



UNIVERSIDAD DE LAS AMERICAS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
PARVULARIA

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE UTILIZADO POR LAS
EDUCADORAS DE PÁRVULOS PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LOS
NIVELES DE TRANSICIÓN DE LOS COLEGIOS WENGA DE LA COMUNA DE
CORONEL Y EL COLEGIO ALONKURA DE LA COMUNA DE HUALPÉN**

Seminario para optar al título Académico de Licenciado en Educación

Profesor Guía: Jennifer Yuraszeck

Constanza Michelle Barra Olivares 18.433.736-3

Camila Stephanie Valencia Vallejos 18.745.929-k

Yohana Maricel López Andrades 14.062.950-2

Concepción – Chile

2017

AGRADECIMIENTOS

A nuestras familias por el apoyo y paciencia en este largo proceso de formación profesional, a Dios porque nunca nos soltó de su mano.

A todas aquellas Educadoras de Párvulos que se encuentran en las aulas, que nunca pierdan el sentido de la educación, de educar con amor, y educar para la paz.

RESUMEN

En esta investigación, de enfoque cualitativo, se consideraron dos instrumentos fundamentales; por un lado, la observación en aula de educadoras, para visualizar de qué manera usan el juego como estrategia de aprendizaje y, por otro lado, una entrevista para evaluar lo que piensan y saben sobre el juego como estrategia de aprendizaje. En ambos casos, es para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de nivel Transición.

Lo anterior es importante de considerar porque, según distintas investigaciones, durante los primeros seis años de vida, el juego cumple un papel fundamental, siendo un facilitador de aprendizaje, porque niños y niñas que juegan, desarrollan múltiples habilidades, construyendo sus propios aprendizajes, siendo estos más significativos

Este trabajo se aplicó en diferentes establecimientos educativos: En un Colegio particular subvencionado "Wenga" y en un Colegio municipal "Alonkura", en los niveles de pre-kínder y kínder, a cuatro educadoras de párvulos por establecimiento, en total fueron ocho educadoras de párvulos.

Una vez finalizado el proceso de observación y entrevistas, las investigadoras realizan el análisis y lo contrastan con lo que dice el marco teórico, para finalmente hacer conclusiones sobre lo que ocurre en los colegios antes mencionados con la utilización del juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Palabras clave: Juego, Estrategia, Estrategia de aprendizaje, Pensamiento lógico matemático.

ABSTRAC

In this qualitative focused investigation, two main instruments are considered; on one hand, it is considered the class observation to educators, in order to visualize how are the games used as a learning strategy, and on the other hand, it is considered an interview to evaluate what evaluated agents think and know about the game as a strategy for learning. In both cases, it is to favour the development of mathematical logical thinking in children of a Kindergarten level.

What was previously mentioned is important to be considered because, according to different investigations, during the six first years of age, the game has a main role, being a facilitator of learning, because children who play, develop multiple abilities, building their own learnings, which are more meaningful.

This task was applied in different learning establishments: In “WENGA” partly paid School, and the “ALONKURA” municipal school, in levels of pre-kinder and kinder, to four Pre-school educators per establishment, in total there were eight pre-school educators.

Once they finished the process of observations and interviews, the investigators made the analysis and contrasted it with what the Theoretical Framework mentioned, to finally make conclusions about what happens in the schools previously mentioned with the use of games as a strategy for learning to develop the mathematical logical thinking.

Key Words: Game, Strategy, Learning Strategy, Mathematical Logical Thinking.

ÍNDICE

| | <u>Página</u> |
|---|---------------|
| INTRODUCCIÓN | 7 |
| CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 9 |
| 1.1 Planteamiento del problema | 9 |
| 1.2 Pregunta de investigación | 11 |
| 1.3 Preguntas de investigación | 11 |
| 1.4 Objetivo general | 12 |
| 1.5 Objetivos específicos | 12 |
| 1.6 Justificación | 13 |
| 1.7 Viabilidad | 14 |
| 1.8 Definición del ambiente o contexto | 15 |
| 1.9 Supuesto | 16 |
| CAPITULO II MARCO TEÓRICO | 16 |
| 2.1 Origen y definiciones del juego | 16 |
| 2.1.1 El juego en la infancia | 17 |
| 2.1.2 Tipos de juego | 20 |
| 2.2 Aprendizaje y estrategias | 21 |
| 2.2.1 Aprendizaje | 21 |
| 2.2.2 Estrategia | 22 |
| 2.2.3 Estrategias de aprendizaje | 22 |
| 2.2.4 Estrategias de enseñanza | 23 |
| 2.3 Pensamiento lógico matemático | 23 |
| 2.3.1 Tipos juegos para desarrollar el pensamiento | 27 |
| lógico matemático en niveles de transición | |
| CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO | 30 |
| 3.1 Generalidades | 30 |
| 3.2 Enfoque | 30 |
| 3.3 Paradigma | 31 |
| 3.4 Diseño | 31 |
| 3.5 Tipo de investigación | 32 |
| 3.6 Universo | 32 |
| 3.6.1 Muestra | 33 |
| 3.6.2 Unidad(es) de análisis | 33 |
| 3.7 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos | 35 |
| 3.7.1 Observación | 35 |
| 3.7.2 Registro de observación | 35 |
| 3.7.3 Entrevista | 35 |
| 3.7.4 Validación del instrumento | 40 |
| CAPITULO IV. ANALISIS DE RESULTADOS | 40 |
| 4.1 Triangulación | 40 |

INDICE DE RECUADROS

| | <u>Página</u> |
|------------------------------------|----------------------|
| 1 Carta Gantt | 34 |
| 2 Criterios de observación | 36 |
| 3 Análisis entrevista | 42-46 |
| 4 Análisis registro de observación | 47-51 |
| 5 Triangulación | 52-58 |

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se centra en el tema: “El juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños y niñas de los niveles de transición de los Colegios Wenga de la Comuna de Coronel y el Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén”, donde se quiere evidenciar si las docentes aplican o no, el juego como estrategia de aprendizaje en sus experiencias pedagógicas.

El juego es una herramienta indispensable para lograr que los párvulos desarrollen el pensamiento lógico matemático, porque este no solo recrea, sino que permite que, dentro de esta diversión, los niños y niñas alcancen aprendizajes mediante la manipulación, reflexión, comparación y actuación en diferentes escenarios.

En consecuencia, es necesario profundizar en la indagación acerca del juego como estrategia, para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático, para poner en evidencia, que durante la niñez debiera emerger la curiosidad y la exploración, desarrolladas principalmente mediante el juego.

Para realizar este trabajo, se desarrollará un completo informe, que contempla una estructura definida, que organiza claramente la información.

Se comienza esta indagación, con la presentación del planteamiento del problema y posterior justificación de él, puntos en los que se menciona una de las causas más recurrentes que obstaculiza la implementación del juego como estrategia de aprendizaje, esta es, la sobre escolarización en los niveles de transición. Se entiende por sobre escolarización la ausencia de experiencias lúdicas, según Carolina Escobar, periodista de la Facultad de Ciencias Sociales comenta: “En la sociedad actual se ha tendido a valorizar una adquisición prematura de habilidades cognitivas propias de la educación básica como la lectura, escritura o colorear correctamente los libros, generando muchas veces, a juicio de los(as) educadores(as), frustración y desmotivación en seguir aprendiendo, siendo el juego una estrategia didáctica fundamental que no hay que olvidar”.

Por medio de esta información, se plantea la interrogante que dará curso y sentido a la investigación. Por lo que, además, en base a este planteamiento, se formulan diversos

objetivos, los cuales proponen un orden y dirección a la búsqueda de respuestas sobre la problemática planteada.

Por consiguiente, este trabajo, presenta un amplio marco teórico, donde se expone diversa información clave, que entrega un acabado conocimiento sobre las diferentes aristas relacionadas con el tema planteado, proporcionando un fuerte respaldo a este contenido. Lo que continua, con la presentación del marco metodológico, en donde se explicitan elementos que se utilizarán durante su ejecución, tales como, tipo de investigación, universo, métodos, técnicas, instrumentos, tiempos, entre otros. Lo que responde a las interrogantes, cómo, cuándo y dónde de la indagación. Para luego dar paso, a través de la recolección de datos, al análisis de resultados y triangulación, procedimiento que entregará por medio de su interpretación, una acabada conclusión, en donde se expondrá y responderá a modo de síntesis a la problemática planteada en esta investigación.

CAPÍTULO I

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Educación Parvularia en Chile, se rige por un currículo, cuyo marco está establecido en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, documento que entrega los lineamientos y orientaciones para el desarrollo del proceso educativo en todos los niveles de educación inicial.

Este marco curricular que comienza a construirse el año 1998 y culmina el año 2001, con su publicación, establece las directrices que guían, y dan sentido al quehacer educativo en forma integral y contextualizada.

Dentro de este marco orientador, el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene gran fundamentación en los principios pedagógicos, es así como los docentes deben tener presente la importancia de cada uno de ellos al momento de planificar experiencias pedagógicas formales y no formales. El conjunto de principios que plantea estas bases, son: “actividad, singularidad, relación, unidad y juego en sus conceptualizaciones actuales, unidos a los de bienestar, potenciación y significado, de más reciente incorporación de la bibliografía especializada, estos principios establecen una concepción más amplia y flexible de la pedagogía de párvulos actual, y del potencial de aprendizaje de los niños.” (MINEDUC, Bases curriculares de la educación parvularia, 2001)

En el escenario educativo, parte de los actores son los educadores de párvulos, los cuales cumplen un rol decisivo en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a la labor que ejecutan. La Educadora de Párvulos es “formadora y modelo de referencia para los niños y niñas, diseñadora, implementadora y evaluadora de los currículos, dentro de lo cual su papel de seleccionadora de los procesos de enseñanza y de mediación de los aprendizajes es crucial (...) fortaleciendo sus potencialidades para un desarrollo pleno y armónico.” (MINEDUC, Bases curriculares de la educación parvularia, 2001)

En educación inicial, la labor docente tiene como rol fundamental el uso de estrategias en diferentes materias para llevar a cabo una función educativa acorde a los requerimientos de niños y niñas que cursan los niveles de transición.

Según K. Hirsh-Pasek (2007), Profesora del departamento de psicología de la Universidad de Temple, señala que las diversas estrategias que combinan el juego y el esfuerzo estructurados son aceleradoras efectivas para el aprendizaje de los niños en el colegio y su desarrollo a largo plazo. Además, sostiene que no solo es importante reflexionar qué enseñar, sino también cómo hacerlo, y que niños y niñas aprenden mejor en ambientes lúdicos, es decir, a través de juegos guiados con contenidos apropiados.

En todos los ámbitos del aprendizaje, es fundamental promover la utilización del juego, primordialmente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático por lo que permite desarrollar uno de los procesos cognitivos superiores como es el pensamiento, además de crear situaciones de un valor educativo y cognitivo que permiten experimentar, investigar, resolver problemas, descubrir y reflexionar:

Como una estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad (Aristazabal, Colorado, Álvarez, 2011)

El aprendizaje de las matemáticas es un nivel abstracto del pensamiento, por lo que a niños y niñas les resulta difícil asimilar estos conceptos, es por esto que el juego es la herramienta de aprendizaje más eficiente para el desarrollo de esta área. El niño por medio del juego en movimiento y en libertad asimila nuevos conceptos.

En la actualidad considerar el juego como una estrategia de aprendizaje, es una interrogante que deja entre ver que los docentes en sus aulas aún desconocen su importancia, significado y lo que esto conlleva.

“El juego es liberador, por lo que es indispensable comprender la forma en que funciona, lo que nos comunican los educandos por medio de éste, sus motivaciones al jugar, al crear su mundo imaginario.”(Campos M., 2006)

Es imprescindible que los educadores y educadoras otorguen al juego la importancia y seriedad que merece, pues, si lo saben utilizar, se puede convertir en una potente estrategia de trabajo para los docentes. Involucrarnos en los juegos de los párvulos, permite presentar y trabajar con metodologías más lúdicas que nos acerquen a sus actuales necesidades, y crear ambientes facilitadores y motivadores para los niños y niñas, desde el enfoque constructivista que cimienta la actual Reforma Educacional, a formar y/o potenciar aprendizajes significativos para niños y niñas. Esto conlleva a que sean los párvulos los constructores de sus propios aprendizajes, seleccionen aquellos estímulos que reciben de su entorno y organicen la información obtenida con aquella que ya tienen con antelación.

En base al planteamiento propuesto anteriormente resulta la siguiente interrogante:

¿Las educadoras de párvulos utilizan el juego como estrategia de aprendizaje para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niveles de transición del Colegio Wenga de la Comuna de Coronel y Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén?

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:

¿Cómo las educadoras de párvulos utilizan el juego como estrategia de aprendizaje para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niveles de transición del Colegio Wenga de la Comuna de Coronel y Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén?

1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:

¿Cuál es la importancia del juego como estrategia de aprendizaje en los párvulos?

¿Cuáles son los juegos que utilizan las educadoras de párvulos como estrategia de aprendizaje para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

¿Cuáles son los resultados a la luz de la contrastación teórica con lo observado y las opiniones de las educadoras de párvulos?

1.4 OBJETIVO GENERAL:

Analizar el juego como estrategia de aprendizaje para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niveles de transición del Colegio Wenga de la Comuna de Coronel y Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén.

1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar cuál es la importancia del juego como estrategia de aprendizaje en los párvulos.
- Determinar los juegos que utilizan las educadoras de párvulos como estrategia de aprendizaje, para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niveles de transición.
- Contrastar los resultados de la teoría con lo observado y las opiniones de las educadoras de párvulos.

1.6 JUSTIFICACIÓN

Esta investigación surge de las experiencias vividas en distintos centros de práctica a lo largo de la carrera. En los establecimientos educacionales, se evidencian prácticas pedagógicas sobre escolarizadas, que invitan a indagar sobre el juego como estrategia aprendizaje utilizado por las educadoras de párvulos para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de los niveles de transición del Colegio Wenga de la Comuna de Coronel y el Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén.

El estudio denominado, “Un análisis del Desarrollo Curricular de la educación parvularia Chilena”, realizado por la OMEP en conjunto con María Victoria Peralta (2012) permite seguir analizando más profundamente lo que está sucediendo en las aulas Chilenas, ratifican que hoy en día no se está utilizando el juego como una herramienta educativa para desarrollar aprendizajes significativos en niños y niñas. Este estudio, evidencia prácticas en las que niños y niñas desarrollan destrezas escritoras y habilidades de lectura y cálculo en el más clásico y antiguo “apresto” de plantillas, palotes y copia de letras y números, rompiendo toda la integralidad de la educación en esta etapa y el carácter significativo, lúdico y de descubrimiento que presentan sus experiencias de aprendizaje.

Por lo que, este estudio tiene como utilidad dar a conocer las prácticas pedagógicas relacionadas con el juego que aplican las docentes a cargo de niveles correspondientes a la educación inicial.

El actor principal dentro de este escenario educativo, es el párvulo, quien es el centro de todo proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que el niño y niña es sujeto de derecho y cumple un rol activo y constructivo en su propio aprendizaje dentro de la sociedad.

“La Convención es el primer Código Universal de los derechos del niño legalmente obligatorio de la historia, reúne en un solo tratado, todos los asuntos pertinentes a los derechos del niño, los cuales pueden dividirse en cuatro amplias categorías: derechos a la Supervivencia, al Desarrollo, a la Protección y a la Participación”. (UNICEF, 2010)

Al destacar la convención de los derechos del niño, se quiere reconocer la importancia de los párvulos como parte fundamental de la comunidad, lo que le da una relevancia social a

este estudio, debido a que en la actualidad se evidencia una sobre escolarización dejando de lado los intereses y necesidades que presentan los infantes inherentes en su desarrollo. Por lo que es necesario considerar que el juego es uno de las principales actividades para el aprendizaje.

El juego es una estrategia que se debe utilizar durante la formación de los niños y niñas, siendo trascendental, porque a través de esta actividad, ellos se desarrollan en diferentes áreas, es decir, de manera integral.

Dicho esto, se entiende que los educadores deben asegurarse que los niños y niñas tengan un acceso libre al juego, porque como sabemos es fundamental para el desarrollo evolutivo de los niños y niñas para así desarrollar aprendizajes significativos mediante sus propias experiencias vivenciadas.

Con esta investigación se pretende responder diversas interrogantes que surgen con las prácticas pedagógicas sobre escolarizadas que no promueven la libertad lúdica de los infantes y por consiguiente aportar con información actualizada y fidedigna sobre la utilización del juego como estrategia de aprendizaje. Lo que aporta como información teórica y le otorga un valor significativo a este estudio en esta área.

Por lo tanto, se proyecta por medio de esta investigación evidenciar una realidad educativa existente en las aulas chilenas que imparte el nivel de educación parvularia, con el fin de analizar y reflexionar en base a ellas, para posteriormente generar cambios en el ejercicio docente.

1.7 VIABILIDAD

Esta investigación es factible de llevar a cabo porque se están realizando las prácticas pedagógicas en estos centros educativos, se cuenta con la autorización del colegio Wenga de la comuna de Coronel y del Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén, donde se observará y aplicará diversos instrumentos de evaluación a las educadoras de párvulos de los niveles de transición.

La indagación será realizada por tres investigadoras, una vez validados los instrumentos de recolección de datos, posteriormente, se realizarán cuatro visitas de observación a cada

Colegio. Este proceso se llevará a cabo durante la jornada de mañana particularmente, cuando ejecuten las experiencias de aprendizajes del núcleo relaciones lógico matemáticas y cuantificación en el segundo nivel de transición.

El tiempo destinado a esta investigación será aproximadamente de 4 meses, distribuyéndose en la observación, aplicación de instrumentos, recolección y análisis de datos. Todo acorde a las fechas estipuladas en el cronograma de la investigación.

1.8 DEFINICIÓN DEL AMBIENTE O CONTEXTO

Esta investigación se realizará en dos Colegios. Uno de ellos es el Colegio Alonkura dependiente del DAEM Hualpen, este establecimiento educativo pertenece a la religión Laica, su énfasis educativo está en el desarrollo integral, excelencia académica y valórico-religioso. Cuenta con variados programas institucionales tales como: El programa JEC (jornada escolar completa), atención a los alumnos con Necesidades educativas especiales permanentes y transitorias, programa de orientación, convivencia escolar, prevención de drogas y alcohol, educación de la sexualidad, cuidado del medio ambiente, promoción de la vida sana, actividades de acción social, actividades pastorales.

El Colegio Wenga de la comuna de Coronel, tiene dependencia Particular Subvencionada, su énfasis en el proyecto educativo está en el desarrollo integral, excelencia académica y formación valórica- religiosa. El centro educativo cuenta con programas institucionales como: Programa JEC (jornada escolar completa), Plan fomento lector DAL, PIE (Proyecto de integración escolar), convivencia escolar, prevención de drogas y alcohol, cuidado del medio ambiente y promoción de la vida sana. También fomenta la participación de la familia dentro del proceso educativo de los alumnos desarrollando programas como: actividades de integración, recreación y esparcimiento. Por último, el Colegio Wenga está dentro de los primeros puntajes SIMCE a nivel de comuna.

Ambos Colegios presenta un alumnado diverso, en su mayoría las familias provienen de un contexto social vulnerable, al ser instituciones que reciben aportes del Ministerio de Educación, estos centros educativos trabajan con familias que pertenecen a los quintiles más bajos por lo que prestan atención a aquellas familias que están inscritas en los

programas Municipales, dentro de los que se destacan: JUNAEB, Programa Puente entre otros.

1.9 SUPUESTO

Las educadoras de párvulos de los niveles de transición no utilizan el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático, sólo utilizan el juego como medio de entretenimiento y sin ninguna intencionalidad pedagógica.

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 ORIGEN Y DEFINICIONES DEL JUEGO

El juego es una actividad inherente del ser humano, especialmente desarrollada en forma natural y espontánea en los niños y niñas, además, se convierte en un factor potenciador para el aprendizaje.

La RAE le ha otorgado diversos significados al juego, como:

El vocablo juego, que proviene del latín iocus, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión.

Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga.

El vocablo jugar, deriva del latín iocari, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego.

El niño dedica la mayor parte de su tiempo a jugar, prácticamente convierte toda actividad en juego, por lo tanto, es de gran relevancia en su vida. Podemos enfocar la importancia desde diversas teorías acerca del juego, las cuales se aproximan a la definición desde distintos puntos de vista:

Desde el punto de vista biológico: “El juego actúa favorablemente sobre el crecimiento de algunos órganos” (Carr), “El juego es el gasto de la energía que se posee en exceso (Spencer).

Desde el punto de vista sociológico: “El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria” (Karl Groos). “El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño y a través de él llega a conocerse a sí mismo y a los demás” (Vigotzky).

Desde el punto de vista psicológico: “El juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto” (S. Freud). “El juego dota al sujeto de la capacidad de entender las situaciones como si” (Winnicott).

Desde un punto de vista pedagógico: “Principio fundamental de la educación” (Montessori). “El juego influye en el desarrollo de la inteligencia” (Piaget). “El juego es un instrumento para que el maestro logre aprendizajes significativos” (Ausubel). (Rodríguez, 2008).

Se han enunciado múltiples definiciones para el juego, pero de una manera sencilla y educativa se puede definir como “Una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa”. (Neira, 2011)

2.1.1 EL JUEGO EN LA INFANCIA

En educación parvularia desde sus inicios a través de los diversos precursores como Fröebel, hermanas Agazzi, María Montessori entre otros, han propuesto el juego como principal herramienta del proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando a este, un elemento básico para el desarrollo biopsicosocial y cultural de niños y niñas.

El juego constituye la ocupación principal del hombre desde la primera infancia, pues a través de este, adquiere un mayor desarrollo en sus diferentes áreas: psicomotriz, cognitivo, afectivo social.

Según María Montessori (1937), el juego cumple con la profunda necesidad del niño de expresarse a sí mismo, los materiales y los objetos menos estructurados son los más apropiados para lograr esto y los que resultan más útiles a su entender son: el barro, la

arena, el agua, las cuentas, el papel blanco, todo tipo de material para colorear y todo tipo de material artístico que permita desarrollar la creatividad e inventiva infantil.

Para Fröebel; “El juego es el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás.” (366 Pensamientos Para Maestras Y Maestros, 2009)

Según lo que plantea María Montessori, y que está en concordancia con lo manifestado por Fröebel sobre el juego, es que, es de gran importancia en Educación Parvularia, porque permite a los niños y niñas representar lo vivido, experimentar con materiales no estructurados, permitiendo desarrollar múltiples habilidades, construir sus propios aprendizajes, siendo estos más significativos.

En la actualidad exponente como Amanda Céspedes se refiere al juego como algo “crucial junto a la risa, el buen humor y la alegría. Todo eso es un impulso a la inteligencia. Los niños que juegan mucho son extraordinariamente inteligentes, creativos, buscan soluciones, saben compartir y perder. Un niño que no juega lo suficiente no sabe perder”.

El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de sus necesidades de movimiento, al adquirir formas complejas que propicien el desarrollo de competencias (SEP, 2011)

Desde la visión de Velázquez (2012), las actividades lúdicas proporcionan a los párvulos aprendizajes a través del juego;

Es experiencia cultural, es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

Se debe destacar el papel del juego en el desarrollo de los aprendizajes significativos en la vida de los niños, por lo que estos exploran el mundo que lo rodea, y ellos seleccionan, comprenden e interpretan aquello que más le interesa a través del juego.

En el ámbito curricular, la Educación Parvularia en Chile establece, a través las Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP), un conjunto de principios pedagógicos que configuran una educación eminentemente humanista y potenciadora de los niños y niñas. Uno de estos principios fundamentales, es el juego.

Principio del juego; Enfatiza el carácter lúdico que deben tener principalmente las situaciones de aprendizaje, porque el juego tiene un sentido fundamental en la vida de la niña y del niño. A través del juego, que es básicamente un proceso en sí para los párvulos y no solo un medio, se abren permanentemente posibilidades para la imaginación, lo gozoso, la creatividad y la libertad.(MINEDUC, Bases curriculares de la educación parvularia, 2001)

El juego debe estar siempre presente en las experiencias de aprendizaje, porque los párvulos emplean el juego de forma innata y natural para construir diversos aprendizajes. Esto lo hacen de forma inconsciente, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes, el juego es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, siendo la forma natural que tienen los niños y niñas para aprender.

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia nos entregan lineamientos del cómo debe estar organizado el espacio educativo para las experiencias de aprendizaje:

El espacio educativo es concebido como la conjunción de los aspectos físicos (la materialidad, la luz, el diseño, la ventilación, las dimensiones, entre otros) con los aspectos organizacionales, funcionales y estéticos (la distribución del equipamiento, la disposición de los materiales, etc.) propios del ambiente de aprendizaje. En efecto el espacio educativo es una pieza fundamental para el desarrollo de los aprendizajes esperados. Un ambiente que ofrece ricas y variadas oportunidades para favorecer el juego, la exploración, la curiosidad y la interacción tiene una directa incidencia en la calidad de los aprendizajes. (MINEDUC, 2001)

Entonces, el espacio educativo debe ofrecer alternativas que resguarden la seguridad de niños y niñas, la intencionalidad educativa de cada experiencia de aprendizaje, la diversidad de cada contexto educativo, ambientes agradables y variados, todo esto, para proteger las

condiciones de calidad de los aprendizajes. Al utilizar el juego, se ofrecen ambientes que acogen múltiples oportunidades de aprendizaje dentro del espacio educativo.

La educación inicial, como primer nivel educativo, le otorga al juego una intencionalidad pedagógica, que busca desarrollar y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, por lo que se puede destacar que, el juego cumple un rol esencial en esta etapa educativa.

2.1.2 TIPOS DE JUEGO

- **El juego motor:** Se establece a partir de la relación del niño y la niña con el entorno y se manifiesta a través de la acción. Toda acción implica un movimiento, por grande, pequeño e incluso mínimo que sea. Todo este proceso está mediado por una progresiva maduración neurológica que le permite integrar sus propias acciones a las respuestas del otro, o de lo otro, a la vez que le ayuda a empezar a reconocer su propia diferencia respecto a lo que le rodea, su individualidad, el niño se relaciona con el entorno a través del cuerpo.(Carme Thió de Pol, 2007)
- **El juego de experimentación:** La experiencia nos muestra que cuando los niños por propia iniciativa se ponen a actuar libremente con objetos de su entorno, establecen una progresión en: Exploración sensorial manipulación y observación del comportamiento de los objetos, manipulación para poner en relación unos objetos con otros, experimentación para obtener u observar transformaciones de las cosas, anticipación y creación de expectativas sobre lo que puede ocurrir, expresión de hipótesis y confrontación con las de otros y con los resultados de la experiencia, extracción de conclusiones provisionalmente definitivas.(Carme Thió de Pol, 2007)
- **El juego de representación o simbólico:** El juego simbólico es el fruto de la capacidad humana de crear nuevos contextos y situarse a medio camino entre la realidad y la fantasía; utilizar signos y símbolos para crear nuevos contextos; interpretar la realidad desde distintos puntos de vista; anticipar situaciones y planificar la acción. (Carme Thió de Pol, 2007)

- **El juego de cooperación:** Su finalidad es dar la posibilidad a los alumnos de aprender unas habilidades sociales y desarrollar unos valores morales con el objetivo de que adquieran competencias que les ayuden en el desarrollo de su personalidad y de su relación con la comunidad. Algunos de los aprendizajes que impulsan los juegos cooperativos son: se aprende a valorar positivamente al otro, permiten un mayor desarrollo cognitivo, se incrementan las estrategias cognitivas de interacción social, disminuyen las conductas pasivas y agresivas.(Carme Thió de Pol, 2007)

2.2 APRENDIZAJE Y ESTRATEGIAS

2.2.1 Aprendizaje

El ser humano está en un proceso continuo de aprendizaje a lo largo de su vida. El desarrollo de nuestro cerebro se manifiesta a través de redes neuronales, esto depende de los genes con que una persona nace y la influencia de los ambientes y las experiencias vivenciadas.

A la educación actual le corresponde proveer experiencias educativas que permitan al niño y la niña adquirir aprendizajes necesarios mediante una intervención oportuna, intencionada, pertinente y significativa.

Según la Real Academia Española; “Aprendizaje es adquisición por la práctica de una conducta duradera, acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”.((RAE), 2017)

Aprendizaje es el proceso con el que los seres humanos modifican su comportamiento como resultado de la experiencia, esto se traduce a la adquisición de nuevos conocimientos o habilidades a través de las experiencias vividas. Por otro lado, el aprendizaje conduce e involucra cambios en un individuo, ya sea en su comportamiento, estructuras mentales, sentimientos y experiencias.

2.2.2 Estrategia

Una estrategia se considera una guía de las acciones que hay que seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. Estrategia, según la Real Academia Española; “Estrategia es un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento”.((RAE), 2017)

Las estrategias, son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver bien la tarea del estudio, determina las técnicas más adecuadas a utilizar, controla su aplicación y toma decisiones posteriores en función de los resultados.

2.2.3 Estrategias de Aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje, son actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

El autor Weinstein (1988); “Las considera como útiles para manejar, dirigir y controlar el propio aprendizaje en diferentes contextos”. (L. Ortiz. H. Salmerón, 2007)

Así, las estrategias de aprendizaje son conceptualizadas como procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) por lo que el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Por tanto, las estrategias de aprendizaje son acciones que deben partir de la iniciativa del alumno; están constituidas por una secuencia de actividades controladas por el sujeto que aprende y con posibilidad de ser adaptadas en función del contexto.

2.2.4 Estrategias de Enseñanza

Las estrategias de enseñanza se conciben como un conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos.

Anijovich,R. (2009)considera las estrategias de enseñanza como:

Conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar contenidos disciplinar considerando que queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué.

Por lo tanto, se entiende por estrategia educativa, un conjunto de acciones pedagógicas que buscan un determinado fin en el área de aprendizaje. Por lo que se entiende el uso de esta herramienta como un pilar fundamental en el quehacer pedagógico dentro del proceso educativo de los educandos.

2.3 PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

El razonamiento lógico-matemático no existe por sí mismo, éste se construye por la abstracción reflexiva; lo construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de objetos.

El razonamiento lógico-matemático, se refiere a “La capacidad de descubrir, describir y comprender gradualmente la realidad, mediante el establecimiento de relaciones lógico-matemáticas y la resolución de problemas simples.” (Ministerio, Mapas de progreso del aprendizaje para el nivel de educación parvularia, 2008)

Con esto se espera potenciar la capacidad de los niños de interpretar y explicarse la realidad, resolviendo problemas que se ven a diario. Por tanto, para que un niño de la primera infancia aprenda a ser lógico necesita conocer las reglas lógicas para que así pueda entender y realizar adecuadamente tareas elementales de las matemáticas.

Por lo tanto, la lógica permite establecer las bases del razonamiento, así como la construcción no solo de los conocimientos matemáticos sino de cualquier otro pertenecientes a otras asignaturas.

Para Jean Piaget: “El conocimiento lógico matemático, es el que no existe por sí mismo en la realidad. La fuente de este razonamiento está sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva”.(A. Cofré, 2012)

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", porque este conocimiento en el niño y la niña no es observable, son ellos quienes lo construyen en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como peculiaridad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos.

Por lo antes expuesto, el niño es el que construye su conocimiento lógico matemático a través de prácticas vividas, entre las cuales encontramos el conocimiento de diferentes objetos, la manipulación de estos.

“Piaget plantea que la lógica no viene del lenguaje sino de más lejos, viene de las coordinaciones generales de la acción, existiendo un parentesco entre los esquemas de asimilación y las leyes de la lógica”(A.Cofré, 2012)

“Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número”.(A. Cofré, 2012)

Por ende, el desarrollo de actividades de iniciación a la lógica, facilita la adquisición de algunas nociones, el empleo de juegos al ser utilizado como estrategia facilita la adquisición de nociones como la clasificación, seriación y la noción de número.

“La clasificación se define como juntar por semejanzas y separar por diferencias con base en un criterio; pero, además, esto se amplía cuando para un mismo universo de objetos se

clasifica de diversas maneras. Para comprenderla es necesario construir dos tipos de relaciones lógicas: la pertenencia y la inclusión. La inclusión es la relación que se establece entre cada subclase y la clase de la que forma parte, de tal modo que permite determinar que clase es mayor y, por consiguiente, tiene más elementos que la subclase”.(Cerecedo, 2008)

Por consiguiente, la clasificación es un instrumento de conocimiento esencial que permite analizar las propiedades de los objetos y, por tanto, relacionarlos con otros semejantes estableciendo así sus parecidos o sus diferencias.

Según Piaget, “la verdadera habilidad de clasificar se alcanza cuando el niño es capaz de establecer una relación entre el todo y las partes, es decir cuando domina la relación de la inclusión”.(A.Cofré, 2012)

La Seriación es otra de las nociones, que necesita el niño y la niña antes de construir el concepto de número. Mientras más se favorezca la construcción de estas nociones, más posibilidades de mejorar el aprendizaje matemático.

Para Piaget “la Seriación, una operación lógica que a partir de un sistema de referencias, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente”.(A. Cofré, 2012)

Las etapas de desarrollo de la seriación

Primer nivel: Ausencia de seriación. El párvulo no puede seriar, procede a ordenar parejas de elementos.; realiza pequeñas series considerando algunos elementos e ignorando los sobrantes.

Segundo nivel: Primeras seriaciones el niño actúa por ensayo y error. Logra seriar por tanteo empírico

Tercer Nivel: Seriación construida por un método Sistemático. El párvulo procede a seriar sistemáticamente. Es capaz de insertar un elemento en una serie ordenada, pasa a ubicarlos sin indecisiones, analiza características del elemento en relación con la serie. Justifica la razón de su ordenamiento de manera operatoria.

Para lograr el concepto de número es primordial que el niño conozca todas las nociones de forma gradual.

Para Piaget “la noción de número, es una adquisición tardía siempre inabordable antes del último año de la educación infantil, aunque el niño sea capaz de recitar toda la serie numérica. Esta habilidad verbal no tiene ninguna incidencia sobre la construcción del número (Los niños de 4 a 6 años educación infantil)”.(A. Cofré, 2012)

En los Mapas de Progreso se explicita que en el núcleo relaciones lógico matemáticas y cuantificación este:

“Se refiere a la capacidad de descubrir, describir y comprender gradualmente la realidad, mediante el establecimiento de relaciones lógico-matemáticas y la resolución de problemas simples”.(MINEDUC, Mapas de progreso de la Educación Parvularia, 2008)

En este núcleo relaciones lógico matemáticas y cuantificación nos señala dos conceptos en los que se basan los logros de aprendizaje que deben adquirir los niños y las niñas:

Razonamiento Lógico – Matemático: Este se refiere a la capacidad de los párvulos para descubrir, describir y comprender gradualmente la realidad, mediante la resolución de problemas simples.

Cuantificación: Este se refiere a la capacidad de los párvulos para describir y comprender la realidad, mediante la cuantificación y la resolución de problemas simples, trabajando para la construcción del concepto del número y su uso como cuantificador, identificador y ordenador.

Las principales características etarias de los párvulos según los Mapas de progreso (2008) en relación a este núcleo son:

En el tramo IV (Hacia los 5 años): Realiza comparaciones entre elementos que varían en algunos de sus atributos de: tamaño, longitud, forma, color y uso. Clasifica elementos considerando dos atributos a la vez. Ordena secuencia de objetos que varían en su longitud o tamaño. Emplea algunas nociones temporales y establece relaciones simples de secuencia y frecuencia para describir y ordenar sucesos cotidianos. Establece relaciones espaciales de ubicación, dirección y

distancia respecto a la posición de objetos y personas. Reproduce patrones que combinan al menos dos elementos. Reconoce el nombre y algún atributo de tres figuras geométricas y dos cuerpos geométricos.

Tramo V (Hacia los 6 años): Realiza diferentes comparaciones entre elementos que varían en sus atributos de: tamaño, longitud, forma, color, uso, grosor, peso, capacidad para contener, clasifica elementos por tres atributos a la vez. Ordena secuencia de objetos que varían en su longitud, tamaño o capacidad. Establecer relaciones temporales simples de secuencia, frecuencia y duración para describir y ordenar sucesos cotidianos. Utiliza nociones espaciales de izquierda y derecha en relación a su propio cuerpo. Reproduce patrones que combinan al menos tres elementos. Reconoce el nombre y algunos atributos de cuatro figuras geométricas y tres cuerpos geométricos.

Los mapas de progreso nos indican logros de aprendizajes que los niños y las niñas a esta edad deben tener y como debemos trabajar estos logros de aprendizajes.

2.3.1 TIPOS DE JUEGOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIVELES DE TRANSICIÓN

El juego favorece el desarrollo intelectual de los niños y niñas:

A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto. (Álvarez E. C., 2010)

TIPOS DE JUEGO

- **Los juegos de construcción:** Es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y

el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años.(Garzón, 2011)

- **Los Juegos cooperativos:** El grupo trabaja para conseguir un objetivo en común. En el juego cooperativo todos ganan nadie pierde, se juega por placer, se favorece la participación, la empatía, la superación de sí mismo y del propio grupo. Se potencia el trabajo en equipo y el descubrimiento en común.(A. Garcia, 2009)
- **Los Juegos de reglas:** “Está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”. Asimismo, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico”.(Campos M., 2006)
- **Los Juegos de mesa:** “Los materiales como encajes, construcciones, rompecabezas, juegos de mesas, dominós, mosaicos son idóneos para el fomento de capacidades espacio-temporales, viso-motrices, de recuento y de análisis a través de unos juegos interesantes para los niños y niñas de estas edades”.(E. Bassedas, 2006)

Además, existen diversos materiales o recursos que podemos emplear en el aula y que contribuyen al aprendizaje lógico-matemático, solo vamos a centrarnos en la clasificación de dos:

- **Materiales no estructurados:** Éstos son materiales de uso cotidiano que nos sirven para que el niño tome un contacto inicial con nociones lógico matemáticas. Los materiales pueden ser separados, como bolas, aros, cubos, piezas de construcciones, entre otros, que son apropiados para trabajar el concepto de número, las clasificaciones o el orden. Y otros materiales que son continuos, como la plastilina, el agua, los pliegos de papel, entre otros, que se usan para las manipulaciones, transformaciones de forma o medidas.
- **Materiales estructurados:** Estos materiales son los que han sido diseñados exclusivamente para el aprendizaje de un contenido lógico-matemático concreto. Son muchos, pero los más frecuentes son los siguientes:

- **Puzzles:** Permiten a los niños y niñas establecer relaciones para saber dónde hay que colocar cada pieza. También son útiles para trabajar relaciones espaciales y transformaciones geométricas en el movimiento de las piezas.
- **Bloques lógicos de Dienes:** Compuestos por piezas solidas de madera o cartón que facilitan la representación de nociones conjuntistas y de lógica. Basadas en 4 características: color (rojo, amarillo y azul), forma (circulo, triangulo, cuadrado y rectángulo), tamaño (grande o pequeño) y grosor (fino o grueso). Son útiles para desarrollar conocimientos como la forma y el color, establecer relaciones de igualdad o diferencia, agrupaciones según criterios, entre otros.
- **Monedas y billetes:** Con ellos, aunque sean simulados, pueden aprender el valor que tienen o relacionarse con la equivalencia entre las distintas monedas y billetes.
- **Juegos de mesa:** Como, el bingo, los barquitos, el tres en raya, entre otros.
- **Regletas de Cuisenaire:** Son 10 barras de 10 tamaños y colores diferentes que representan los números del 1 al 10 asociándolos con la idea de longitud. Se pueden utilizar para el aprendizaje de la suma y la resta, las seriaciones, ordenar longitudes, entre otros.
- **Balanzas:** Las cuales nos sirven para determinar el peso de los objetos y compararlos.
- **Cartas:** Se pueden utilizar para hacer agrupamientos con diferentes criterios, cómo relacionar elementos semejantes, buscar cosas complementarias, entre otros.
- **Dominós:** Permiten que los niños y niñas hagan emparejamientos, comprueben semejanzas, o trabajen distintos conceptos (dependiendo de las representaciones que aparezcan en las fichas).
- **Juegos de números y cantidad:** Facilitan el conocimiento de los números del 1 al 10 mediante la asociación de los números a las representaciones simbólicas o de conjuntos. Pueden ser: números de lija, encajes de números, números de plástico o madera, entre otros.
- **Tiras numéricas:** Incluyen de forma ordenada la representación de cantidades números de la serie numérica.

- **Relojes:** Hay relojes en los que los niños pueden colocar las agujas en la hora que desean para que puedan aprender la hora, de arena para que calculen periodos de tiempo pequeños, digitales para que aprendan a leer la hora, entre otros.

- **Calendario:** A través de él los niños pueden ver en qué día de la semana estamos, cuantos días componen una semana o un mes, los días que faltan para una fecha concreta o los que han pasado desde un determinado momento.

CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 GENERALIDADES

El presente capítulo tiene como objetivo dar a conocer el tipo de metodología que guía nuestra investigación, es por ello que, a continuación, señalaremos cada uno de los componentes metodológicos que dan forma a la misma y los aspectos particulares que los caracterizan.

3.2 ENFOQUE

Esta indagación es de enfoque cualitativo, debido a la estructura que conlleva al describir, interpretar y analizar la investigación en estudio.

Es por sí mismo un diseño, es decir, no hay dos investigaciones cualitativas iguales. Simplemente el hecho que el investigador sea el instrumento de recolección de datos y que el contexto y el ambiente evolucione con el transcurrir del tiempo hacen cada estudio único. En el enfoque cualitativo, el diseño se refiere al abordaje general que habremos de utilizar en el proceso de investigación. Miller y Crabtree (1992) lo denominan *aproximación*, Álvarez-Gayou (2003) *marco interpretativo* y Denzin y Lincoln (2005) *estrategias de indagación*.”(Sampieri, 2014)

3.3 PARADIGMA

Esta indagación seguirá el paradigma interpretativo, debido a que su finalidad es comprender e interpretar la realidad educativa, vivenciada en las prácticas pedagógicas relacionadas con el juego como estrategia de aprendizaje utilizado por las educadoras de párvulos para desarrollar el pensamiento lógico matemático en niveles de transición.

El paradigma interpretativo ha significado una revolución importante en el campo de la educación, en el sentido de que ha iniciado un proceso de ruptura entre la separación entre el investigador y el educador, generada por el anterior enfoque, aproximando más los resultados de la investigación a la realidad educativa. (Santamaría, 2013)

3.4 DISEÑO

Dentro del marco cualitativo, esta investigación corresponde al diseño etnográfico, dado que, el diseño al igual que la muestra, la recolección de los datos y el análisis, va surgiendo desde el planteamiento del problema hasta la inmersión inicial, que continuará durante el desarrollo del trabajo de campo.

Este estudio busca describir y analizar la realidad que se vivencia entre la triada educador, educando y contenido, a través de la observación directa de las prácticas pedagógicas con referencia al tema abordado en esta investigación.

Caines (2010) y Álvarez-Gayou(2003) consideran que el propósito de la investigación etnográfica es describir y analizar lo que las personas de un sitio, estrato o contexto determinado hacen usualmente (se analiza a los participantes en “acción”), así como los significados que le dan a ese comportamiento realizado en circunstancias comunes o especiales y finalmente, presenta los resultados de manera que resalten las regularidades que implica un proceso cultural.(Sampieri, 2014)

Por lo tanto, el diseño etnográfico está estrechamente ligado al trabajo de campo a partir del cual se establece contacto directo con los sujetos y la realidad estudiada.

3.5 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es de tipo descriptiva, porque se busca describir sistemáticamente si las educadoras de párvulos de los niveles de transición del Colegio Wenga de la Comuna de Coronel y Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén utilizan el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático.

“Este tipo de estudio busca únicamente describir situaciones o acontecimientos básicamente no está interesado en comprobar explicaciones, ni en probar determinadas hipótesis, ni en hacer predicciones.”(Álvarez C. , 2011)

3.6 UNIVERSO

El universo de esta investigación corresponde a la labor que desempeñan ocho educadoras de párvulos de los niveles de transición del Colegio Wenga de la Comuna de Coronel y el Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén.

El Colegio Wenga de la Comuna de Coronel, es una comunidad educativa de carácter particular subvencionada de religión católica. En este establecimiento se imparte, nivel inicial básico: brinda educación a niños y niñas entre los 4 y 5 años, en los niveles NT1 (Pre- kínder) y NT2 (Kínder). Matrícula actual de cincuenta y nueve niños y niñas.

El Nivel Básico: cuenta con atención educativa desde el Primer Año Básico hasta Octavo Año Básico, con una matrícula de trescientos ochenta y nueve alumnos y alumnas. El Colegio cuenta con el Programa de Integración Escolar (PIE), atendiendo a niños y niñas con Necesidades Educativas Especiales (NEE) Transitorias. Este establecimiento ofrece a su alumnado oportunidades educativas Idiomas Educación Preescolar y Básica, inglés. El énfasis del proyecto educativo es el desarrollo integral, excelencia académica, valórico – religioso. Por último, este establecimiento se encuentra en un rango destacado dentro de los resultados en la prueba SIMCE.

El Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén, se encuentra ubicado en un área urbana, es de dependencia municipal, el sostenedor es la Ilustre Municipalidad de Hualpén. Atiende a un total de cuatrocientos seis alumnos y alumnas, desde el primer nivel de transición hasta

octavo año básico, siendo en su mayoría de escasos recursos, es decir, familias vulnerables. Cuenta con Proyecto de Integración Escolar (PIE), ofrece distintas oportunidades educativas, por ejemplo, en educación inicial y básica, tienen inglés, y en educación media hay inglés e incorporación de tecnologías educativas. El Proyecto Educativo Institucional (PEI), da énfasis al desarrollo integral, excelencia académica y valórico-religioso.

3.6.1 MUESTRA

El tipo de muestra corresponde a no probabilístico, porque no es replicable a otras realidades.

“Las muestras no probalísticas o también llamadas dirigidas suponen un procedimiento de selección informal y poco arbitrario”(Monje, 2011)

Por consiguiente la muestra de esta investigación será de cuatro educadoras de párvulos en sala de los niveles de transición del Colegio Wenga de la Comuna de Coronel y cuatro educadoras de párvulos de los niveles de transición del Colegio Alonkura de la Comuna de Hualpén.

3.6.2 UNIDAD(ES) DE ANALISIS

La unidad de análisis de esta investigación se centra en las estrategias de aprendizajes, que utilizan las educadoras de párvulos de los niveles de transición, y que están basadas en el juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático, en niños y niñas de los colegios antes mencionados.

Carta Gantt

| Actividades | Agosto Semanas | | | | Septiembre Semanas | | | | Octubre Semanas | | | | Noviembre Semanas | | | | Diciembre Semanas | | | |
|--|-------------------|---|---|---|-----------------------|---|---|---|--------------------|---|---|---|----------------------|---|---|---|----------------------|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Definición del tema a investigar | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Planteamiento del problema. | | | X | X | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Planteamiento de objetivos. | | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | |
| Justificación de la investigación. | | | | | X | X | | | | | | | | | | | | | | |
| Marco teórico y conceptual. | | | | | | X | X | X | | | | | | | | | | | | |
| Marco Metodológico. | | | | | | | | X | X | X | | | | | | | | | | |
| Confección instrumentos. | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | | |
| Validación de instrumentos. | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | | | |
| Aplicación de los instrumentos. | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | |
| Análisis de resultados y conclusiones. | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | |

3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.7.1 OBSERVACIÓN

Para el desarrollo de esta investigación se ha elegido la observación como técnica de recolección de datos, debido a que buscamos describir aspectos relevantes de la implementación y ejecución que llevan a cabo las educadoras de párvulos, sin perturbar sus comportamientos, en contextos reales de desarrollo de las actividades que realizan. De este modo, se recogerá antecedentes significativos para esta investigación.

Observación, entendida esta, no como el simple acto de ver, tal como cotidianamente se concibe, sino como un proceso selectivo mediante el cual el investigador delimita intencionalmente los aspectos relativos al problema sobre los cuales va a fijar su atención.(Monje, 2011)

3.7.2 REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Permite transcribir lo observado a un registro de observación, instrumento de recolección de datos:

“Dichos registros se producen sobre una realidad, desde la cual se define un objeto de estudio. Vale la pena destacar que tanto la observación como el registro se matizan en el terreno, en el que la experiencia y la intencionalidad del investigador imperan sus cuestionamientos. Cuando nos cuestionamos sobre una realidad u objeto, quiere decir que no la estamos mirando simplemente, ese cuestionamiento nos está indicando, que a esa realidad la estamos observando con sentido de indagación”(R., 2007)

Se realizan un total de 10 observaciones no participantes, a la totalidad de la muestra, durante un periodo aproximado de dos semanas, entre el 06 y 17 de noviembre. La finalidad es observar si las educadoras de párvulos utilizan el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Los criterios de observación que se consideran para los registros son los siguientes:

| Focos de observación | Educadora 1 | Educadora 2 | Educadora 3 | Educadora 4 | Educadora 5 | Educadora 6 | Educadora 7 | Educadora 8 |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | |
| Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | |
| Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | |
| Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | |

Los indicadores que guían las observaciones se basan en los antecedentes teóricos previamente consultados y con ellos se busca obtener datos claves para el desarrollo de la investigación.

3.7.3 ENTREVISTA

Se ha escogido este instrumento de recolección de datos debido a su flexibilidad y dinamismo, características que, al momento de indagar en las estrategias utilizadas por las educadoras en niveles de transición, se transforman en un gran aporte a la investigación.

La entrevista da la posibilidad de recoger datos de tipo cualitativo de primera fuente y con la calidad y la profundidad necesaria para conseguir los objetivos de nuestro estudio. Además, permite establecer la retroalimentación entre el entrevistador que pregunta en relación a un objetivo de investigación claro, y el entrevistado que responde y entrega su opinión y conocimiento, convirtiéndose en una fuente de información directa.

Las entrevistas se dividen en estructuradas, semiestructuras no estructuradas o abiertas (Ryen, 2013; y Grinnell y Unrau, 2011). En las primeras, el entrevistador realiza su labor siguiendo una guía de preguntas específicas y se sujeta específicamente a estas (el instrumento prescribe que cuestiones se preguntarán y en qué orden). Las entrevistas semiestructuradas se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información. Las entrevistas abiertas se fundamentan en una guía general de contenido y el entrevistador posee toda la flexibilidad para manejarla.(Sampieri, 2014)

Por lo tanto, el tipo de entrevista que se utilizará en esta investigación corresponde al modelo de entrevista estructurada, esto, debido a que las preguntas establecidas para recoger la información de esta investigación son preguntas formuladas específicamente para dar respuestas al estudio.



Facultad de Educación

Educación Parvularia

Estimada Educadora:

A continuación presentamos una encuesta para ser respondida por usted, respecto a las estrategias utilizadas en las experiencias de aprendizaje en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el Colegio donde usted se desempeña. Esta tiene como finalidad obtener información acerca de su percepción sobre la importancia y la aplicación de estrategias en sus prácticas pedagógicas en las experiencias del pensamiento lógico matemático.

Entrevista

- **Nivel:**
- **Colegio:**
- **Comuna:**
- **Fecha:**
-

1-. Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje?

.....
.....

2-. En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

.....
.....

3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

.....
.....

4-. ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

.....
.....

5-. ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

.....
.....

Gracias

3.7.4 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Para asegurar la coherencia de los instrumentos de evaluación diseñados para aplicar en esta investigación serán sometidos a la evaluación de expertos quienes tendrán la labor de aprobar dichos elementos, según los lineamientos técnicos que deben responder.

CAPITULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS Y CONCLUSIONES

4.1 TRIANGULACIÓN

La triangulación es una herramienta enriquecedora que le confiere al estudio rigor, profundidad, complejidad y permite dar grados variables de consistencia a los hallazgos.

Para realizar la triangulación de datos es necesario que los métodos utilizados durante la observación o interpretación del fenómeno sean de corte cualitativo para que éstos sean equiparables. Esta triangulación consiste en la verificación y comparación de la información obtenida en diferentes momentos mediante los diferentes métodos. (M. Okuda Benavides, 2005)

4.2 Análisis entrevista

| Preguntas | 1-. Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje? | 2-. En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué? | 3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza? | 4-. ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? | 5-. ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué? |
|--------------------|---|--|---|--|---|
| Educadora 1 | Es muy relevante ya que el juego ayuda a internalizar más los aprendizajes vivenciando lo que aprenden. | Si, obviamente. | Lo utilizo en todo, rutina diaria en actividades dirigidas y en actividades libres. | Utilizo juegos como memorice de números, bingo de números, y otros. | Juegos de patrones, utilizando formas, colores. |
| Educadora 2 | Es importante y relevante, a través de juegos intencionados se produce el aprendizaje, se desarrollan nuevas habilidades y se aprenden normas de convivencia. | Si, lo utilizo, porque es importante que ellos lleven los aprendizajes a su realidad, que a través de sencillos juegos resuelvan problemas cotidianos. | Al contar a los niños en la mañana, al comentar sucesos de la vida diaria, en psicomotricidad, en variadas actividades de matemáticas, bingo, cubos, problemas matemáticos, familia lógica. | No responde. | No responde. |
| Educadora 3 | La importancia que le otorga es mucha porque a través del juego se pueden desarrollar | Si, lo utilizo porque es mucho más fácil incorporar nuevos aprendizajes a los | Lo utilizo cuando aprendemos las funciones básicas, conteo, relacionar | La casineta para el conteo, laminas, cubos de colores, juguetes etc. Pelotas también sirve | Es el que elija porque será más relevante para él o ella, la idea es presentarle varios juegos |

| | | | | | |
|--------------------|--|--|---|--|---|
| | mayores habilidades en diversas áreas del aprendizaje ya que los niños y niñas juega de forma espontánea e imitan, de esta manera las clases son más participativas, motivadoras y más significativas. | alumnos porque se motivan y quieren aprender cada vez más. | cantidad con números y aprender adicción y sustracción. Utilizó las actividades lúdicas como un medio para lograr aprendizajes significativos y perduren en el tiempo. | para contar los rebotes, recolectar hojas, piedras etc. Utilizar los objetos o juguetes ubicándolos en sectores para reforzar las funciones básicas. | y que el elija como aprender y los adultos seamos un mediador de aprendizajes. |
| Educadora 4 | Los niños aprenden jugando como estrategia excelente | Si se usa mucho el juego para introducir cantidades y números con juegos de cartas, juego de bingo etc. | En las experiencias de aprendizaje generalmente en el desarrollo o como motivación (inicial). | Juegos con elementos como dados cartas, domino etc. (numero-cantidad) juegos que involucran el cuerpo movimientos, ruidos que se hacen con el cuerpo (patrones). | Juegos con elementos, cartas, domino, figuras geométricas para clasificar, dados, tangramas, porque con estos juegos desarrollamos habilidades. |
| Educadora 5 | Juega una importancia crucial ya que por medio del juego los niños/as no solo desarrollan la parte social, sino que adquieren potencialidades de autonomía, resolución de problemas, el crear, el concluir, el inventar nuevas experiencias. | Si la utilizo debido que el aprendizaje será mucho más significativo e interesante para ellos, además un concepto una noción, una cantidad, se internalizará de mejor manera haciéndolos parte de ellos y se puede además englobar todos los | En realidad, cuando presento la actividad el concepto noción o cantidad siempre incluso para finalizar o comenzar a lo que se explica o explicará. Con el juego se trabaja de mejor manera con uno mismo haciéndose parte de la actividad e internalizando la percepción personal y | Los tipos de juegos son variados y dependiendo de la actividad que se realizara. Por lo general es jugar con ellos mismos con su cuerpo y espacio si es cantidad y ejemplo: sacarse los zapatos, contar cuantos niños, cuantas mochilas, si son nociones con su esquema corporal y objetos de su espacio y | Con todos los juegos considero se desarrolla pensamiento lógico-matemático y por tanto todos son relevantes lo que se debe tener claro es que quiero conseguir cual es el objetivo y así considerar el cuerpo como ejemplo para lograr internalizar el concepto. Los juegos en equipo ayudan mucho a llevar a |

| | | | | | |
|--------------------|---|---|---|--|---|
| | | estilos de aprendizaje de un grupo de niños o niñas | del espacio. | conceptos con actividades que se integra el todo cuerpo y espacio. | cabo estas experiencias, los juegos de competencia, de ordenar, de crear e inventar. |
| Educadora 6 | El juego es una de las estrategias más importantes en la educación y por sobretodo en el nivel preescolar, permitiendo aprendizajes significativos y atractivos para los niños y niñas. | Si, la mayor parte del tiempo se busca trabajar los nuevos aprendizajes y afianzar los aprendizajes previos a través del juego, otorgando a los niños y niñas la capacidad de reflexión y resolución a través de problemas, acertijos, y relacionado los contenidos a su vida diaria, permitiendo de manera lúdica y significativa poder desarrollar y comprender conceptos abstractos. | Por lo general para introducir conceptos nuevos, en el proceso del aprendizaje y también al inicio de la experiencia de aprendizaje. Se trabaja con material concreto, en grupos y también individual. En la rutina diaria, por ejemplo, al ver la fecha, se refuerzan los números, la secuencia numérica. A través de planteamiento de problemas donde los alumnos pueden pensar y responder planteando sus hipótesis para luego comprobar a través del ejercicio. | Resolución de problemas cotidianos, rompecabezas, juegos de imitación orientados al desarrollo de las relaciones espaciales (simón manda, bugibugi), juegos de manipulación de material concreto (construcción, encajes, modelado), juegos de asociación temporal mediante cuentos y láminas (secuencia temporal) juegos de asociación y comparación, planteamiento de hipótesis y comprobación mediante experimentos. | Desde mi experiencia considero los juegos de asociación y comparación, ya que permiten trabajar conceptos abstractos difíciles de comprender para los niños y niñas, sobre todo aquellos de comparación, también los de relaciones espaciales, ya que se adquieren conceptos a través de su propio cuerpo y los de planteamiento de hipótesis y comprobación que en mis practicas pedagógicas han sido los más exitosos desde el punto de vista de experiencias significativas, los niños y niñas o disfrutan y recuerdan con mucho entusiasmo. |

| | | | | | |
|--------------------|---|---|---|--|--|
| Educadora 7 | El juego es muy importante, para desarrollar aprendizajes en los párvulos de manera lúdica, puesto que este nos permite abarcar infinidad de aprendizajes y desarrollo de habilidades, como por ej habilidades sociales, resolución de problemas entre otros. | Si utilizo el juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático, por qué es la forma natural de aprendizaje para el niño, es más fácil que aprenda las matemáticas un contenido tan complejo y que mejor si lo enseñamos a través del juego. Lo utilizo para desarrollar la resolución de problemas, para la adquisición de conceptos matemáticos ,y la noción de correspondencia entre otros | Si lo utilizo en todo momento en la rutina, en la implementación de experiencias pedagógicas. Por ejemplo, lo uso para desarrollar el concepto de número a través de bingos, al igual se ambienta sala y juegan al supermercado así trabajamos la adicción y con material concreto (juguetes, palos de helados u otros) se juega a formar grupos según el número que sale de la caja mágica. Correspondencia de objeto a signo. | Tipos de juegos variados como el de construcción por ejemplo utilizan bloques y clasifican según color y tamaño, al igual juego de reglas como por ej al bingo, memorice entre otros. Juego cooperativo lo utilizo para la resolución de problemas cotidianos. | Los juegos de patrones, juego de construcción, el juego para desarrollar nociones espaciales, puesto que este es muy divertido para los niños. |
| Educadora 8 | EL juego es de gran importancia porque facilita aprendizajes, produciendo aprendizajes significativos. | Sí, porque a través del juego se facilitan los aprendizajes de las matemáticas, como la adquisición del concepto de número y resolución de problemas. | Lo utilizo en las experiencias de aprendizaje y rutina diaria, al jugar a contar a las niñas y niños y al usar materiales concretos para el desarrollo del pensamiento lógico | Jugar con rompecabezas, puzles, legos entre otros que facilitan la adquisición del concepto matemático. | El juego de construcción, porque favorece la adquisición de conceptos. |

| | | | | | |
|---------------------|---|--|--|--|---|
| Conclusiones | <p>Todas las educadoras de párvulos entrevistadas, responden que el juego tiene mucha importancia y relevancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Cinco de ellas mencionan en sus respuestas que este desarrolla habilidades sociales, adquieren potencialidades de autonomía, normas de convivencia, resolución de problemas y aprendizajes significativos.</p> | <p>Todas respuestas registradas arrojan que las educadoras utilizan el juego como estrategia de aprendizaje en sus prácticas pedagógicas. Dentro de estas respuestas solo cinco educadoras mencionan que el juego lo utilizan para desarrollar el pensamiento lógico matemático, porque es motivador, produce aprendizajes significativos y los acerca a su realidad, facilita la adquisición del concepto de número, resolución de problema y noción de cantidad. Por otro lado, tres educadoras no justifican el porqué de su respuesta.</p> | <p>matemático.</p> <p>Cinco educadoras evidencian en sus respuestas con claridad cuando y como utilizan el juego como estrategia de aprendizaje, lo incluyen en las rutinas diarias y a través de las experiencias de aprendizajes relacionadas con el desarrollo del pensamiento lógico matemático, utilizando material concreto. Sin embargo, tres educadoras de párvulos solo mencionan que lo utilizan durante la rutina, motivación y actividades libres.</p> | <p>Todas las respuestas explicitan el material concreto que utilizan para la realización del juego tales como: rompecabezas, memorice, dados, casineta, laminas, pelotas entre otros. No obstante, solo una educadora menciona los tipos de juegos que realiza como: juegos de imitación, juegos de construcción, encajes y modelado y resolución de problemas. Por último, se puede destacar que tres de las educadoras mencionan la utilización del cuerpo como medio para desarrollar el juego.</p> | <p>Cuatro educadoras mencionan a lo menos un tipo de juego que consideran relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, debido a que todas ellas le otorgan un valor significativo a cada tipo de juego. Los juegos mencionados son: juegos de asociación y comparación, relaciones espaciales, juego en equipo, juego de construcción, juego de patrones y juego de competencia. Por otro lado, Cuatro educadoras si bien entregan información en su respuesta, no mencionan con claridad un tipo de juego, debido a que solo hablan de la importancia del juego y el rol que cumple el adulto.</p> |
|---------------------|---|--|--|--|---|

4.3 Análisis Registro de Observación

| Indicador | Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático. |
|--------------------|--|--|--|--|
| Educadora 1 | La educadora de párvulos utiliza el juego en la experiencia de aprendizaje en el cierre de esta. Desarrolla conceptos: correspondencia objeto a objeto. | La educadora desarrolla y potencia este concepto de correspondencia por medio del juego cooperativo ya que busca que los niños y niñas consigan un objetivo en común. Potenciando habilidades como resolución de problemas con respecto a su vida cotidiana. | Entrega el material de trabajo de manera individual, dando instrucciones y verbalizando el objetivo. La educadora de párvulos utilizó materiales estructurados tales como: láminas de distintos objetos para establecer relación con una afinidad natural. | Organiza el espacio educativo de manera que abarque cada una de las necesidades educativas de los niños y niñas. Gestiono ubicaciones distintas para el trabajo en grupo con distintos materiales concretos. |
| Educadora 2 | La educadora de párvulos utiliza el juego en el inicio, desarrollo y cierre de la experiencia de aprendizaje, e incorporo conceptos como alto-bajo, ancho-angosto. | La educadora de párvulos utilizo el juego cooperativo, y de reglas invito a los niños y niñas a participar para conseguir un objetivo en común. Todo esto para la adquisición de conceptos matemáticos, | La educadora de párvulos utilizó materiales no estructurados como; cubos de madera de diferentes tamaños, juguetes variados, láminas con personas de diferentes tamaños. | La educadora de párvulos organizo el espacio educativo, ofreció variadas alternativas de organización, gestiono la ubicación de los niños y niñas en todo la experiencia de |

| | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|
| | | también potencia el trabajo en equipo y el descubrimiento en común. | Luego dispuso el material para que todos los niños y niñas lo manipularan. | aprendizaje, también ofreció en el cierre de la experiencias de aprendizaje variadas oportunidades para favorecer el juego. |
| Educadora 3 | No utiliza el juego durante la experiencia de aprendizaje, solo da instrucciones y entrega fichas de trabajo; esa es la manera de desarrollar el pensamiento lógico matemático por la educadora. | No utiliza ningún tipo de juego. La estrategia es pegar, recortar y graficar. Esto lo utiliza para desarrollar la noción de concepto de número. | El material didáctico utilizado fue estructurado y la educadora lo entrega de manera individual a cada niño. Luego cada niño pone en su carpeta su trabajo. Ésa es la manera de utilizar el material didáctico. | No gestiona el aula ,se ocupa tal y como está dispuesto, habitualmente no se realiza ningún cambio, en el mobiliario |
| Educadora 4 | La educadora de párvulos no utiliza el juego dentro de sus experiencias de aprendizaje, en el desarrollo de la clase utilizo la estrategia de transcribir los números que estaban en la pizarra a su cuaderno, trabajando el concepto numérico con el libro trazo y líneas. | No utiliza el juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático, sin embargo para trabajar el concepto de numero con una ficha que tenía plasmado el número ocho utilizando la técnica puntillismo. | Utiliza material didáctico estructurado ocupa material didáctico estructurado para desarrollar el concepto numérico. Trabaja con guías con números y para dar término a la clase utilizo material audiovisual para dar cierre a la clase. | Organiza el espacio educativo de manera habitual, no realiza ningún cambio en favor de la experiencia de aprendizaje. |

| | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|
| Educadora 5 | La educadora no utiliza el juego durante la experiencia de aprendizaje. En el inicio de la experiencia invito a escuchar las normas de convivencia y procedió a explicar el objetivo de la clase. (Graficar los números). | No utiliza ningún tipo de juego en la experiencia pedagógica, ni en ningún momento de la rutina durante la mañana. Solo entrega instrucciones y objetivos de la clase. | El material didáctico estructurado cuadernos y libros de trabajo se entrega manera individual a los párvulos. | No gestiona el espacio educativo, se trabaja como está dispuesto el mobiliario, por grupos de cuatro niños por mesa no se realiza ningún cambio para la experiencia de aprendizaje. |
| Educadora 6 | La educadora no utiliza el juego durante la experiencia de aprendizaje, no realizó motivación en el inicio de la experiencia de aprendizaje solo verbalizó el objetivo de la clase. | La educadora no utiliza ningún tipo de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático, ella utiliza la estrategia de graficar el número ocho; luego le pide a cada niño y niña que recorten de una revista el número solicitado para ser pegado en la guía de trabajo. | La educadora utiliza material didáctico estructurado preparado previamente por ella (fichas, laminas, material audiovisual) ; para cerrar la experiencia la educadora utilizó una ficha donde debían bordar el número ocho. | La educadora no organiza el espacio educativo, utiliza el material dispuesto en la sala de clases, no realiza ningún cambio en la organización del mobiliario, solo trabaja cada niño y niña en sus puestos de trabajo. |
| Educadora 7 | La educadora de párvulos no utiliza el juego para la realización de la experiencia de aprendizaje, ni en ningún momento de la jornada escolar. | No se utilizó ningún tipo de juego en la experiencia pedagógica para favorecer el pensamiento lógico matemático, Sin embargo utilizo láminas | El material didáctico estructurado, se dispuso en la pizarra y los niños uno a uno pasaron a ubicar láminas según se solicitó. | Si se gestionó el aula .se organizó el mobiliario; las sillas se colocan en semicírculo para invitar a los niños a realizar la experiencia pedagógica, esto se realiza sólo en el |

| | | | | |
|---------------------|--|--|--|---|
| | | para trabajar la secuencia de temporalidad. | | inicio de la experiencia pedagógica, después vuelven a sus lugares de costumbre. |
| Educadora 8 | La educadora de párvulos utiliza una canción de los números para motivar a los niños, pero no realiza ningún tipo de juego que favorezca el desarrollo del pensamiento lógico matemático. | No utiliza ningún tipo de juego, para desarrollar el pensamiento lógico matemático, sin embargo utiliza fichas donde trabaja la noción de orden “correspondencia” de objeto a signo. | El material didáctico que utiliza es estructurado. Son Fichas las cuales deben pegar en su cuaderno y luego unir el objeto con el signo y este material está dispuesto en cada casillero de los niños y estos proceden a ir a buscar el material de trabajo. | No gestiona el aula, en ningún momento de la experiencia de aprendizaje, se utiliza el mobiliario, tal y como está dispuesto desde el comienzo de la jornada escolar. |
| Conclusiones | Después de lo observado en el aula de clases de los diferentes colegios, podemos describir lo que ocurre en cuanto al uso del juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático por las educadoras de párvulos. Sólo dos educadoras de uno de los colegios en dónde fueron observadas las educadoras de párvulos utilizan el | Las educadoras que si utilizan el juego en la experiencia pedagógica utilizan diferentes tipos de juego como por ejemplo el juego de construcción, aquí los párvulos construyen su aprendizaje a través del material no estructurado que provee la educadora de párvulos, al igual utiliza el juego cooperativo, donde los párvulos juegan y | Según lo observado seis educadoras de un universo de ocho, la manera en que estas utilizan el material didáctico estructurado, es mediante la entrega de fichas y guías en forma individual a cada niño y niña. Todo esto es con la finalidad de que los párvulos mantengan el orden a la hora de ejecutar la experiencia de | Durante la observación seis educadoras de párvulos no gestionan el espacio educativo. Estas utilizan el mobiliario como está dispuesto diariamente, sin adecuar el aula para favorecer los aprendizajes vinculados al pensamiento lógico matemático. Dos de las educadoras de párvulos gestionan el espacio educativo, ellas ofrecen variadas |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | <p>juego, como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático, una de ellas lo utiliza durante toda la experiencia pedagógica (inicio, desarrollo y cierre) y la otra educadora lo utiliza solo al final de la experiencia en el cierre de esta.</p> <p>Las otras seis educadoras no utilizan el juego en experiencias pedagógicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático, porque la manera en que trabajan es utilizando el paradigma conductista por lo que conlleva a dar solo instrucciones, comunicar verbalmente el objetivo de la clase, entrega de guías y trabajo con el libros (material estructurado).</p> | <p>desarrollan habilidades sociales como por ejemplo el trabajo en equipo.</p> <p>Las seis educadoras restantes no utilizan ningún tipo de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático, sin embargo, utilizan fichas, guías, libros entre otros; para desarrollar aprendizajes vinculados a este núcleo.</p> | <p>aprendizaje. Solo dos educadoras de párvulos utilizan material didáctico no estructurado para desarrollar el pensamiento lógico matemático, lo que conlleva a que la experiencia de aprendizaje sea basada en el juego.</p> | <p>alternativas de organización del espacio para abarcar cada una de las necesidades educativas de los niños y niñas.</p> |
|--|--|--|--|---|

4.4 Triangulación

| Categoría | Análisis Entrevista | Análisis Registro de Observación | Teoría | Conclusión |
|-----------------------|---|--|--|---|
| Importancia del juego | <p>Todas las educadoras de párvulos entrevistadas, responden que el juego tiene mucha importancia y relevancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Cinco de ellas mencionan en sus respuestas que este desarrolla habilidades sociales, adquieren potencialidades de autonomía, normas de convivencia, resolución de problemas y aprendizajes significativos.</p> | <p>Según lo observado solo dos de las educadoras de párvulos le otorgan importancia al juego como estrategia de aprendizaje, porque diseñan, implementan y ejecutan experiencias de aprendizajes basadas en el juego.</p> <p>No obstante, seis de ellas no le dan relevancia necesaria al juego como principal estrategia de aprendizaje, porque al momento de diseñar, implementar y ejecutar las experiencias pedagógicas el juego no está presente dentro de estas.</p> | <p>Principio del juego; Enfatiza el carácter lúdico que deben tener principalmente las situaciones de aprendizaje, porque el juego tiene un sentido fundamental en la vida de la niña y del niño. A través del juego, que es básicamente un proceso en sí para los párvulos y no solo un medio, se abren permanentemente posibilidades para la imaginación, lo gozoso, la creatividad y la libertad. (MINEDUC, 2001)</p> | <p>A modo de conclusión, podemos decir que la mayoría de la muestra no le otorga la importancia al juego como principal potenciador de aprendizajes de los niños y niñas.</p> <p>El juego es la forma natural en que el niño aprende, tiene un sentido fundamental para el desarrollo integral de los párvulos, por lo que el juego brinda oportunidades de desarrollar procesos cognitivos superiores, resolución de problemas, vivenciar emociones y sentimientos de los párvulos.</p> <p>Se logra evidenciar que no hay congruencia entre las respuestas de la entrevista con lo observado en el aula, porque responden que el juego es de gran importancia para generar múltiples beneficios dentro del proceso enseñanza y aprendizaje; y se observó que en la praxis no lo consideran para diseñar, implementar</p> |

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| | | | | <p>y ejecutar las experiencias de aprendizaje.</p> <p>Se destacan solo dos educadoras, se observa coherencia entre las repuestas dadas en la entrevista con su actuar dentro del aula puesto que ellas consideran el juego dentro de su planificación y ejecución de las experiencias de aprendizajes.</p> <p>El juego seguirá siendo ahora y en un futuro la principal estrategia que las educadoras de párvulos deben considerar para que el niño y la niña adquieran los aprendizajes de forma natural y lúdica.</p> |
| <p>El juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático</p> | <p>Todas respuestas registradas arrojan que las educadoras utilizan el juego como estrategia de aprendizaje en sus prácticas pedagógicas. Dentro de estas respuestas solo cinco educadoras mencionan que el juego lo utilizan para desarrollar el pensamiento lógico matemático, porque es motivador, produce aprendizajes significativos y los acerca a su realidad,</p> | <p>Después de lo observado en el aula de clases de los diferentes colegios, podemos describir lo que ocurre en cuanto al uso del juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático por las educadoras de párvulos. Sólo dos educadoras de uno de los colegios en dónde fueron observadas las educadoras de párvulos utilizan el juego, como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático, una de</p> | <p>Como una estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad (Aristazabal, Colorado, Álvarez, 2011)</p> | <p>Podemos concluir que, de un total de ocho educadoras de párvulos, solo dos de ellas utilizan el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. Debido a que estas consideran el juego como una estrategia didáctica, ente motivador, potenciador de aprendizajes y facilitador para la adquisición del concepto de número, resolución de problemas.</p> <p>El juego es una estrategia lúdica que promueve el desarrollo integral de los niños y niñas, es pertinente al</p> |

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| | <p>facilita la adquisición del concepto de número, resolución de problema y noción de cantidad. Por otro lado, tres educadoras no justifican el porqué de su respuesta.</p> | <p>ellas lo utiliza durante toda la experiencia pedagógica (inicio, desarrollo y cierre) y la otra educadora lo utiliza solo al final de la experiencia en el cierre de esta</p> <p>Las otras seis educadoras no utilizan el juego en experiencias pedagógicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático, porque la manera en que trabajan es utilizando el paradigma conductista por lo que conlleva a dar solo instrucciones, comunicar verbalmente el objetivo de la clase, entrega de guías y trabajo con el libro (material estructurado).</p> | | <p>momento de la enseñanza de las matemáticas, y como señala la teoría, “Actúa como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad”.</p> <p>Sin embargo, las educadoras restantes no utilizan el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático en sus prácticas pedagógicas, por lo que se evidencia su falta de fundamentos al momento de responder a esta interrogante. Por lo que se considera que no favorecen el aprendizaje del pensamiento lógico matemático con su actuar dentro del aula; al utilizar el paradigma conductista no permiten facilitar la comprensión de las matemáticas, y estimular la creatividad, la adquisición de conceptos, imaginación, el entendimiento de lo que les rodea, habilidades sociales entre otros.</p> <p>Por lo tanto el juego siendo la principal ocupación del niño y la niña, deben introducirlos en su quehacer educativo para que los aprendizajes se den en forma natural.</p> |
|--|---|---|--|--|

| | | | | |
|------------------------------------|---|---|---|--|
| | | | | |
| <p>Manera de utilizar el juego</p> | <p>Cinco educadoras evidencian en sus respuestas con claridad cuando y como utilizan el juego como estrategia de aprendizaje, lo incluyen en las rutinas diarias ya través de las experiencias de aprendizajes relacionadas con el desarrollo del pensamiento lógico matemático, utilizando material concreto. Sin embargo, tres educadoras de párvulos solo mencionan que lo utilizan durante la rutina, motivación y actividades libres</p> | <p>Durante la observación seis educadoras de párvulos no gestionan el espacio educativo. Estas utilizan el mobiliario como está dispuesto diariamente, sin adecuar el aula para favorecer los aprendizajes vinculados al pensamiento lógico matemático. Dos de las educadoras de párvulos gestionan el espacio educativo, ellas ofrecen variadas alternativas de organización del espacio para abarcar cada una de las necesidades educativas de los niños y niñas.</p> | <p>El espacio educativo es concebido como la conjunción de los aspectos físicos (la materialidad, la luz, el diseño, la ventilación, las dimensiones, entre otros) con los aspectos organizacionales, funcionales y estéticos (la distribución del equipamiento, la disposición de los materiales, etc.) propios del ambiente de aprendizaje. En efecto el espacio educativo es una pieza fundamental para el desarrollo de los aprendizajes esperados. Un ambiente que ofrece ricas y variadas oportunidades para favorecer el juego, la exploración, la curiosidad y la interacción tiene una directa incidencia en la calidad de los aprendizajes. (MINEDUC, 2001)</p> | <p>Como conclusión del total de educadoras de párvulos entrevistadas solo dos de ellas utilizan el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático a través de su rutina diaria y en experiencias de aprendizajes; ambas educadoras preparan un ambiente favorable para que los párvulos tengan experiencias matemáticas de manera lúdica. Como señala la teoría se ofrece “Ricas y variadas oportunidades para favorecer el juego, la exploración, la curiosidad y la interacción tiene una directa incidencia en la calidad de los aprendizajes”. Sin embargo, la mayoría de las educadoras de párvulos observadas solo mencionan que utilizan el juego como estrategia y no justifican como lo utilizan, además se evidencian en sus prácticas pedagógicas la no utilización del juego para promover el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Entonces, para un óptimo aprendizaje matemático es</p> |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <p>primordial la actitud de los educadores, no solo hacia la disciplina, sino a las innovaciones que se deben realizar necesariamente en el aula, también tomar conciencia de todas las variables que influyen en los aprendizajes de los párvulos.</p> <p>Para esto es necesario actualizar conocimientos, como requerimientos del futuro y así enriquecer las practicas pedagógicas en favor de los aprendizajes de los niños y niñas.</p> |
| Tipos de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático | <p>Todas las respuestas explicitan el material concreto que utilizan para la realización del juego tales como: rompecabezas, memorice, dados, casineta, laminas, pelotas entre otros. No obstante, solo una educadora menciona los tipos de juegos que realiza como: juegos de imitación, juegos de construcción, encajes y modelado y resolución de problemas. Por último, se puede destacar que tres de las educadoras mencionan la utilización del cuerpo como medio para</p> | <p>Las educadoras que, si utilizan el juego en la experiencia pedagógica, utilizan diferentes tipos de juego como por ejemplo el juego de construcción, aquí los párvulos construyen su aprendizaje a través del material no estructurado que provee la educadora de párvulos, al igual utiliza el juego cooperativo, donde los párvulos juegan y desarrollan habilidades sociales como por ejemplo el trabajo en equipo.</p> <p>Las seis educadoras restantes no utilizan ningún tipo de juego para desarrollar el pensamiento lógico</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos de construcción: Es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años. (Garzón, 2011) • Los Juegos cooperativos: El grupo | <p>En conclusión, del total de las educadoras entrevistadas y observadas, seis de ellas no utilizan tipos de juego en sus prácticas pedagógicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático, estas no lo consideran relevante al momento de diseñar, implementar y ejecutar; pero al contrastar lo observado con lo explicitado no existe congruencia, porque al momento de realizar la entrevista si lo consideran importante dando a conocer en que lo utilizarían nombrando materiales para la realización de juegos como por ejemplo: el cuerpo, rompecabezas, laminas entre otros.</p> <p>No obstante, dos de las educadoras</p> |

| | | | | |
|--|------------------------------|---|--|--|
| | <p>desarrollar el juego.</p> | <p>matemático, sin embargo, utilizan fichas, guías, libros entre otros; para desarrollar aprendizajes vinculados a este núcleo.</p> | <p>trabaja para conseguir un objetivo en común. En el juego cooperativo todos ganan nadie pierde, se juega por placer, se favorece la participación, la empatía, la superación de sí mismo y del propio grupo. Se potencia el trabajo en equipo y el descubrimiento en común. (A. Garcia, 2009)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los Juegos de reglas: “Está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”. Asimismo, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico”. (Campos M., 2006) • Los Juegos de mesa: “Los materiales como encajes, construcciones, rompecabezas, juegos de mesas, dominós, mosaicos son idóneos para el fomento de capacidades espacio-temporales, viso-motrices, de recuento y de análisis a través de unos juegos interesantes para los niños y niñas de estas edades”. (E. Bassedas, 2006) | <p>de párvulos utilizan varios juegos para desarrollar el pensamiento lógico matemático como, por ejemplo: juegos de cooperación, construcción y juego de reglas. En ellas se evidencian coherencias entre sus prácticas pedagógicas observadas y en lo plasmado en la entrevista. Las educadoras de párvulos, utilizan tipos de juegos mencionados en la teoría como, por ejemplo: el juego de construcción: “Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales”. Esto da a entender que hay un conocimiento a cabalidad de los tipos y beneficios del juego como estrategia que favorece el desarrollo del pensamiento lógico matemático, solo en la minoría de la totalidad de la muestra. Se considera que estas dos educadoras de párvulos le dan la importancia al juego como la principal ocupación del niño y la niña, utilizando este como principal estrategia para favorecer los múltiples beneficios que el juego nos entrega para el desarrollo de aprendizajes en los párvulos.</p> |
|--|------------------------------|---|--|--|

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| <p>Tipo de juego más relevante para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>Cuatro educadoras mencionan a lo menos un tipo de juego que consideran relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, debido a que todas ellas le otorgan un valor significativo a cada tipo de juego. Los juegos mencionados son: juegos de asociación y comparación, relaciones espaciales, juego en equipo, juego de construcción, juego de patrones y juego de competencia.</p> <p>Por otro lado, Cuatro educadoras si bien entregan información en su respuesta, no mencionan con claridad un tipo de juego, debido a que solo hablan de la importancia del juego y el rol que cumple el adulto.</p> | <p>Se logró evidenciar mediante la observación realizada, que una educadora de un universo de ocho, ejecuta el tipo de juego de construcción, el que se considera más relevante para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, porque da múltiples beneficios a los niños y niñas para un desarrollo integral.</p> | <p>Los juegos de construcción: Es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años. (Garzón, 2011)</p> | <p>En síntesis, de un universo de ocho educadoras solo cuatro consideran a lo menos un tipo de juego relevante como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático, pero solo una de ellas considera el juego de construcción como el tipo de juego más relevante para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, porque a través de este tipo de juego los niños y niñas adquieren nociones básicas para la comprensión del mundo que le rodea, comienzan a adquirir noción espacial y a reconocer el entorno. Favorece la adquisición de conceptos como el tamaño (grande y pequeño, alto y bajo, corto y largo) y a identificar diferentes formas geométricas. También adquieren conceptos como; simetría o proporción, resistencia, y el equilibrio, desarrollan habilidades motrices finas y gruesas. Desarrollan la intuición y la agilidad mental ya que han de procesar datos y solucionar rápidamente los problemas que puedan plantearse durante el juego de construcción.</p> |
|---|--|---|--|---|

4.5 CONCLUSIÓN

En síntesis, después de realizada la investigación sobre el juego como estrategia de aprendizaje utilizado por las educadoras de párvulos para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de los niveles de transición, y tras analizar el instrumento de la entrevista, se puede ultimar, que las educadoras de párvulos enfatizan el juego, como principal estrategia para desarrollar aprendizajes en los párvulos, la mayoría de las educadoras explicitan claramente que el juego tiene mucha importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no obstante, al analizar el instrumento de observación, se destacan solo dos educadoras de párvulos, esto debido que al momento de implementar sus experiencias pedagógicas, si utilizan el juego como estrategia central para promover aprendizajes en los educandos, el resto de ellas, no lo utiliza en su intervención pedagógica. Dejando en evidencia que no consideran la implementación de este, como estrategia para favorecer aprendizajes, siendo el juego un medio que permite desarrollar la posibilidad de experimentar, investigar, resolver problemas, descubrir y reflexionar a los párvulos, convirtiéndolos en constructores de su propio aprendizaje. Además, se observó, que las educadoras de párvulos manejan otro tipo de estrategias para promover aprendizajes, entre las que se encuentran, el uso de fichas o plantillas, como principal herramienta para suscitar aprendizajes ligados al núcleo relación lógico matemático y cuantificación.

Por consiguiente, al utilizar las fichas o plantillas se ve reflejado lo que está sucediendo hoy en las aulas Chilenas, ratificando nuestro supuesto, en cual dice que, hoy en día no se está utilizando el juego como herramienta educativa para desarrollar aprendizajes significativos en los niños y niñas.

Al igual un estudio, realizado por la OMEP y María Victoria Peralta resalta que los niños y niñas desarrollan destrezas escritoras y habilidades de lectura y cálculo en el más clásico y antiguo “apresto” de plantillas, por lo que se corrobora la no utilización del juego en los niveles de transición. En consecuencia, es imprescindible que los educadores y educadoras otorguen al juego la importancia que se merece, pues, sí lo saben utilizar, se puede convertir en una potente estrategia de trabajo para los docentes.

Una vez realizada la contrastación teórica con lo observado y las opiniones de las educadoras de párvulos, se concluye que, la totalidad de la muestra del Colegio Alonkura, no ocupan el juego como principal estrategia potenciadora de aprendizajes. Por otro lado, la muestra intervenida del colegio Wenga, evidencia que la mitad de las educadoras tampoco utiliza el juego como una estrategia central para desarrollar aprendizajes en los párvulos, no obstante, la otra mitad de la muestra del Colegio Wenga, si utiliza el juego en el diseño, implementación y ejecución de experiencias de aprendizajes. Lo que indica que, existen diversas metodologías en las labores pedagógicas dentro de una misma materia y una fuerte discrepancia entre teoría y práctica en el desempeño docente con relación a la implementación del juego como estrategia de aprendizaje.

Dentro de los límites de la investigación, es pertinente mencionar que la muestra fue muy limitada, por el lugar donde es posible aplicar los instrumentos creados por las investigadoras, en consecuencia, no se contó con el tiempo necesario para poder aplicar y extender a otros centros educativos. Por lo que, es posible considerar en otras investigaciones la ampliación de la muestra y la viabilidad de la indagación.

Se invita a las educadoras de párvulos, a través de las prácticas pedagógicas a utilizar el juego como estrategia de enseñanza, debido a que este facilita la adquisición de aprendizajes, tal como se establece en el marco teórico de este estudio, lo que además, se puede corroborar, puesto que, en el colegio donde la mitad de la muestra de las educadoras de párvulos utilizaron el juego como estrategia de aprendizaje para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático, cuenta con un nivel destacado en pruebas estandarizadas, como es en el caso de la prueba SIMCE. No siendo así, en el colegio donde las educadoras no utilizan el juego como estrategia central para el aprendizaje.

Por lo antes mencionado, se invita a futuros estudios no transeccionales donde se pueda evidenciar que ocurre en los resultados de pruebas estandarizadas de colegios donde sí se utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para favorecer el pensamiento lógico matemático y lo que ocurre en colegios donde los contenidos son entregados a través de plantillas, libros y cuadernillos.

Bibliografía

- (RAE), R. A. (2017). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Tricentenario.
- 366 *Pensamientos Para Maestras Y Maestros*. (2009). bogota: paulinas.
- A. Cofré, L. T. (2012). *Cómo desarrollar el razonamiento lógico matemático*. Santiago: Universitaria.
- A. Garcia, J. L. (2009). *El juego infantil y su metodología* . EDITEX.
- Álvarez, C. (2011). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA Guía didáctica*. Neiva: Universidad Sur Colombiana.
- Álvarez, E. C. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *GIBRALFARO ESTUDIOS PEDAGOGICOS*, 16.
- Campos M., C. I. (2006). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACION EDUCATIVA*. Santiago: Universidad De Chile.
- Carme Thió de Pol, S. F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje*. Dialnet.
- Cerecedo, E. C. (2008). El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. *Iberonamericana de educación*.
- Cespedes, A. (2015). Cómo criar un niño inteligente y feliz. *Paula*.
- E. Bassedas, T. H. (2006). *APRENDER Y ENSEÑAR EN EDUCACIÓN INFANTIL*. Barcelona: GRAO.
- Escobar, C. (2015). La sobre-escolarización y las consecuencias que trae adelantar etapas en los y niñas y niños. *Facultad de ciencias sociales Universidad de Chile*.
- Garzón, A. L. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la Investigación* . México: McGraw-Hill /Interamericana Editores ,S.A.
- J. Aristizábal, H. C. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numerico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 118.
- L. Ortiz. H. Salmerón, S. R. (2007). La enseñanza de estrategias de aprendizaje en educación. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 2.
- M. Okuda Benavides, C. G. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*.
- Maria del R. Medina-Díaz, P. A.-C. (2001). *Evaluación de aprendizaje estudiantil*. Puerto Rico: Isla negra.
- MINEDUC. (2001). *Bases curriculares de la educacion parvularia*. Santiago: Valente .

- MINEDUC. (2002). Cuadernillos para la reflexión pedagógica. En M. O. F., *Cuadernillos para la reflexión pedagógica Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación* (pág. 9). Santiago: MINEDUC.
- MINEDUC. (2008). *Mapas de progreso de la Educación Parvularia*. Santiago: Ministerio de Educación .
- Monje, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Colombia: NEIVA.
- Peralta, M. V. (2012). Un-analisis-del-desarrollo-curricular-de-la-educacion-parvularia-chilena- Cuanto-se-ha-avanzado. *Docencia N°48*, 60.
- R. Anijovich, S. M. (2009). Estrategias de enseñanza, otra mirada al quehacer en el aula. *Hay que educación*, 4.
- R., L. A. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. *Perfiles libertadores*, 74.
- Salkind, N. J. (1999). *Metodos de investigación*. Mexico.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodologia de la investigación*. Mexico: Mc Graw Hill .
- Santamaría, J. S. (2013). PARADIGMAS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA: DE LAS LEYES SUBYACENTES A LA MODERNIDAD REFLEXIVA. *ENTELEQUIA*, 95.
- SEP. (2011). *Programa de estudios 2011*. México: Guia de la educadora.
- Velazquez, J. d. (2012). *El desarrollo de competencias con juegos*. Mexico: Trillas.

ANEXOS



Facultad de Educación
Educación Parvularia

Estimada Docente:

Somos un grupo de estudiantes de la Universidad de las Américas y nos encontramos realizando nuestra tesis para optar al Grado Académico de Licenciado en Educación.

Nos dirigimos a usted, por su reconocida trayectoria profesional con el fin de solicitarle su colaboración en la realización de la emisión de juicio de experto de los instrumentos que pretenden recoger información en el marco de nuestra tesis: "Utilización del juego como estrategia de aprendizaje para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de los niveles de transición del colegio Wenga de la comuna de Coronel y Alonkura de la comuna de Hualpén" Sus sugerencias y observaciones constituirán para nosotras un valioso aporte que enriquecerá nuestro trabajo y a la vez constituirá un elemento esencial de esta investigación.

Una vez realizada la validación le rogamos consignar su nombre, firma y estudios en los espacios destinados para ello.

Desde ya agradecemos su disposición y colaboración en nuestra formación como futuras profesionales de la educación.

Nombre Completo del Validador: *Carman Wong F.*

Título: *Educadora Parvularia / Psicopedagoga*

Cargo: *Docente diáspora*

Rut:



**DEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS A TRAVÉS DE LOS CUALES SE VALIDAN
LOS ÍTEMES**

| CRITERIO | DEFINICIÓN |
|--------------------|--|
| Pertinencia | Nivel de ajuste/relación entre la pregunta y el ámbito al cual pertenece. |
| Relevancia | Grado de importancia de la pregunta para efectos de evaluar aquello que se pretende. |
| Claridad | Nivel de entendimiento oracional que la pregunta provoca en quien lo lee. |

**“Cuestionario Educadoras”
PREGUNTAS POR VALIDAR**

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--------------|------------|---|---|---|--------------|----------|---|---|---|--------------|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.- Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje? | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|--------------|------------|---|---|---|--------------|----------|---|---|---|--------------|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.- En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué? | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

:

3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
|-------------|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Observación/sugerencia

:

4-. ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
|-------------|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Observación/sugerencia

:

5-. ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
|-------------|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Observación/sugerencia

**DEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS A TRAVÉS DE LOS CUALES SE VALIDAN
LOS INDICADORES**

| CRITERIO | DEFINICIÓN |
|--------------------|---|
| Pertinencia | Nivel de ajuste/relación entre el indicador y el ámbito al cual pertenece. |
| Relevancia | Grado de importancia del indicador para efectos de evaluar aquello que se pretende. |
| Claridad | Nivel de entendimiento oracional que el indicador provoca en quien lo lee. |

Guía de observación
INDICADORES POR VALIDAR

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|---|-----------------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | X | | | | | X | | | | | X |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|---|-----------------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Utiliza un tipo de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | X | | | | | X | | | | | X |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Forma de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |



Facultad de Educación
Educación Parvularia

Estimada Docente:

Somos un grupo de estudiantes de la Universidad de las Américas y nos encontramos realizando nuestra tesis para optar al Grado Académico de Licenciado en Educación.

Nos dirigimos a usted, por su reconocida trayectoria profesional con el fin de solicitarle su colaboración en la realización de la emisión de juicio de experto de los instrumentos que pretenden recoger información en el marco de nuestra tesis: "Utilización del juego como estrategia de aprendizaje para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de los niveles de transición del colegio Wenga de la comuna de Coronel y Alonkura de la comuna de Hualpén" Sus sugerencias y observaciones constituirán para nosotras un valioso aporte que enriquecerá nuestro trabajo y a la vez constituirá un elemento esencial de esta investigación.

Una vez realizada la validación le rogamos consignar su nombre, firma y estudios en los espacios destinados para ello.

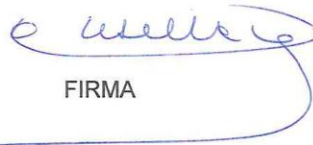
Desde ya agradecemos su disposición y colaboración en nuestra formación como futuras profesionales de la educación.

Nombre Completo del Validador: Kecelia Usillo Opazo

Título: Educación de Párvulos - Psicopedagoga -
Magister en Educ. Superior

Cargo: Docente UDLA

Rut: 6-034247-4



FIRMA

**DEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS A TRAVÉS DE LOS CUALES SE VALIDAN
LOS ÍTEMES**

| CRITERIO | DEFINICIÓN |
|--------------------|--|
| Pertinencia | Nivel de ajuste/relación entre la pregunta y el ámbito al cual pertenece. |
| Relevancia | Grado de importancia de la pregunta para efectos de evaluar aquello que se pretende. |
| Claridad | Nivel de entendimiento oracional que la pregunta provoca en quien lo lee. |

**“Cuestionario Educadoras”
PREGUNTAS POR VALIDAR**

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|---|-----------------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.- Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje? | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | 5 | | | | | 5 | | | | | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|---|-----------------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.- En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué? | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | 5 | | | | | 5 | | | | | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

:

3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
|-------------|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Observación/sugerencia

:

4-. ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
|-------------|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Observación/sugerencia

:

5-. ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
|-------------|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Observación/sugerencia

**DEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS A TRAVÉS DE LOS CUALES SE VALIDAN
LOS INDICADORES**

| CRITERIO | DEFINICIÓN |
|--------------------|---|
| Pertinencia | Nivel de ajuste/relación entre el indicador y el ámbito al cual pertenece. |
| Relevancia | Grado de importancia del indicador para efectos de evaluar aquello que se pretende. |
| Claridad | Nivel de entendimiento oracional que el indicador provoca en quien lo lee. |

Guía de observación
INDICADORES POR VALIDAR

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Utiliza un tipo de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Forma de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | ✓ | | |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |
| Utilice el material didáctico en función del desarrollo del pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |



Facultad de Educación
Educación Parvularia

Estimada Docente:

Somos un grupo de estudiantes de la Universidad de las Américas y nos encontramos realizando nuestra tesis para optar al Grado Académico de Licenciado en Educación.

Nos dirigimos a usted, por su reconocida trayectoria profesional con el fin de solicitarle su colaboración en la realización de la emisión de juicio de experto de los instrumentos que pretenden recoger información en el marco de nuestra tesis: "Utilización del juego como estrategia de aprendizaje para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de los niveles de transición del colegio Wenga de la comuna de Coronel y Alonkura de la comuna de Hualpén" Sus sugerencias y observaciones constituirán para nosotras un valioso aporte que enriquecerá nuestro trabajo y a la vez constituirá un elemento esencial de esta investigación.

Una vez realizada la validación le rogamos consignar su nombre, firma y estudios en los espacios destinados para ello.

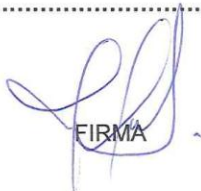
Desde ya agradecemos su disposición y colaboración en nuestra formación como futuras profesionales de la educación.

Nombre Completo del Validador: Jazna María Pavez Santis

Título: Prof. Educ. Dif. 4^o m. DI. Mg. en educ. Dif. mención Tratamiento de la Comunicación

Cargo: Académico de Planta

Rut: 72.727.400


FIRMA

**DEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS A TRAVÉS DE LOS CUALES SE VALIDAN
LOS ÍTEMES**

| CRITERIO | DEFINICIÓN |
|--------------------|--|
| Pertinencia | Nivel de ajuste/relación entre la pregunta y el ámbito al cual pertenece. |
| Relevancia | Grado de importancia de la pregunta para efectos de evaluar aquello que se pretende. |
| Claridad | Nivel de entendimiento oracional que la pregunta provoca en quien lo lee. |

**“Cuestionario Educadoras”
PREGUNTAS POR VALIDAR**

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|---|-----------------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.- Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje? | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | X | | | | | X | | | | | X |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |
| ¿Lo planifico dentro de cada unidad o es una actividad emergente dentro del aula? | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|---|-----------------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.- En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué? | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | X | | | | | X | | | | | X |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |
| agregar: ¿y por qué? | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|--------------|------------|---|---|---|--------------|----------|---|---|---|--------------|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| 3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza? | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|--------------|------------|---|---|---|--------------|----------|---|---|---|--------------|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| 4-. ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--------------|------------|---|---|---|--------------|----------|---|---|---|--------------|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| 5-. ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué? | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

**DEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS A TRAVÉS DE LOS CUALES SE VALIDAN
LOS INDICADORES**

| CRITERIO | DEFINICIÓN |
|--------------------|---|
| Pertinencia | Nivel de ajuste/relación entre el indicador y el ámbito al cual pertenece. |
| Relevancia | Grado de importancia del indicador para efectos de evaluar aquello que se pretende. |
| Claridad | Nivel de entendimiento oracional que el indicador provoca en quien lo lee. |

**Guía de observación
INDICADORES POR VALIDAR**

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--------------|------------|---|---|---|--------------|----------|---|---|---|--------------|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Utiliza un tipo de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Observación/sugerencia <i>Aclarar en la pregunta si se utilizó un tipo de juego específico.</i> | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|--------------|------------|---|---|---|--------------|----------|---|---|---|---|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Forma de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | 5 | | | | | 5 | | | | | |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>cambiar polábica forme por manera.</i> | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|--------------|------------|---|---|---|--------------|----------|---|---|---|--------------|
| : | | | | | | | | | | | | | | |
| Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático. | | | | | | | | | | | | | | |
| PERTINENCIA | | | | | RELEVANCIA | | | | | CLARIDAD | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | 5 | | | | | 5 | | | | | 5 |
| Observación/sugerencia | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |

Registro de observación

Nivel: Kinder (Wensa)
 Fecha:

| Indicadores | Observaciones |
|--|--|
| <p>Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento matemático. lógico</p> | <p>La educadora de párvulos utilizó el juego en la experiencia de aprendizaje en el cierre de esta. Desarrolla conceptos: Correspondencia objeto a objeto.</p> |
| <p>Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento matemático. lógico</p> | <p>La educadora desarrolla y potencia este concepto de correspondencia por medio del juego cooperativo ya que busca que los niños y niñas consigan un objetivo en común. Potenciando habilidades como resolución de problemas con respecto a su vida cotidiana.</p> |
| <p>Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento matemático. lógico</p> | <p>Entrega el material de manera de Trabajo de forma individual, dando instrucciones y verbalizando el objetivo. La educadora de párvulos utilizó materiales estructurados tales como: láminas de distintos objetos para establecer relación con una afinidad natural.</p> |
| | |

| | |
|---|---|
| <p>Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>Organizo el espacio educativo de manera que abarque cada una de las necesidades educativas de los niños y niñas. Gestiono ubicaciones distintas para el trabajo en grupo con distintas materias concretas.</p> |
|---|---|

Registro de observación

Nivel: *Pre Kinder*

Fecha:

| Indicadores | Observaciones |
|--|--|
| <p>Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>- la educadora de parvulos utilizo el juego en el inicio, desarrollo y cierre de la experiencia de aprendizaje, e incorporo conceptos como alto-bajo, ancho-estrecho.</p> |
| <p>Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>- la educadora de parvulos utilizo el juego cooperativo, y de pelotas invito a los niños y niñas a participar para conseguir un objetivo en común. Todo esto pone la adquisición de conceptos matemáticos también potencia el trabajo en equipo y el desenvolvimiento en común.</p> |
| <p>Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>la educadora de parvulo utilizo materiales no estructurados como; cubos de madera de diferentes tamaños, juguetes variados, laminas con personas de diferentes tamaños.</p> |
| | |

| | |
|---|--|
| <p>Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>La educadora de párvulos organiza el espacio educativo, ofrece variadas alternativas de organización, gestiona la ubicación de los niños y niñas en todo el espacio de aprendizaje, también ofrece en el ciente de la experiencia variadas oportunidades para favorecer el juego.</p> |
|---|--|

Registro de observación

Nivel: *Kinder*

Fecha:

| Indicadores | Observaciones |
|--|---|
| Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | No utilizo el juego Durante la experiencia de aprendizaje, solo da instrucciones y entrega fichas de trabajo: esa es la manera de desarrollar el pensamiento lógico matemático por la educadora. |
| Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | No utiliza ningún tipo de juego. La estrategia es pegar, recortar y graficar. esto lo utiliza para desarrollar la noción de concepto de NUMERO. |
| Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | El material didáctico utilizado fue estructurado y la educadora lo entrega de manera individual a cada niño. Luego cada niño pone en su carpeta su trabajo. Esa es la manera de utilizar el material didáctico. |
| | |

| | |
|---|--|
| <p>Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>No gestiona el aula, se ocupa tal y como está dispuesto, Habitualmente no se realiza ningún cambio, en el mobiliario.</p> |
|---|--|

Registro de observación

Nivel: *Kinder*

Fecha:

| Indicadores | Observaciones |
|--|---|
| Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | <i>La educadora de porulos no utilizo el juego dentro de sus experiencias de aprendizaje, en el desarrollo de la clase, utilizo la estrategia de transcribir los números que estaban en la pirama a su cuaderno, Trabajando el concepto numerico con el libro trazo y líneas.</i> |
| Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | <i>No utilizo el juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático, sin embargo para trabajar el concepto de número con una ficha que tenía plasmado el número ocho utilizando la técnica puntillismo.</i> |
| Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | <i>Utiliza material didáctico estructurado. ocupa material didáctico para desarrollar el concepto número. Trabaja con curvas con número y para dar término a la clase utilizo material audio visual para dar cierre a la clase.</i> |
| | |

| | |
|---|--|
| <p>Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>Organiza el espacio educativo de manera habitual, no realice ningún cambio en favor de la experiencia de aprendizaje.</p> |
|---|--|

Registro de observación

Nivel: *Kinder*

Fecha:

| Indicadores | Observaciones |
|--|--|
| <p>Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>Lo educador no utilizo el juego durante la experiencia de aprendizaje. En el inicio de la experiencia invito a escuchar las normas de convivencia y procedio a explicar el objetivo de la clase. (Graficas y numeros)</p> |
| <p>Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>No utilize ningún tipo de juego en la experiencia pedagógica, ni en ningún momento de la rutina durante la mañana. Solo entre las instrucciones y objetivo de la clase.</p> |
| <p>Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>El material didáctico estructurado cuadernos y libros de trabajo se entrega de manera individual a los párrulos.</p> |
| | |

| | |
|---|--|
| <p>Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>No cuestiona el espacio educativo, se trabaja como está dispuesto el mobiliario, por equipos de cuatro niños por mesa no se realiza ningún cambio para la experiencia de aprendizaje.</p> |
|---|--|

Registro de observación

Nivel: Pre kinder

Fecha:

| Indicadores | Observaciones |
|--|--|
| <p>Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>La educadora no utilizo el juego durante la experiencia de aprendizaje, no realizo motivación en el inicio de la experiencia de aprendizaje solo verbalizo el objetivo de la clase.</p> |
| <p>Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>La educadora no utilizo ningún tipo de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático, ella utilizo la estrategia del graficar el número ocho luego le pide a cada niño y niña que traigan de una revista el número solicitado para su pasado en la guía de trabajo.</p> |
| <p>Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>La educadora utilizo material didáctico estructurado preparado previamente por ella (fichas, láminas, material audiovisual); pero con la experiencia la educadora utilizo una ficha donde debían border el número ocho.</p> |
| | |

| | |
|---|--|
| <p>Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>La educadora no organiza el espacio educativo, utiliza el material dispuesto en la sala de clases, no realiza ningún cambio en la organización del mobiliario, solo trabaja cada niño y niña en sus puestos de trabajo.</p> |
|---|--|

Registro de observación

Nivel: *Kindergarten*

Fecha:

| Indicadores | Observaciones |
|--|--|
| Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | La educadora de párvulos no utilizó el juego para la realización de la experiencia de aprendizaje, ni en ningún momento de la jornada escolar. |
| Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | No se utilizó ningún tipo de juego en la experiencia pedagógica para favorecer el pensamiento lógico matemático, sin embargo utilizó láminas para trabajar la secuencia de temporalidad. |
| Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico matemático. | El material didáctico estructurado se dispuso en la pizarra y los niños uno a uno pasaron a ubicar láminas según se solicitó. |
| | |

| | |
|---|---|
| <p>Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>Si se gestionó el aula, se organizó el mobiliario. las sillas se colocan en semi círculo para invitar a los niños a realizar la experiencia pedagógica. esto se realiza solo en el inicio de la experiencia pedagógica después vuelven a sus lugares de trabajo.</p> |
|---|---|

Registro de observación

Nivel: *Pre Kinder*

Fecha:

| Indicadores | Observaciones |
|--|--|
| <p>Utiliza el juego dentro de la experiencia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento matemático. lógico</p> | <p>La educadora de párvulos utiliza una concepción de los números para motivar a los niños, pero no evalúa ningún tipo de juego que favorezca el desarrollo del pensamiento lógico matemático.</p> |
| <p>Utiliza un tipo de juego específico para desarrollar el pensamiento matemático. lógico</p> | <p>No utiliza ningún tipo de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático, sin embargo utiliza fichas donde trabaja la noción de orden "correspondencia" de objeto a signo.</p> |
| <p>Manera de utilizar el material didáctico para desarrollar el pensamiento matemático. lógico</p> | <p>El material didáctico que utiliza es estructurado. Son fichas las cuales deben leer en su cuaderno y luego unir el objeto con el signo y este material está dispuesto en cada casillero de los niños y estos proceden a ir a buscar el material de trabajo.</p> |
| | |

| | |
|---|--|
| <p>Organiza el espacio educativo para desarrollar un tipo de juego que desarrolle el pensamiento lógico matemático.</p> | <p>No gestiona el aula, en ningún momento de la experiencia de aprendizaje, se utiliza el mobiliario, tal y como está dispuesto desde el comienzo de la jornada escolar.</p> |
|---|--|



Facultad de Educación
Educación Parvularia

Estimada Educadora:

A continuación presentamos una encuesta para ser respondida por usted, respecto a las estrategias utilizadas en las experiencias de aprendizaje en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el Colegio donde usted se desempeña. Esta tiene como finalidad obtener información acerca de su percepción sobre la importancia y la aplicación de estrategias en sus prácticas pedagógicas en las experiencias del pensamiento lógico matemático.

Encuesta

- **Nivel:** Segundo nivel transición
- **Colegio:** Wenga Coronel
- **Comuna:** Coronel
- **Fecha:**

1-. Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje?

El juego es una de las estrategias más importantes en la educación y por sobretodo en el nivel preescolar, permitiendo aprendizajes significativos y atractivos para los niños y niñas.

2-. En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Si, la mayor parte del tiempo se busca trabajar los nuevos aprendizajes y afianzar los aprendizajes previos a través del juego, otorgando a los niños y niñas la capacidad de reflexión y resolución a través de problemas, acertijos, y relacionado los contenidos a su vida diaria, permitiendo de manera lúdica y significativa poder desarrollar y comprender conceptos abstractos.

3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

Por lo general para introducir conceptos nuevos, en el proceso del aprendizaje y también al inicio de la experiencia de aprendizaje. Se trabaja con material concreto, en grupos y también individual. En la rutina diaria, por ejemplo al ver la fecha, se refuerzan los números, la secuencia numérica. A través de planteamiento de problemas donde los alumnos pueden pensar y responder planteando sus hipótesis para luego comprobar a través del ejercicio.

4- ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Resolución de problemas cotidianos, rompecabezas, juegos de imitación orientados al desarrollo de las relaciones espaciales (simón manda, bugi bugi), juegos de manipulación de material concreto (construcción, encajes, modelado), juegos de asociación temporal mediante cuentos y láminas (secuencia temporal) juegos de asociación y comparación, planteamiento de hipótesis y comprobación mediante experimentos.

5- ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Desde mi experiencia considero los juegos de asociación y comparación, ya que permiten trabajar conceptos abstractos difíciles de comprender para los niños y niñas, sobre todo aquellos de comparación, también los de relaciones espaciales, ya que se adquieren conceptos a través de su propio cuerpo y los de planteamiento de hipótesis y comprobación que en mis prácticas pedagógicas han sido los más exitosos desde el punto de vista de experiencias significativas, los niños y niñas o disfrutan y recuerdan con mucho entusiasmo.

Gracias



Facultad de Educación
Educación Parvularia

Estimada Educadora:

A continuación presentamos una encuesta para ser respondida por usted, respecto a las estrategias utilizadas en las experiencias de aprendizaje en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el Colegio donde usted se desempeña. Esta tiene como finalidad obtener información acerca de su percepción sobre la importancia y la aplicación de estrategias en sus prácticas pedagógicas en las experiencias del pensamiento lógico matemático.

Encuesta

- Nivel: I Nivel Transición
- Colegio: Colegio Wenga Coronel
- Comuna: Coronel.
- Fecha: Noviembre 2017

1- Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje?

Juega una importancia crucial ya que por medio del juego los niños/as no solo desarrollan la parte social sino que adquieren potencialidades de autonomía, resolución de problemas, el crear el concluir el inventar nuevas experiencias -

2- En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Si la utilizo debido que el aprendizaje será mucho más significativo e interesante para ellos, además un concepto una noción una cantidad se internaliza de mejor manera haciéndose parte de ellos y se puede además englobar todos los estilos de aprendizaje de un grupo de niños o niñas

3- Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

En realidad cuando presento la actividad el concepto noción o cantidad siempre incluyo para finalizar o comenzar la instrucción así se mantienen atentos y receptivos a lo que se explica o explicará -
Con el juego se trabaja de mejor manera en uno mismo haciéndose parte de la actividad e internalizando la percepción personal y del espacio -

4- ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Los tipos de juegos son variados y dependiendo de la actividad que se realizara.

Por lo general es jugar con ellos mismos con su cuerpo y espacio si es cantidad ej: sacarse los zapatos, contar cuantos niños, cuantas mochilas si son nociones con su esquema corporal y objetos en espacio y conceptos con actividades que se integra el todo cuerpo y espacio

5- ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Con todos los juegos sentido de desarrollo pensamiento lógico-matemático y por tanto todos son relevantes lo que se debe tener claro es que quiero conseguir cual es el objetivo y así considerar el cuerpo como ejemplo para lograr internalizar el concepto. Los juegos en equipo ayudan mucho a llevar a cabo estas experiencias, los juegos de competencias, de ordenar, de crear e intentar.

Gracias



Estimada Educadora:

A continuación presentamos una encuesta para ser respondida por usted, respecto a las estrategias utilizadas en las experiencias de aprendizaje en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el Colegio donde usted se desempeña. Esta tiene como finalidad obtener información acerca de su percepción sobre la importancia y la aplicación de estrategias en sus prácticas pedagógicas en las experiencias del pensamiento lógico matemático.

Entrevista

- Nivel: Kinder
- Colegio: Wenga Coronel
- Comuna: Coronel
- Fecha: 17/11/17

1-. Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje?

El juego es de gran importancia porque facilita aprendizajes produciendo aprendizajes significativos.

2-. En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Si, porque a través del juego se facilitan los aprendizajes de las matemáticas, como la adquisición del concepto de número y resolución de problemas.

3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

Lo utilizo en las experiencias de aprendizaje y rutina diaria, al jugar a contar los niños y las niñas y al usar materiales concretos para el desarrollo del pensamiento lógico.

4- ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Jugar con rompecabezas, puzzles, juegos entre otros que facilitan la adquisición del concepto matemático.

5- ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

El juego de construcción porque favorece la adquisición de conceptos.

Gracias



Facultad de Educación
Educación Parvularia

Estimada Educadora:

A continuación presentamos una encuesta para ser respondida por usted, respecto a las estrategias utilizadas en las experiencias de aprendizaje en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el Colegio donde usted se desempeña. Esta tiene como finalidad obtener información acerca de su percepción sobre la importancia y la aplicación de estrategias en sus prácticas pedagógicas en las experiencias del pensamiento lógico matemático.

Encuesta

- Nivel: Kinder
- Colegio: Colegio Leonora Coronel
- Comuna: Coronel
- Fecha: 17/11/17

1- Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje?

La importancia que le otorgo es mucha porque a través del juego se pueden desarrollar muchas habilidades en diversas áreas del aprendizaje y lo que los niños y niñas juegan de forma espontánea e incluso en esta manera les clava con más participación, motivación y más significativas.

2- En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Si, lo utilizo porque es mucho más fácil incorporar nuevos aprendizajes a los alumnos porque se motivan y quieren aprender cosas nuevas.

3- Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

Lo utilizo cuando aprendemos las funciones básicas y conteo, relaciones de cantidad con números y aprender adición y sustracción. Utilizo las actividades lúdicas como un medio para lograr aprendizajes significativos y perduran en el tiempo.

4. ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

La Corineta para el conteo de números, láminas, cubos de colores, juguetes etc.
Pelotas también sirve para contar los rebotes, reciclar, hojas, piedras etc.
Utilizo los objetos o juguetes durante las en Dictados para reforzar los fundamentos básicos.

5. ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Es el que el elija por que será más relevante para él o ella, la idea es presentarle varios juegos y que el elija como aprender. Los adultos damos una medida de aprendizajes.

Gracias



Estimada Educadora:

A continuación presentamos una encuesta para ser respondida por usted, respecto a las estrategias utilizadas en las experiencias de aprendizaje en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el Colegio donde usted se desempeña. Esta tiene como finalidad obtener información acerca de su percepción sobre la importancia y la aplicación de estrategias en sus prácticas pedagógicas en las experiencias del pensamiento lógico matemático.

Entrevista

- Nivel: Kinder
- Colegio: Alonkuna
- Comuna: Hualpén
- Fecha: 17/11/17

1- Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje?

El juego es muy importante para desarrollar aprendizajes en los niños de manera lúdica puesto que este nos permite abordar inquietudes de aprendizajes y desarrollo de habilidades sociales, resolución de problemas entre otros.

2- En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Si utilizo el juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático por que es la forma natural de aprendizaje para el niño es más fácil que aprender las matemáticas. Un contenido tan complejo y yo me lo enseñamos a través de juego. Lo utilizo para desarrollar la resolución de problemas, para la adquisición de conceptos matemáticos, y la noción de correspondencia.

3- Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

Si lo utilizo en todo momento en la rutina, es la implementación de experiencias de aprendizaje. Por ejemplo: lo uso para desarrollar el concepto de número a través de bloques, al cual se ambienta la sala y juegan al suprimir el otro de trabajar con la adición con material concreto (juegan con palitos de helados u otros) se juega a formar equipos según el número que sale en la carta inicial. Correspondencia de objeto a objeto.

4. ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Ejemplos de juegos variados como el de construcción por ejemplo utilizan bloques y clasifican según color y tamaño, al igual juegos de reglas como por ejemplo bingo memoria entre otros. Juegos cooperativo lo utilizo para la resolución de problemas colectivos.

5. ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Los juegos de patrones, juego de construcción, el juego pone desarrollar nociones espaciales, puesto que este es muy divertido para los niños.

Gracias



Facultad de Educación
Educación Parvularia

Estimada Educadora:

A continuación presentamos una encuesta para ser respondida por usted, respecto a las estrategias utilizadas en las experiencias de aprendizaje en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el Colegio donde usted se desempeña. Esta tiene como finalidad obtener información acerca de su percepción sobre la importancia y la aplicación de estrategias en sus prácticas pedagógicas en las experiencias del pensamiento lógico matemático.

Encuesta

- Nivel: NT2
- Colegio: ALONKURA
- Comuna: HUALPEN
- Fecha: 17 Noviembre 2017

1-. Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje?

Es importante y relevante, a través de juegos intencionados se produce el aprendizaje, se desarrollan nuevas habilidades y se aprenden normas de convivencia.

2-. En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Si lo utilizo, porque es importante que ellos lleven los aprendizajes a su realidad, que a través de sencillos juegos resuelvan problemas cotidianos.

3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

- Al contar a los niños y niñas en la mañana.
- Al contar sucesos de la vida diaria.
- En psicomotricidad.
- En varias actividades de matemáticas como cubos, problemas matemáticos, familias de los 10.



Facultad de Educación
Educación Parvularia

Estimada Educadora:

A continuación presentamos una encuesta para ser respondida por usted, respecto a las estrategias utilizadas en las experiencias de aprendizaje en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el Colegio donde usted se desempeña. Esta tiene como finalidad obtener información acerca de su percepción sobre la importancia y la aplicación de estrategias en sus prácticas pedagógicas en las experiencias del pensamiento lógico matemático.

Encuesta

- Nivel: Pre Kinder.
- Colegio: Alon Kura
- Comuna: Hualpen.
- Fecha: 17/11/17

1-. Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje?

Los niños aprenden jugando como estrategia excelente

2-. En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Si se usa mucho el juego para introducir contenidos y además en juegos de cartas, juego de Bingo etc.

3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

En los diferentes momentos de aprendizaje y principalmente en el desarrollo o como motivación (juegos).

4. ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Juegos con elementos como dados, cartas, dominó, etc. (Número - Cantidad).
Juegos que involucran el cuerpo movimientos, ritmos que se hacen en el cuerpo (Ritmos).

5. ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Juegos con elementos, cartas, dominó, figuras con
que motiva para describir, dados, fan, y re mos:
por que en estos juegos desarrollamos habilidades.

Gracias



Facultad de Educación
Educación Parvularia

Estimada Educadora:

A continuación presentamos una encuesta para ser respondida por usted, respecto a las estrategias utilizadas en las experiencias de aprendizaje en relación con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el Colegio donde usted se desempeña. Esta tiene como finalidad obtener información acerca de su percepción sobre la importancia y la aplicación de estrategias en sus prácticas pedagógicas en las experiencias del pensamiento lógico matemático.

Encuesta

- Nivel: Pre Kinder
- Colegio: Alonkuna
- Comuna: Hualpén
- Fecha: 17/11/17

1-. Desde su experiencia pedagógica ¿Qué importancia le otorga usted al juego como estrategia de aprendizaje?

Es muy relevante ya que el juego ayuda a interiorizar mejor los entendimientos vivenciando lo que aprenden.

2-. En sus prácticas pedagógicas ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Si, obviamente.

3-. Si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático. ¿Cuándo y cómo lo utiliza?

Lo utilizo en todo, rutinas diarias en actividades dirigidas y en actividades libres.

4. ¿Qué tipos de juegos utiliza en sus prácticas pedagógicas, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

utilizo juegos como memorice de palabras
Bingo de números, y otros.

5. ¿Qué tipo de juego considera usted más relevante como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Por qué?

Juegos de Patrones, utilizando Formas
Colores

Gracias