías, tesis, monografías, documentos oficiales, foros y páginas de internet, documentales, otros.

Para fundamentar esta investigación se utilizaron las siguientes fuentes primarias: libros que hacen referencia a actividades lúdicas, metodología participativa y desarrollo del lenguaje, tesis de diferentes universidades en las que los investigadores abordaron la práctica de actividades lúdicas en diferentes áreas, sitios de internet y revistas digitales que se refieren al desarrollo del lenguaje en edad preescolar y actividades lúdicas.

Autor o autores	Título	País	Año
Ausubel, D.	Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva.	España	2002
Barrantes Echavarría, R.	Investigación un camino al conocimiento.	Costa Rica	2008
Barrantes Echavarría, R.	Investigación un camino al conocimiento: un enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto.	Costa Rica	2014
Delgado, I.	El juego infantil y su metodología.	España	2011
Díaz F. y Hernández G	Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista.	México	2010
Fallas, V.	Educación en la sociedad de la información y el conocimiento.	Costa Rica	2005

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P.	Metodología de la investigación.	México	2008
Raffini, J.	150 formas de incrementar la motivación en la clase.	Argentina	1998
Vargas Rodríguez, E	Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las ciencias naturales.	Costa Rica	1998
Venegas Jiménez, P.	Algunos elementos de investigación	Costa Rica	1994

3.2.3 Fuentes secundarias

Las fuentes secundarias son: “listas, compilaciones o resúmenes de referencias o fuentes primarias publicadas en un área de conocimiento en particular” (Hernández, Fernández y Baptista, 2008, p.66). En este caso se consultó el buscador *google académico*, el cual ofrece fichas de referencia de artículos sobre el tema por investigar, además artículos de revista.

3.2.4 Fuentes terciarias

Son aquellas que tienen información referencial acerca de otras fuentes primarias o secundarias. “Son recursos que contienen información breve. Remiten al investigador a fuentes primarias y secundarias” (Rosario, 2013, p.4).

3.3 SELECCIÓN DEL MUESTREO

El muestreo es una herramienta de la investigación científica cuya función básica es determinar que parte de una población debe examinarse, con la finalidad de hacer inferencias sobre dicha población.

“El muestreo no es la simple sustitución de una cobertura parcial para una cobertura total. Muestreo es la ciencia y el arte de controlar y medir la fiabilidad de la información estadística útil a través de la teoría de la probabilidad” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.245).

3.3.1 Población

Población en estudio se define como: “conjunto de elementos que tiene una característica en común” (Barrantes Echavarría, 2008, p.135). La muestra debe lograr una representación adecuada

de la población en la que se reproduzca de la mejor manera los rasgos esenciales de esta, que se consideran importantes para la investigación. Para que una muestra sea representativa, y por lo tanto útil, debe reflejar las similitudes y diferencias encontradas en la población.

En este caso la población está constituida por 15 niños y niñas de preescolar de CEN CINAI de Esparza y su respectiva docente.

3.3.2 Sujetos

Los sujetos de la investigación son aquellos a quienes se escoge para recopilar la información requerida, por ser los más idóneos y de los que se van a obtener datos confiables. “Los sujetos son todas aquellas personas físicas o corporativas que brindarán información. Debe especificarse con claridad cuál es la población o universo (puede ser uno o varios) y la muestra (si se utilizará) en cada caso” (Barrantes-Echavarría, 2008, p.92).

Los sujetos de esta investigación son 12 niños y niñas de preescolar del CEN CINAI y su maestra.

3.3.3 Muestreo probabilístico

Los métodos de muestreo probabilísticos son aquellos en los que todos los individuos tienen la misma probabilidad de ser elegidos para formar parte de una muestra. Este tipo de muestreo asegura la representatividad de la muestra extraída y es el más recomendable.

Dentro de los métodos de muestreo probabilísticos se encuentran los siguientes tipos:

- ✓ Muestreo aleatorio simple: Este procedimiento es simple y tiene poca o nula utilidad práctica cuando la población que se está manejando es muy grande.

- ✓ Muestreo aleatorio sistemático: Este procedimiento exige numerar a todos los elementos de la población, pero en lugar de extraer cierta cantidad de números aleatorios sólo se extrae uno.
- ✓ Muestreo aleatorio estratificado: Trata de obviar las dificultades que presentan los anteriores ya que simplifican los procesos y suelen reducir el error muestral para un tamaño dado de la muestra.
- ✓ Muestreo aleatorio por conglomerados: En el muestreo por conglomerados la unidad muestra es un grupo de elementos de la población que forman una unidad, a la que se le llama conglomerado.

3.3.4 Muestreo no probabilístico

Con frecuencia para estudios exploratorios, el muestreo probabilístico resulta excesivamente costoso y se acude a métodos no probabilísticos, aun sabiendo que no sirven para realizar generalizaciones, pues no se tiene certeza de que la muestra extraída sea representativa, pues no todos los sujetos de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos. En general, se seleccionan a los sujetos siguiendo determinados criterios procurando, en la medida de lo posible, que la muestra sea representativa.

Entre los métodos de muestreo no probabilísticos más utilizados se encuentran:

- ✓ Muestreo por cuotas: También denominado en ocasiones *accidental*. Se basa en un buen conocimiento de los estratos de la población y/o de los individuos más representativos o adecuados para los fines de la investigación.

- ✓ Muestreo intencional o de conveniencia: Este tipo de muestreo se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener muestras representativas, mediante la inclusión en la muestra de grupos supuestamente típicos. Es muy frecuente su utilización en sondeos preelectorales de zonas que en anteriores votaciones han marcado tendencias de voto.
- ✓ Bola de nieve: Se localiza a algunos individuos, los cuales conducen a otros y estos a otros y así hasta conseguir una muestra suficiente. Este tipo se emplea muy frecuentemente cuando se hacen estudios con poblaciones "marginales", delincuentes, sectas, determinados tipos de enfermos, otros.
- ✓ Muestreo Discrecional · A criterio del investigador, los elementos son elegidos sobre lo que él cree que pueden aportar al estudio.

En esta investigación no se utiliza muestreo porque se trabaja con la totalidad de los sujetos.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECTAR INFORMACIÓN

3.4.1 Técnicas

Con el fin de lograr los objetivos propuestos se utilizan las siguientes técnicas para recolectar información:

3.4.1.1 Entrevista

En esta se orienta al entrevistado desde un objetivo previamente establecido, se hacen preguntas abiertas que ofrezcan la opción de entrelazar los temas que se pretende investigar. “Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos” (Díaz, Torruco, Martínez y Varela, 2013, p.163).

Para esto, se debe contar con una guía, la cual es conveniente realizar en un ambiente tranquilo, para ofrecer al entrevistado las explicaciones de cada etapa de la entrevista.

Esta técnica se utiliza como diagnóstico y se le aplica a la docente de preescolar. Se escogió por considerarse la más adecuada para hacer el diagnóstico.

3.4.1.2 Observación

Es un método interactivo para recopilar información donde el investigador tiene una profunda participación, lo cual requiere el dominio de habilidades de su parte:

Es un proceso difícil, pero da como resultado una excelente información, ya que se conoce más profundamente a las personas, a las comunidades y a sus problemas.

Favorece un acercamiento del investigador a las experiencias; no necesita que nadie le cuente como han sucedido las cosas, él las ha vivido y forma parte de estas (Barrantes Echavarría, 2008, p.208).

Se observa el desenvolvimiento de los niños y la adquisición de lenguaje matemático por medio de la aplicación de actividades lúdicas.

3.4.1.3 Revisión documental

Se lleva a cabo haciendo un análisis exhaustivo de los libros, revistas y trabajos finales de graduación que existan y estén a disposición sobre el tema por investigar. **En este caso, la documentación es la referente a actividades lúdicas y desarrollo del lenguaje matemático en preescolar.**

3.4.1.4 Discusión de grupo

La discusión de grupos pequeños es una técnica grupal en la que se da un intercambio de ideas y opiniones con respecto a una actividad realizada; se enseña a pensar como grupo y promover la igualdad. Cada participante aporta ideas y puntos de vista, a lo cual Barrantes-Echavarría (2014) opina: “puede ser útil para proporcionar y difundir información y conocimientos, motivar al grupo y actuar y cristalizar sus pensamientos” (p.220).

Esta técnica se utiliza principalmente en el enfoque cualitativo, se decidió incluirla para aplicar con los niños y niñas de preescolar del CEN CINAI y con esto, conocer la opinión y

medir el conocimiento adquirido en el desarrollo de lenguaje matemático después de la aplicación de actividades lúdicas.

3.4.2 Instrumentos

3.4.2.1 Cuestionario

Es un instrumento utilizado principalmente en la investigación cuantitativa, el cual permite la recolección de datos de forma rápida y eficaz. Para la aplicación del cuestionario se debe seguir un proceso sistemático, de manera que los datos obtenidos, ya sea del total de la población o de una muestra elegida, ofrezcan las respuestas confiables y válidas con las que se logre el objetivo o los objetivos propuestos para la investigación.

Se utiliza este instrumento con la técnica de la entrevista, porque es importante realizar una entrevista con una guía establecida.

3.4.2.2 Hojas de anotación

Se utilizan para llevar un registro anecdótico de las conductas observadas durante la aplicación de una técnica, en este caso, se utiliza con tres técnicas: observación, revisión documental y discusión de grupo.

Las hojas de anotación son instrumentos muy útiles para recoger la información de forma ordenada y así poder analizarla.

Definición Instrumental:**Cuadro N° 2****Operacionalización de variables A**

Objetivo específico	Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Definición instrumental
<p>Diseñar diferentes juegos que se adapten a la metodología del CEN- CINAI de Educación Pública en cuanto al desarrollo lingüístico y que sean de posible ejecución del CEN- CINAI de Esparza .</p>	<p>Más Factor A A más Aplicación del juego</p>	<p>El juego como estrategia didáctica</p>	<p>“El juego educativo no surge espontáneamente del niño o adolescente, sino es propuesto por un adulto con una clara intención didáctica” (Delgado, 2011, p.170).</p>	<p>Aplicar diferentes juegos según las necesidades que se detecten en el diagnóstico.</p>	<p>Aplicación de juegos didácticos. Información recolectada en hojas de anotación.</p>

3.5.2 Variable independiente F.B

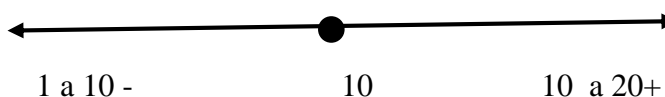
Definición conceptual:

El lenguaje es un medio de comunicación a través de un sistema de símbolos. Por medio del lenguaje el niño será capaz de relacionarse con sus semejantes y exponer sus deseos y necesidades de forma más precisa (Molina, s.f., párr.2).

Definición operacional:

Según la variable de estimular el lenguaje como estrategia didáctica, se emplean diversas actividades, calificadas con un porcentaje de 1 a 5 es negativo – y de 5 a 10 es positivo, con una evaluación de varios tipos de palabras donde se calificará mediante una lista de cotejo, cuáles logró mejorar con la estimulación del juego durante un tiempo de 2 meses y cómo se desenvuelve. Esto mediante una lista de cotejo y aplicando observaciones.

Observación: mediante una escala se realiza una evaluación donde los niños, en cuanto si logran una lista de 20 palabras de lo fácil a lo difícil. Se califica como menor las que van del 1 al 10 y los que califiquen del 10 al 20 entran en un porcentaje alto. Al final se sumará el total de la población, según sus resultados y de ahí se va a arrojar el resultado de cuántos fueron menores de 10 y cuáles mayores de 10; por consiguiente, se sabe si se logró el objetivo con un nivel superior de 10, o al contrario, un rendimiento menor que 10.



Definición Instrumental:**Cuadro N° 2****Operacionalización de variables B**

Objetivo específico	Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Definición instrumental
Estimular el lenguaje mediante juegos para el fortalecimiento de las destrezas en la población preescolar del CEN –CINAI de Esparza en el año 2018.	Más factor B Mejor desarrollo del lenguaje	Desarrollo del lenguaje matemático o	El lenguaje es un medio de comunicación a través de un sistema de símbolos. Por medio del lenguaje el niño será capaz de relacionarse con sus semejantes y exponer sus deseos y necesidades de forma más precisa (Molina, s.f., párr.2).	Observar el mejoramiento del lenguaje, mediante los juegos realizados.	Discusión de grupos. Información recolectada en hoja de anotación.

Hoja de control de variables, indicadores y preguntas

Variable	Indicador	Instrumento	N° de pregunta	Se aplica a	Observaciones
<i>Variable dependiente</i>					
Actividades lúdicas(juegos)	Juegos didácticos	Hojas de anotación	Hoja de anotación 1	Estudiantes	Se utiliza en revisión documental
	Estrategias motivadoras	Hojas de anotación	Hoja de anotación 1	Estudiantes	Se utiliza durante la aplicación de actividades
	Dinámicas	Hojas de anotación	Hoja de anotación 1	Estudiantes	Se utiliza durante la aplicación de actividades

<i>Variables independientes</i>					
Mejor nivel de desarrollo del lenguaje	Diagnóstico	Cuestionario	De la 1 a la 8	Docente	Se realizan preguntas cerradas y abiertas
Educación preescolar	Adquisición de nuevo vocabulario	Hojas de anotación	Hoja de anotación 1	Estudiantes y docente	Se utiliza en la discusión de grupo
	Mejor dicción	Hojas de anotación	Hoja de anotación 1	Estudiantes y docente	Se utiliza en la discusión de grupo

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

A continuación se comentará sobre una serie de actividades que se llevaron a cabo en el CENCINAI de Esparza. Se dio lugar a una serie de experiencias con resultados concretos por medio de juegos, para facilitar el conocimiento de las matemáticas por parte de los infantes de dicho centro educativo, con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados en esta investigación.

Como se mencionó anteriormente, se pusieron en aplicación distintos juegos, y afortunadamente por medio de estos, se logra cumplir con éxito los objetivos de las actividades planteadas.

Se sufrió un inconveniente previo, en cuanto a la variante del lugar y espacio físico de aplicación de las actividades, pues en primera instancia estas se iban aplicar en un Centro del Ministerio de Educación Pública. No obstante, se debió buscar esta segunda opción del CEN CINAI para poner en práctica, durante tres días, los juegos planteados con anterioridad, con las indicaciones correspondientes y con fines meramente académicos, para facilitar el aprendizaje. Adicionalmente, se programó un día para la realización de observaciones.

Aunado a lo anterior, se eligen los juegos porque como bien se conoce, una de las formas en las que un niño se va a desarrollar mejor en su entorno, es sintiéndose cómodo con la forma en la que aprende. Por ello, se pretende con esta investigación, demostrar que el juego es una herramienta fundamental en la vida de los niños. Al ponerla en práctica concretamente con los niños del CEN CINAI, estos fueron los resultados arrojados, que se pudieron observar en cada una de las actividades al momento de su aplicación. A continuación se profundizarán.

Por ello, primeramente se les dio a conocer los pasos por seguir y el esquema de trabajo general. Se procedió a explicarles cómo iban a trabajar. Además, en primera instancia, se les enseñó

un video haciendo referencia al tema que se iba a desarrollar en el transcurso de esos días y después de eso se empezó a ejecutar cada actividad.

Resultados de aplicación de la actividad 1 sobre *el cuento tan pequeño como un ratón*

En cuanto a la aplicación de esta primera actividad, se debe resaltar que funcionó como un método rompehielo, para que el grupo entrase en confianza y pudiera participar de lleno en cada una de las dinámicas; algunos niños se mostraban tímidos o distraídos.

Asimismo, los niños eran bastante listos y estaban dispuestos a cooperar y ser parte de la actividad. El objetivo de este cuento era que los infantes lograsen identificar los tamaños mediante la discriminación auditiva, así como trabajar con la atención y la concentración de estos, para que pudieran dar respuestas a las preguntas planteadas.

Por otro lado, se requirió volver a contar el cuento en segunda ocasión, para que quedase totalmente claro; tener imágenes de los personajes les permitió una visión sobre las características de estos y resultados positivos en cuanto a la identificación de los tamaños.

En general, los niños lograron identificar a partir del cuento y el material de apoyo, cuál personaje era más grande o pequeño de forma correcta y se comportaron muy atentos y participativos; también realizaron varias preguntas sobre los personajes y la historia detrás de estos.

Posteriormente, en cuanto al día adicional para realizar las observaciones, principalmente se denota una mayor confianza y participación por parte del grupo en estas actividades, quienes particularmente en este caso realizaron un mayor número de interrogantes; además, se denota una correcta diferenciación e identificación entre los conceptos de lo grande y lo pequeño.

Resultados de aplicación de la actividad 2 sobre la búsqueda del personaje más grande

El objetivo principal de esta actividad era el trabajo con los grupos en cuanto a comparaciones, por ello, se requería que los niños prestasen atención y concentración. En este caso, el nivel de dificultad para el docente recae en que los niños logren realizar un buen trabajo en equipo, pues debían trabajar en tríos, r lo que en algunos casos supuso que algunos niños no se pudieran involucrar del todo o verse distraídos.

No obstante, la gran mayoría de los niños pudieron desempeñarse en estos pequeños grupos de trabajo y apoyarse entre sí para identificar por medio de las cartas los diferentes personajes con características de tamaño variables. Pudieron trabajar de esta manera el desarrollo de imágenes, de forma que van a irse asociando al lenguaje de cada niño.

Adicionalmente, durante el día para las observaciones, se vuelve a ejecutar esta actividad y se denota mayor dinamismo y orden por parte de los niños, quienes ya tenían un conocimiento previo de las actividades. No obstante, esta actividad no fue la más llamativa para el grupo; la docente identifica una correcta aplicación por los niños en la comparación de cuáles personajes eran grande o pequeños.

Resultados de aplicación de la actividad 3 sobre *la carrera de bolitas*

La carrera de bolitas era un juego más dinámico que requería de mayor movilidad y análisis, a su vez, por parte de los niños. En este caso, adicional a la explicación oral de la actividad, fue necesario realizar una demostración de cómo debía realizarse el juego.

Por otro lado, fue necesario fomentar la competitividad y la participación dividiendo el grupo en 2 e incentivando el buen trabajo por medio de premios.

Particularmente, en esta actividad se notó el disfrute de los niños, pues debían no solo lograr la correcta identificación de tamaños para depositar las bolitas en el balde correspondiente, sino que también debían pensar rápido y ser ágiles para habilitar al siguiente niño en la fila.

Por otro lado, se notó un crecimiento en el trabajo grupal, pues los niños de su mismo grupo servían de motivadores y se ayudaban entre sí indicándole al jugador, en cuál balde debía insertar las bolitas.

Para esta actividad en el periodo tomado para las observaciones, se denota un grupo más animado y afable, por lo que se involucra la competencia y el movimiento. En este caso, los niños se mostraron más enérgicos y competitivos, para ver quién era el grupo ganador, no obstante, en algunas ocasiones fue necesario realizar intervenciones para que realizarán con orden la actividad y evitar algún accidente. Se denota una buena aplicación de las cantidades y lo que es grande o pequeño.

Resultados de aplicación de la actividad 4 sobre *los vasos coloridos*

Con esta actividad de identificar el tamaño de los vasos, del más grande al más pequeño, se requiere de esta manera, por parte de los niños, su atención y concentración. Cabe resaltar que al ser una actividad individual que requería hacerla uno a la vez, los que no estaban participando en ese momento se pusieron un poco inquietos y distraían a los demás.

No obstante, al momento de realizar la actividad cada niño mostró una buena destreza en su conocimiento sobre los tamaños y fueron muy pocos a quienes se les tuvo que brindar asistencia.

Finalmente, para integrar al grupo, la docente explicó tomando como ejemplo el aula donde estaban trabajando, que todo tiene diferentes tamaños y algunos de los niños se animaron a participar diciendo que era grande, mediano o pequeño.

En adición, para esta actividad durante el periodo de observaciones, se denota mayor agilidad y rapidez por cada niño para realizar la demostración a la docente sobre el manejo de los conceptos grande, mediano o pequeño; solo se observa un par de casos donde la docente debió darles asistencia y realimentación para efectuar de manera acertada el juego. En general, se observa un buen manejo por parte del grupo de los conceptos, así como conocimiento previo de estos.

Resultados de aplicación de la actividad 5 sobre *las botellas locas*

En esta actividad no solo se trabaja con la identificación por parte de los niños de lo que es largo y corto por medio de serpientes de diferentes tamaños, sino que también se trabajará con la motora, porque los niños deberán insertar en las botellas las serpientes.

Los infantes fueron muy atentos a las instrucciones y se presentaron interesados en conocer las medidas de lo que era largo o corto. Además, se denota la gran afabilidad por actividades que impulsen la competencia, pues el ganador de este juego era quien lo hiciera de manera correcta a la hora de insertar la serpiente a las botellas, según lo indicado y a su vez quien lo realizara de manera más rápida.

Ahora bien, se debe señalar que esta actividad requirió de un esfuerzo adicional por parte de la docente, para que el grupo comprendiera las medidas, pues algunos de ellos se equivocaron a la hora de insertar las serpientes en las botellas.

Finalmente, en cuanto al periodo adicional tomado para las observaciones, se denota un correcto manejo por parte de los niños de los conceptos largo y corto, por medio del juego de las serpientes, quienes se ven bastante involucrados en esta actividad y se observa su gusto por ella. Particularmente, hay algunos problemas de motora en algunos niños a la hora de insertar las serpientes en la botella correspondiente, pero hay un buen manejo conceptual.

Resultados de aplicación de la actividad 6 sobre *los títeres estiraditos*

Esta actividad requería no solo del conocimiento de los niños sobre las medidas largo o corto, sino también de su participación y la creatividad para caracterizar sus títeres; ellos mismos debieron recortar y pegar la cara de los títeres. Por eso, esta actividad requirió de mayor tiempo al presentar trabajo manual por parte de los niños; además, fue muy gustada por estos, quienes se vieron muy comprometidos y entretenidos.

Por otro lado, los infantes presentaron su títere terminado a la clase y se vieron muy involucrados en conocer y jugar con los que hicieron los otros. Además, con ayuda de la docente, los infantes lograron identificar la forma de su títere, pues el cuerpo era como acordeón y más largo o corto, con miras a que pudieran identificar la medida o forma del suyo.

Asimismo, posteriormente a la presentación de los títeres e identificación de las formas particulares de cada uno, se brindó un espacio para que los niños se pudieran reunir con otros compañeros que tenían la misma forma de títere y pudiesen compartir con estos.

Adicionalmente, en lo que fue el periodo de las observaciones, se observa una buena participación y compromiso del grupo con el juego en la creación de su títere. Además, en esta actividad el grupo se destaca por una correcta identificación de las características de su títere, así como el correcto análisis de lo que es corto o largo.

Resultados de aplicación de la actividad 7 sobre *los circulitos*

Esta actividad resultó bastante sencilla y entretenida para los niños, quienes de manera muy atenta, siguieron las indicaciones que les fueron dadas por la docente; básicamente, debían hacer encajar los círculos en los espacios, con la figura de estos en diferentes tamaños.

El tener los círculos de colores les facilitó analizar cuál de ellos correspondía en la respectiva figura y tener la percepción de los diferentes tamaños, ya fuese grande, mediano o pequeño. La docente dio espacio abierto para que los niños experimentaran por sí mismos con este juego y pudiesen, de manera individual, aplicar su propio raciocinio.

Por otro lado, fue necesario realizar una supervisión constante para que los infantes no se desconcentraran entre sí y además, evaluar su desempeño para identificar si estaban entendiendo la actividad o si estaban ejecutándola de forma correcta. En general se notó un buen razonamiento y concentración por parte del grupo y se pudo realizar la actividad sin considerables inconvenientes, además, el uso de diferentes colores también resultó un facilitador para que los niños entendieran que todos los círculos eran de diferentes tamaños y la ubicación espacial.

De igual manera, para esta actividad se toma un periodo de observaciones y se observa un trabajo más ordenado y rápido de los niños, quienes realizan una correcta identificación de las

medidas de los círculos que deben hacer encajar. Sin embargo, se visualiza que esta no es una de las actividades más entretenidas para los pequeños.

Resultados de aplicación de la actividad 8 sobre *el baile de la frutas*

En general, esta fue una de las actividades que tomó más tiempo a la hora de ejecutarse porque comprendía diferentes aspectos. Primeramente, por parte de la docente fue necesario pedirles a los niños su total silencio y concentración, debido a que fue preciso que estos observaran un video introductorio a la actividad, para desplegar actividades posteriores.

Con el video donde se presentaron las diferentes frutas, se buscaba que los niños identificaran cuáles de estas eran pequeñas o grandes. Por ello, era necesario que primero identificarán las frutas que aparecieron en el video, además, se debe resaltar que lograron de manera exitosa recordar y mencionar cuando se les preguntó sobre cuáles frutas aparecieron en el video; posteriormente, se preguntó a los niños dentro de la dinámica grupal cuáles de esas frutas eran grandes y pequeñas y ellos mismos cuestionaron las de una categoría u otra, e identificaron de manera correcta el tamaño de estas.

Finalmente, se le dio la oportunidad de dibujar las frutas favoritas; la gran mayoría dibujó manzanas y bananos. Así, principalmente esta parte requirió gran cantidad de tiempo para su aplicación y al final se realizó la última evaluación por parte de los niños, para identificar el tamaño de la fruta que dibujaron; en la mayoría de los casos lograron realizar la comparación de forma correcta.

En adición, es importante señalar que en el periodo de observaciones, el haber realizado esta actividad previamente, favoreció la participación de los niños, quienes recordaban algunas de

las frutas del video; se dio una mayor participación del total del grupo, al indicar las frutas grandes o pequeñas. Asimismo, en la sección individual, los niños presentaron sus dibujos e identificaron correctamente el tamaño de sus frutas favoritas.

Resultados de aplicación de la actividad 9 sobre *enano gigante*

El juego de enano y gigante es una modificación al que ya se conoce, en este caso, cuando la docente diga *enano* los niños deberán buscar objetos de la clase con un tamaño pequeño; cuando la docente diga *gigante* deberán hacer lo mismo pero con objetos grandes.

Este juego fue bastante gustado por los niños, pues existía cierto grado de competencia porque aparte de estar atentos y elegir correctamente el objeto de acuerdo con las indicaciones de la docente, debían adicionalmente hacerlo de forma ágil y rápida.

Los niños se divirtieron bastante, esta era una actividad que requería mayor movimiento y en algunas ocasiones debían devolver objetos, porque los seleccionaban de manera incorrecta, pero era por la misma competitividad y requerimiento de hacer la búsqueda del objeto rápidamente. Se puede resaltar que en esta actividad se denotó el compromiso y el involucramiento del grupo, además, se identificó un gran disfrute de estos; en general asimilaron y lograron discriminar entre objetos grandes y pequeños.

Finalmente, en el periodo de observaciones, este juego se destaca como uno de los más gustados por los niños, pues se involucran en mayor medida al haber ese elemento de competencia. Propiamente en el manejo conceptual se destaca el desempeño de los niños y un crecimiento positivo en la diferenciación de los objetos grandes y pequeños de su entorno.

Resultados de aplicación de la actividad 10 sobre *soy la serpiente*

En este caso se requiere de una buena organización por parte del grupo para acomodar desde el niño más bajito o pequeño, hasta el más alto o grande, para en una fila india formar una culebra muy larga.

Por ello, con la docente los niños salieron al patio del CEN CINAI, para realizar la actividad; esta les debió pedir que se imaginaran en el bosque y que iban a hacer una culebra.

El grupo se comportó un poco disperso al comienzo, pero poco a poco fueron acomodándose uno a uno, según su tamaño y solicitaron la aprobación de la docente para determinar cuál alumno iba primero, debido a que algunos de ellos tenían una altura bastante similar. Finalmente, una vez formada la serpiente según tamaños de pequeño a grande, los niños jugaban a que eran una serpiente por el bosque y se desplazaron por todo el patio, caminando o corriendo; la docente les ambientó con música para que se involucraran más con el juego.

De igual manera, es importante resaltar que durante el periodo de observaciones los niños recuerdan el orden de sus compañeros y saben identificar quiénes son los más bajitos y los más altos. Además, hay una participación más dinámica de los niños en la formación de la serpiente y un buen manejo conceptual.

Resultados de aplicación de la actividad 11 sobre *las bolas mágicas*

Esta actividad fue de gran agrado para los niños, pues básicamente debían realizar una carrera soplando bolas de estereofón. Para parte del grupo fue todo un reto que las bolitas

avanzaran, pues a algunos se les movían hacia los lados u otros no tenían buena técnica para lograr moverlas.

No obstante, los niños intentaron varias veces y lograron crear cierta práctica para mover las bolitas, por ello, hubieron varias carreras entre quienes llevaban más lejos y rápido la bolita.

Por otro lado, como esta actividad dependía esencialmente de un buen desempeño a la vez de los niños, en algunas de las ocasiones fue complicado determinar cuál de ellos llegó más lejos, por esto, la docente debió realizar un tipo de realimentación adicional, para que comprendieran el objetivo del juego, el cual era diferenciar y entender qué es largo y corto.

Adicionalmente, es importante resaltar que en el periodo de observaciones se dio una ejecución similar a la previamente aplicada por lo estudiantes, pues algunos presentaron ciertas dificultades para lograr movilizar las bolitas; por ello, de igual manera se requirió complementar la actividad con realimentación por parte de la docente, para reafirmar el manejo conceptual de los niños.

Resultados de aplicación de la actividad 12 sobre *las pelucas coloridas*

Con esta actividad se pretende, por medio de las artes y la imaginación, que los niños puedan identificar los conceptos de grande y corto.

En primera instancia, la docente les dio acompañamiento durante su trabajo individual y además, les realizó la demostración de cómo efectuar la técnica del soplado de la pintura y les

enseñó que había hecho el cabello grande a la niña de su dibujo, para que los niños se ayudaran y se dieran idea de cómo realizar la actividad.

En general, en la parte de discriminación de grande y pequeño, los niños acertaron y fueron congruentes con lo que habían pintado, asimismo, se demostró gran interés y participación por parte de estos. Para los niños, esta actividad fue muy entretenida y les agradó bastante, inclusive, varios de ellos solicitaron material adicional para realizar otras pinturas de niños con cabellos de colores, debido a que les fue muy llamativo que con una pajilla y soplando pudieran hacer una pintura.

Por último, se debió llevar a cabo un periodo de observaciones referente al desempeño de los niños en la aplicación de esta actividad, donde se destaca una mayor facilidad en la aplicación de la técnica de pintado por medio del soplado con pajilla y un excelente manejo e identificación conceptual de lo que es grande o pequeño.

Resultado final de las actividades:

A continuación se les mostrará un resultado claro de cómo las actividades fueron tomando su rumbo, según el contenido planteado con respecto al lenguaje matemático estimulado y el rango en el cual se fue realizando. Es claro que para empezar a enseñar algo a los niños se debe empezar de lo más simple, para que se vaya familiarizando y haga suyo el conocimiento; se pretende que el niño se sienta cómodo, esto hizo que fuera más sencillo adaptarse a los juegos, según el contenido planteado en cada actividad. Estas actividades empezaron con las actividades 1,2,3,4,y 5, las cuales fueron variadas y el estudiante se debía acostumbrar a ellas; se les dio la meta que se iba a desarrollar. Al principio no todos tenían noción de lo que se estaba desarrollando, por lo que se

realizaron cinco actividades, donde los niños iban adquiriendo una adaptación según conocimientos cotidianos, sin forzarlos a aprender algo memorístico y obtuvieron conceptos muy marcados. Se busca un juego cognitivo para que el estudiante se vaya preparando para la vida con conocimientos con conductas sociales y desarrollar sus capacidades intelectuales. Se trabaja de forma concreta, donde los alumnos manipulan los objetos de cada actividad, lo cual hace que se sientan más cómodos. Se basa en la teoría de Jean Piaget, según la cual, el niño se desarrolla en su ambiente natural. Los infantes debían pasar distintas etapas de desarrollo en su proceso de aprendizaje hacia un pensamiento independiente y qué mejor forma que mediante el juego, donde el niño es libre y espontáneo. En esta etapa pre operacional, edad en donde se encuentran las edades, se desarrolla mejor su lenguaje y una adquisición de conocimiento de las formas; ello, gracias a este proceso de aprendizaje enfocado en la experiencia mediante el juego. Se comenzó con el juego *enano gigante*, los niños empiezan a tener relación con el tema. Luego, *La carrera de las bolitas*, *Las botellas locas*, *Soy la serpiente*, *Las bolitas mágicas*. Cuando ya el niño tuvo el manejo del tema como tal, es ahí donde se pasa al siguiente nivel, donde tienen un conocimiento básico del juego. Se pasa al nivel moderado, donde va incrementando el nivel del juego, pero sin presionar a los niños. Se sube el nivel de conocimiento al ya ver que manejan el nivel básico, empiezan a usar un poco más su razonamiento. Deben detenerse a pensar qué se les solicita realmente; esto hace que crezca el interés por desafiarse a sí mismo y la competencia entre ellos y sus compañeros. Los estudiantes ya tienen una base del tema, el cual ya no se visualiza tan difícil. Los juegos fueron: las pelucas coloridas, el león y el ratoncito, los vasos coloridos; cuando ya ellos realizaron esta actividad, los niños están listos para pasar al siguiente nivel y este viene con un nivel más elevado por el conocimiento que ya ellos logran manejar, mediante el juego realizado en actividades anteriores. Aquí se eleva la capacidad de análisis de los niños; se retan a realizar los juegos porque

ya obtuvieron el conocimiento en el transcurso de este tiempo de juego. Ya el estudiante desarrolla con destreza y manejo el tema, ajustando las necesidades planteadas a la tesis, sacando los resultados esperados de los estudios realizados durante el tiempo de investigación. Fue de gran provecho el proceso que se llevó a cabo, pues no se esforzó al niño para obtener el resultado, sino que lo iban adquiriendo de forma natural, sacando lo mejor de cada uno.

V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Se concluye, según el trabajo de esta investigación, la gran influencia del juego cognitivo, no solo para alcanzar un pensamiento lógico matemático que otorga al infante más criticidad y forma su criterio, sino el desarrollo de conocimientos propios que se expresan como lenguaje matemático.

Los niños impulsados a realizar actividades que se relacionen con el lenguaje lógico matemático, adquieren destrezas para comprender de forma fácil los contenidos y su relación con la realidad. Para la aplicación del proyecto se realizaron dos momentos, el primero con seguimiento y juego durante un periodo de aplicación de tres días; cada día tenía una duración de seis horas, donde los niños pasan todo el día en el centro educativo CEN- CINAI. Se dio una situación que no permitió realizar el estudio en un centro educativo del Ministerio de Educación Pública (MEP); por motivo de la huelga se debió modificar el trabajo para llevarlo a los resultados que arrojó dicha investigación y se implementó en este CEN –CINAI Esparza.

Referente a la hipótesis investigada:

Se concluye que los datos recolectados en el periodo de esta investigación son suficientes para lograr el objetivo de este estudio, pues a mayor motivación mediante el juego, los niños mejoran el lenguaje matemático.

Conclusiones de la investigación:

- En cuanto a la propuesta al inicio de este proyecto, se hicieron proyecciones de una guía de trabajo en otra institución; eso llevó a cambiar todas las actividades y metas en la práctica, para responder a las características de la población. Aun los objetivos planteados no se lograron en un 100%, por los factores externos.
- En cuanto a los objetivos planteados después de delimitar el problema, se logran proponer algunas estrategias metodológicas para mejorar el lenguaje matemático, mediante algunos juegos como las carreras, cantos, cuentos con secuencia, interpretación, memoria y mucha atención. Con esos juegos se logró enfocar el trabajo en la cooperación grupal y la socialización de los pensamientos de los niños.
- Otro objetivo que se logra es la aplicación de la intervención pedagógica, la cual se llevó a cabo durante el desarrollo de los juegos implementados, mediante las doce estrategias mencionadas en la investigación.
- Con respecto al objetivo sobre la temática por indagar, relativa a si el juego cognitivo favorece el desarrollo del lenguaje matemático en los niños de 3 y 4 años, se rescata, de diferentes pensadores e investigadores, que las actividades lúdicas favorecen con gran impacto el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje de nuevas palabras depende fundamentalmente de la convivencia diaria del entorno educativo y la relación con otros niños, mediante el juego.
- Otro logro paralelo con respecto a la aplicación, fue en cuanto a los prerrequisitos de la atención y concentración mediante juegos y se reflejó al emplear aquellos que mantengan al niño interesado en querer adquirir nuevos conocimientos en las actividades; poniendo en

primera instancia el orden y la disciplina para realizarlos, siempre teniendo presente el respeto a los compañeros. En cuanto a la concentración, se realizaron algunos juegos; las actividades de concentración, las acciones de imaginación y creatividad, mejoran el desarrollo de los niños y esto se observó cuando se volvió a implementar un juego donde ya sabían cómo manejar la actividad, por lo cual solo se les dio un acompañamiento y entrega del material, pues ellos ya sabían qué hacer.

- El aporte de algunos teóricos como Piaget y Vigostsky, fue de gran importancia para respaldar y enriquecer el objetivo de la investigación, el cual busca confirmar que mediante el juego, el niño tienen mayor atracción para incrementar el conocimiento y así llevar a un buen desenlace el desarrollo de su lenguaje matemático de forma crítica y a partir de los conocimientos adquiridos mediante sus propios criterios, en el diario vivir.
- La teoría de estos autores mencionados con anterioridad, apoyaron la investigación realizada; se favoreció y se confirmó que el ambiente social en donde se desarrollan los niños juegan un papel importante para un buen desarrollo cognitivo. Estos doce niños ejecutaron las estrategias y juegos implementados por la investigadora.
- El papel de la docente gira en torno a ser un profesional dinámico en los salones de clase. A veces no se cuenta con el material correspondiente para una buena enseñanza y es aquí donde se debe desarrollar la creatividad de cada quien, estar innovando cada clase, para que los niños se sientan motivados y comprometidos con los docentes a cargo.
- Se concluye, en el proyecto de investigación pedagógica con respecto al desarrollo del lenguaje matemático, que es indispensable cumplir con la presentación de los estímulos desde la fase concreta, semiconcreta y abstracta, para generar vocabulario descriptivo y

calificativo, de modo que permitan ejercer progresivamente elementos del razonamiento lógico y espacial, así como la construcción de patrones para analizar situaciones cotidianas.

5.2 Recomendaciones

Este trabajo de intervención pedagógica ha sido de gran satisfacción, por los resultados positivos que se han adquirido, por arte de los niños, después de la aplicación de los juegos como estrategias pedagógica. Se sugiere, como recomendación, los siguientes puntos, con fundamento en la puesta en práctica de los juegos, con fines de mejorar el lenguaje.

Además, sería muy importante idear nuevas estrategias para favorecer y facilitar la enseñanza de un mejor aprendizaje para los niños. Se buscan alternativas para un mayor rendimiento en cuanto a las dificultades que repercuten en los salones de clase.

También, sacarle provecho a todo material, para una adecuada finalidad educativa. La propuesta realizada con los estudiantes puede tener gran impacto para mejorar el lenguaje matemático, el cual los impulsa a querer jugar; sin darse cuenta, están mejorando sus conocimientos, de gran importancia para la vida y su ambiente de cotidianidad. Los estudiantes no tendrán un cambio abrupto cuando se incremente el nivel educativo; eso será menos complicado, pues tienen una formación mediante estas actividades.

Los juegos realizados se ajustaron a las necesidades de los niños, sin sacarlos del rol que traen, sin exigirles más allá de lo que pueden realizar, con desarrollo intuitivo, para así mejorar sus conocimientos hacia un mejor lenguaje matemático.

Esta página web indica unas habilidades <https://educrea.cl/pensamiento-matematico-10-estrategias-estimular-desarrollo/>. El aporte de una estimulación adecuada desde pequeños, favorece un desarrollo fácil y sin esfuerzo de la inteligencia lógico matemática y permitirá al niño/a introducir estas habilidades en su vida cotidiana. Esta estimulación debe ser acorde con la edad y características de los pequeños y respetando su propio ritmo; debe ser divertida, significativa y dotada de refuerzos que la hagan agradable.

1- Permite a los niños y niñas manipular y experimentar diferentes objetos. Posibilitan observar las cualidades de estos, sus diferencias y semejanzas; de esta forma, estarán estableciendo relaciones y razonando sin darse cuenta.

2- Emplea actividades para identificar, comparar, clasificar, seriar diferentes objetos de acuerdo con sus características.

3- Muestra los efectos sobre las cosas, en situaciones cotidianas. Por ejemplo, al calentar el agua se produce un efecto y se crea vapor, porque el agua transforma su estado.

4- Genera ambientes adecuados para la concentración y la observación.

5- Utiliza diferentes juegos que contribuyan al desarrollo de este pensamiento, como sudokus, dominó, juegos de cartas, adivinanzas, otros.

6- Plantea problemas que les supongan un reto o un esfuerzo mental. Han de motivarse con el reto, pero esta dificultad debe estar adecuada a su edad y capacidades; si es demasiado alto, se desmotivarán y puede verse dañado su autoconcepto.

7-Conduce a que reflexionen sobre las cosas y poco a poco vayan racionalizándolas. Para ello, se puede buscar eventos inexplicables y jugar a buscar una explicación lógica.

8-Deja que manipulen y empleen cantidades, en situaciones de utilidad. Se les hace pensar en los precios y jugar a adivinar cuantos lápices habrá en un estuche, entre otros.

9-Deja que ellos solos se enfrenten a los problemas matemáticos. Pueden darles una pista o guía, pero deben ser ellos mismos quienes elaboren el razonamiento que les lleve a la solución.

10-Anima a imaginar posibilidades y establecer hipótesis. Se hacen preguntas del tipo “¿Qué pasaría si....?”.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Abreu, J. (2012). *Constructos, Variables, Dimensiones, Indicadores & Congruencia*. Recuperado de [http://www.spentamexico.org/v7-n3/7\(3\)123-130.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n3/7(3)123-130.pdf)

Álvarez Venegas, R., Paredes Hernández, L. y Arteaga Pérez, J. (2015). *Guía metodológica para la elaboración de proyectos de graduación en posgrado*. México: Universidad Internacional.

Apolaya, M. (2012). *Operacionalización de variables*. Recuperado de http://bvspers.paho.org/videosdigitales/matedu/2012investigacionsalud/26%20de%20Junio/taller%20operacionalizacion%20de%20variables/20120626Operacionalizacion_MoisesApolaya.pdf

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. España: Paidós.

Barrantes Echavarría, R. (2008). *Investigación un camino al conocimiento*. Costa Rica: EUNED.

Barrantes Echavarría, R. (2014). *Investigación un camino al conocimiento: un enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto*. Costa Rica: EUNED.

Barrantes Vargas, M. y Mena Barrantes, S. (2016). *Implementación de actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje significativo de conocimientos teóricos en los temas geometría molecular y nomenclatura de compuestos químicos, en los estudiantes de décimo año, en*

el Colegio Bilingüe de Palmares y en el Colegio Ricardo Moreno Cañas, Dirección Regional de Occidente, tercer trimestre del año lectivo 2016. (Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación con énfasis en la Enseñanza de la Ciencias) Universidad Americana, Costa Rica.

Cauas, D. (s.f.). *Definición de variables, enfoque y tipo de investigación.* Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36805674/1-Variables.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1529441902&Signature=xTQV5P%2FHWWtjRP4VdnwYczls7v0%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3Dvariables_de_Daniel_Cauas.pdf

Centro Terapéutico CECIT. (s.f.). *La importancia del lenguaje oral en los niños de edad preescolar.* Recuperado de <https://www.psico.org/articulos/la-importancia-del-lenguaje-oral-en-los-ninos-de-edad-preescolar/>

Cervera, J. (2004). *Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial.* Recuperado de http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/adquisicin-y-desarrollo-del-lenguaje-en-preescolar-y-ciclo-inicial-0/html/ffbcaf2e-82b1-11df-acc7-002185ce6064_1.html.

Cum Lauden. (s.f.). *Servicios de estimulación temprana.* Recuperado de <http://www.cumlaudem.es/contenido/serviciosacolegios/estimulaciontemprana.html>

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología.* Madrid: Paraninfo.

Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M. y Varela Ruiz, M. (2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. Recuperado de <http://riem.facmed.unam.mx/node/47>

Díaz F. y Hernández G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. (3ª. ed). México: Mc Graw Hill.

Doménech, F. (s.f.). *La enseñanza y el aprendizaje en la situación educativa*. Recuperado de <http://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20DPersonalidad/Curso%201213/Apuntes%20Tema%205%20La%20ensenanza%20y%20el%20aprendizaje%20en%20la%20SE.pdf>

Doryan, E. (1996). *Proyecto de Ley Fundamentos y Garantías para el Desarrollo y Mejoramiento Continuo del Sistema Educativo Nacional*. Recuperado <http://www.hacienda.go.cr>

Estado de la Nación. (s.f.). *La educación preescolar en Costa Rica*. Recuperado de https://www.estadonacion.or.cr/files/biblioteca_virtual/educacion/003/Parte_1_Capitulo_2-edu03.pdf

Fallas, V. (2005). *Educación en la sociedad de la información y el conocimiento*. San José: EUNED.

Gómez Rodríguez, T., Molano, O. y Rodríguez Calderón, F. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución*

educativa Niño Jesús de Praga. (Tesis de Licenciatura en Pedagogía Infantil).

Universidad de Tolima. Recuperado de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2008). *Metodología de la investigación*. 4^a. ed.

México: McGraw-Hill Interamericana.

Huertas, D. (2002). *La formulación de hipótesis*. Recuperado de

http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=25:la-formulacion-de-hipotesis&catid=11&Itemid=103.

Igartua, J. y Humanes, M. (s.f.). *El método científico aplicado a la investigación en*

comunicación social. Recuperado de

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33548909/7.-El-metodo-cientifico....pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1529442824&Signature=kYKQoOHNk7c%2Bd2TgjC0N22yIkTI%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl_metodo_cientifico_aplicado_a_la_inves.pdf

Jhonson, M. (2008). *Antecedentes históricos de la educación preescolar*. Recuperado de

<https://sites.google.com/site/mairymalexandra/antecedenteshist%C3%B3ricosdelaeducaci%C3%B3nprees>

Lasso Lasso, J. (2014). *La articulación música y literatura como estrategia didáctica que*

favorece la lectura estética en el grado tercero de la educación básica de la institución

educativa Antonio Nariño, Sede Barrio Obrero. Recuperado de
<http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/90003.pdf>

Marín Villada, A. (2008). *Clasificación de la investigación*. Recuperado de
<https://metinvestigacion.wordpress.com/>

Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Recuperado de
<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html> [Consulta 10 oct. 2016]

Molina, M. (s.f.). Trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación. Recuperado de
http://www.paidopsiquiatria.cat/files/12_trastornos_desarrollo_lenguaje_comunicacion.pdf

Pérez, G. (2014). Tipo de investigación. Recuperado de
http://www.mundodescargas.com/apuntes-trabajos/educacion_pedagogia/decargar_bases-metodologicas-de-la-investigacion-educativa.pdf

Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Recuperado de
<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Raffini, J. (1998). *150 formas de incrementar la motivación en la clase*. Argentina: Troquel

Rosario, J. (2013). Introducción a las fuentes primarias, secundarias y terciarias. Recuperado de
<https://es.slideshare.net/feminaexdesiderium/reconociendo-fuentes-primarias-y-secundarias>

Shuttleworth, M. (s.f.). *Hipótesis de investigación*. Recuperado de

<https://explorable.com/es/hipotesis-de-investigacion>

Terré Camacho, O. (2002). *¿Qué relevancia tiene la estimulación pre-escolar?* Recuperado de

<http://www.orlandoterre.com/pren7.html>

UNAM, Portal académico. (s.f.). *Objetivos*. Recuperado de

<https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlriid4/unidad2/proyectoDeInvestigacion/objetivos>

UNESCO. (1999). *El desarrollo del niño en la primera infancia: echar los cimientos del*

aprendizaje. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001163/116350so.pdf>

Vargas Rodríguez, E. (1998). *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las ciencias naturales*. San José: UNED.

Venegas Jiménez, P. (1994). *Algunos elementos de investigación*. Costa Rica: EUNED.

Yáñez, D. (s.f.). *Investigación explicativa: características, técnicas y ejemplos*. Recuperado de

<https://www.lifeder.com/investigacion-explicativa/>

Lafourcade, Pedro D. *Calidad de la educación*. Ministerio de Educación y Justicia, Secretaría de Educación. Universidad de California. 1988.

ANEXOS

ANEXO 1

CUADRO N°1

<u>TÍTULO:</u>	<u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</u>	<u>CONCLUSIONES</u>
<p data-bbox="201 367 751 688">Guía de estrategias didácticas para la estimulación del lenguaje matemático, con el juego cognitivo para los niños de preescolar del CEN-CINAI de Esparza, 2018.</p> <p data-bbox="201 764 751 867"><u>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:</u></p> <p data-bbox="201 943 751 1338">¿Cómo estructurar estrategias didácticas basadas en el juego cognitivo para estimular el desarrollo del lenguaje matemático en los niños y niñas de preescolar del CEN – CINAI de Esparza?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="779 367 1360 542">✓ La metodología aplicable de juegos matemáticos en la estimulación de las destrezas de lenguaje. <li data-bbox="779 586 1360 911">✓ Enlistar diferentes juegos que se adapten a la metodología del Ministerio en cuanto al desarrollo lingüístico matemático y que sean de posible ejecución en la CEN CINAI. <li data-bbox="779 954 1360 1279">✓ Desarrollar juegos cognitivos para el fortalecimiento de las destrezas de lenguaje matemático en la población preescolar del CEN CINAI de Esparza en el año 2018. 	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1388 472 1409 496">1. <li data-bbox="1388 578 1409 602">2. <li data-bbox="1388 683 1409 708">3. <li data-bbox="1388 789 1409 813">4. <li data-bbox="1388 894 1409 919">5. <li data-bbox="1388 1000 1409 1024">6. <li data-bbox="1388 1105 1409 1130">7. <li data-bbox="1388 1211 1409 1235">8.

<p><u>OBJETIVO GENERAL:</u></p> <p>Desarrollar estrategias didácticas para la estimulación de las destrezas de lenguaje matemático en los niños y niñas de preescolar del CEN – CINAI de Esparza, de acuerdo con el juego cognitivo, elaborados sobre el uso de una guía de estrategias didácticas establecidas.</p>	<p><u>HIPÓTESIS</u></p> <p>¿El juego cognitivo como estrategia didáctica contribuye a mejorar el desarrollo del lenguaje matemático de los niños y niñas de preescolar del CEN – CINAI de Esparza?</p>	
<p><u>FACTOR A:</u> guía de estrategias didácticas.</p>	<p><u>FACTOR B:</u></p>	<p><u>FACTOR C:</u></p>

	Estimular el desarrollo del lenguaje matemático.	
--	---	--

ANEXO 2

MATRIZ DE GESTIÓN

MATRIZ DE GESTIÓN	Autor/es/as	País	Nombre del libro	Nombre del archivo	Fecha en que se hizo	Página del documento	Link electrónico	Autores a los que refiere el autor	Carpeta donde se encuentra el archivo
CONTEXTO HISTÓRICO									
Educación preescolar	Estado de la Nación	Costa Rica	Estado de la Nación		s.f.	p.4	https://www.estadonacion.or.cr/files/biblioteca_virtual/educacion/		
	Jhonson, M.	s.l.	Antecedentes históricos de la educación preescolar.		2008	p.1			
FACTOR A									
Mejor nivel de desarrollo del lenguaje									
	Cervera, J.	s.l.	Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial.		2004	s.p.	http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/adquisicin-y-desarrollo-del-lenguaje-en-p		
FACTOR B									
Actividades lúdicas									
	Barrantes Vargas, M.	Costa Rica	Tesis		2016	p.38 y 41		Aizecang	
	Mena Barrantes, S								
	Delgado, I.	España	El juego infantil y su metodología		2011	p.170			
	Posada González, R	s.l.	La lúdica como estrategia didáctica		2014	p.32	http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf		
	Vargas Rodríguez, E.	Costa Rica	<i>Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las ciencias naturales</i>		1998	p.27 y 22			

ANEXO 3

INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO

Estimada docente:

La presente entrevista tiene como objetivo conocer un poco más acerca de la metodología empleada en sus clases, en relación con el tema de desarrollo del lenguaje matemático en los niños y niñas de preescolar. Esta se realiza con el objetivo de plantear una propuesta para la aplicación de actividades lúdicas con niños de preescolar.

1. ¿Cuántos años tiene de ejercer como docente de preescolar? _____
2. ¿Cuántos años tiene de trabajar en el CEN CINAI como docente de preescolar?
() Menos de 1 año () De 1 a 2 años () Menos de 5 años () Más de 5 años
3. ¿Implementar estrategias didácticas, que permitan el desarrollo del lenguaje matemático, es difícil en niños y niñas en edad de preescolar? () Sí () No
4. ¿Sabe lo que son actividades lúdicas que permiten el desarrollo del lenguaje matemático en los niños y niñas en edad de preescolar? () Sí () No
5. ¿Ha utilizado metodología con actividades lúdicas para estimular el desarrollar del lenguaje matemático en los estudiantes actualmente? () Sí () No
5. ¿Le gustaría tener una guía que incluya actividades lúdicas específicas para el tema de desarrollo del lenguaje matemático? () Sí () No
¿Estaría de acuerdo en implementar en su planeamiento didáctico actividades lúdicas que se puedan desarrollar desde la computadora, para estimular el lenguaje matemático de los niños y las niñas? () Sí () No
6. ¿En qué medida considera que las implementaciones de actividades lúdicas podrían beneficiar a los niños y niñas en el desarrollo del lenguaje matemático?
() Mucho () Poco () Casi nada () Nada () No Sabe

HOJA DE ANOTACIÓN 1

Fecha_____

Centro educativo_____

Docente_____

Grupo o

nivel_____

Variable_____

Técnica_____

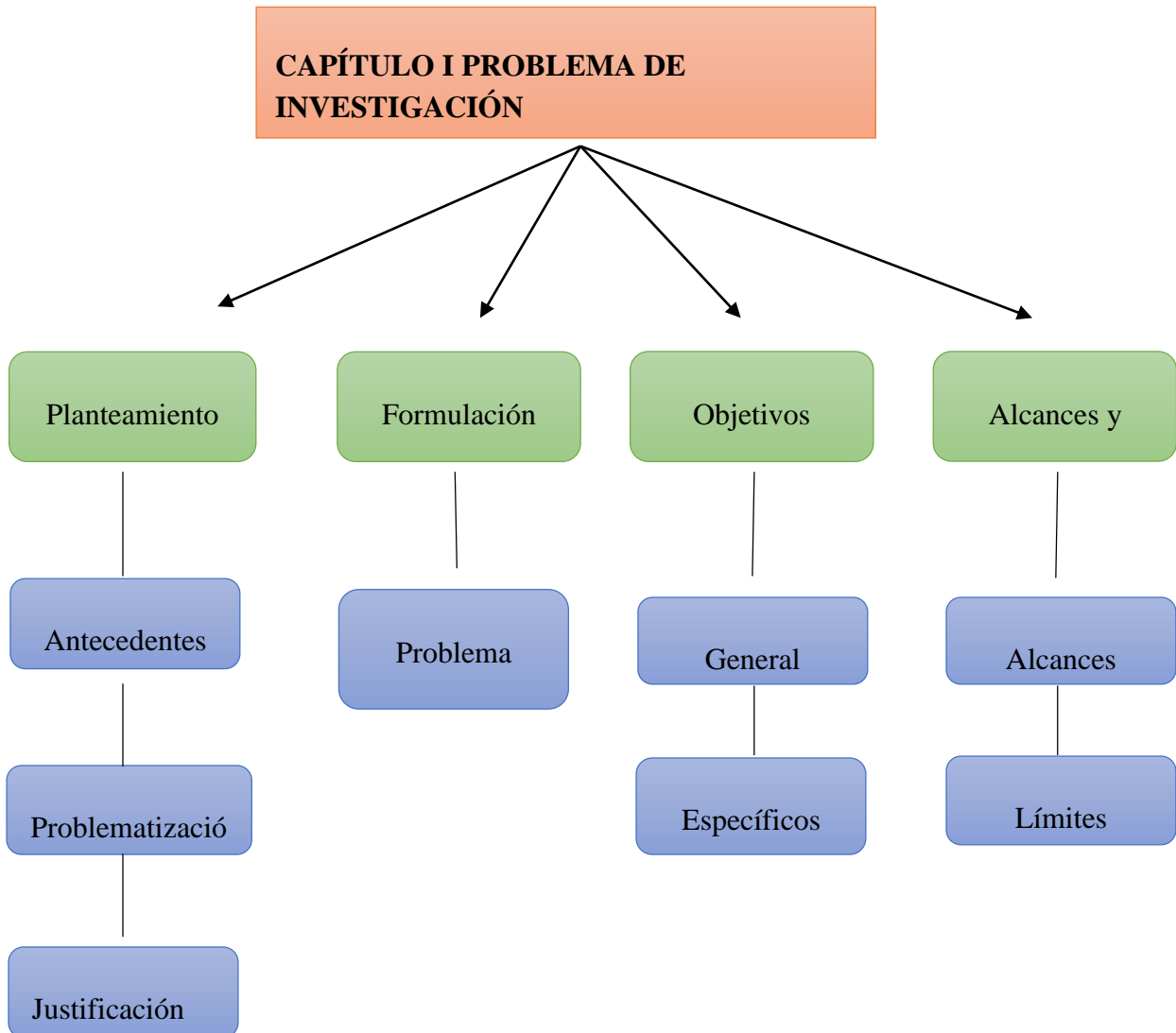
Actividad aplicada	Observaciones

ANEXO 4

PORTADAS Y MAPA CONCEPTUAL

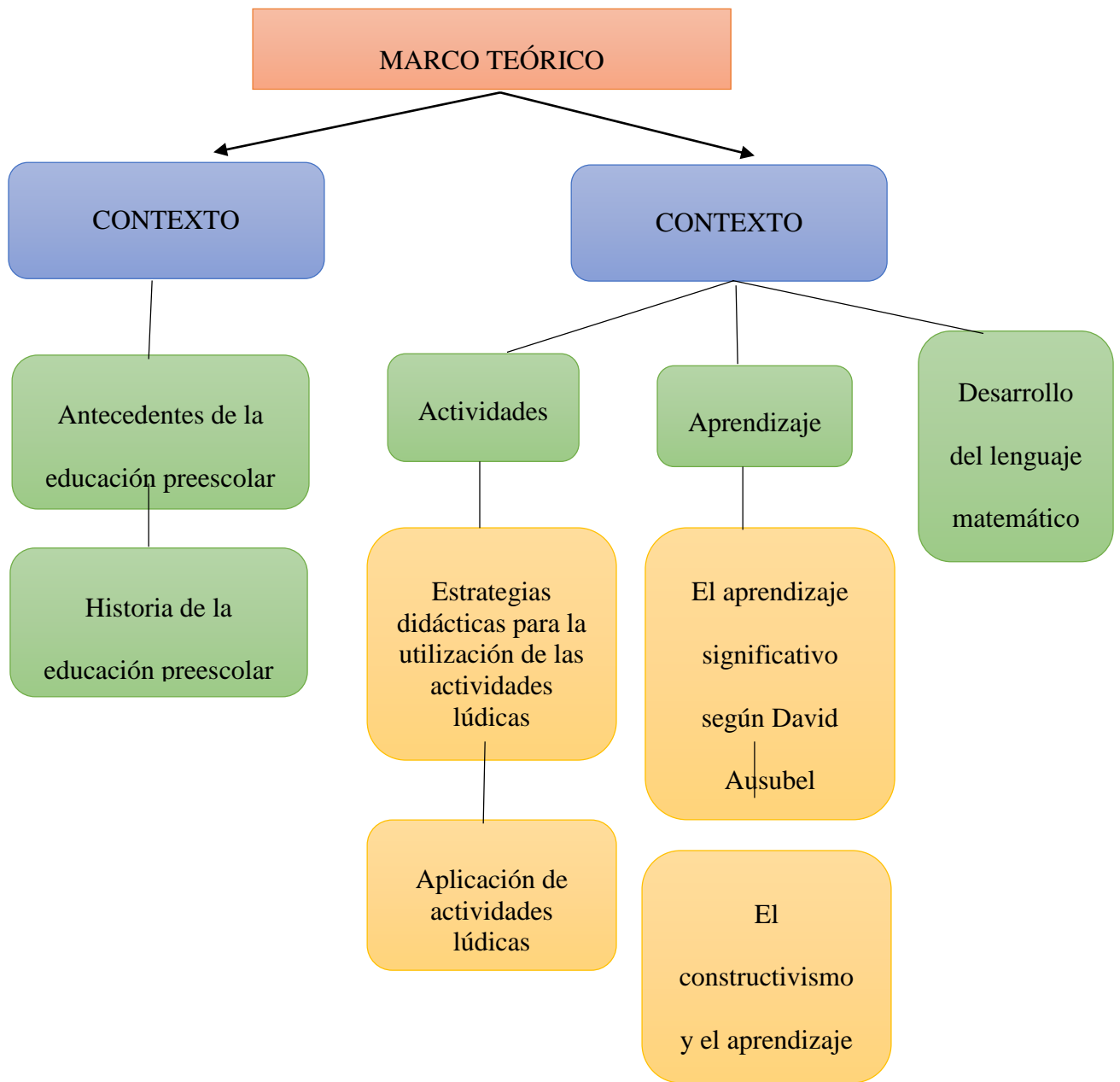
MAPA CONCEPTUAL N°1

TEMA: Guía de estrategias didácticas para la estimulación del lenguaje matemático, con el juego cognitivo para los niños de educación preescolar del CEN – CINAI de Esparza, 2018.



2.5 MAPA CONCEPTUAL

TEMA: Guía de estrategia didáctica para la estimulación del lenguaje matemático, con el juego cognitivo para los niños de educación preescolar del CEN – CINAI de Esparza, 2018.



ANEXO 5

HOJA DE APROBACIÓN DEL TEMA

UNIVERSIDAD HISPANOAMERICANA
CENTRO DE INFORMACION TECNOLOGICO (CENIT)
CARTA DE AUTORIZACION DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA
REPRODUCCION PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACION ELECTRONICA
DE LOS TRABAJOS FINALES DE GRADUACION

San José, 30 de abril

Señores:
Universidad Hispanoamericana
Centro de Información Tecnológico (CENIT)

Estimados Señores:

El suscrito (a) Ma. Fernanda Vega Gutiérrez con número de
identificación 113580565 autor (a) del trabajo de graduación titulado
Guía de estrategias didácticas para la
estimulación...

presentado y aprobado en el año 2019 como requisito para optar por el título
de licenciatura; SI / NO)
autorizo al Centro de Información Tecnológico (CENIT) para que con fines
académicos, muestre a la comunidad universitaria la producción intelectual
contenida en este documento.

De conformidad con lo establecido en la Ley sobre Derechos de Autor y Derechos
Conexos N° 6683, Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica.

Cordialmente,

Ma. Fernanda Vega G 113580565
Firma y Documento de Identidad