

**Desarrollo de habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos
de estrategia**

Trabajo de grado para optar el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica
Fundación Universitaria los Libertadores

Flor de María Márquez Sánchez & Otilia Merchán Hurtado.

Marzo 2017

Copyright © 2017 por Flor de María Márquez Sánchez & Otilia Merchán Hurtado. Todos los
derechos reservados

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo a Dios como nuestro creador, que nos dio el privilegio de culminar un pedáneo más en la labor docente y así ofrecer una educación de calidad a nuestros estudiantes.

A nuestras familias que día tras día están atentos a ofrecernos la ayuda necesaria, para el logro de nuestros objetivos.

Agradecimientos

A Dios, que por su infinita voluntad, nos permitió este logro en la vida profesional y personal.

A nuestras familias, que de una manera incondicional siempre nos están dando ánimo, para seguir cumpliendo con esta bella labor, que es educar y formar individuos útiles a la sociedad.

A la Fundación Universidad los Libertadores, por darnos este espacio de capacitación y aprender cosas nuevas y poderlas transmitir a nuestros educandos.

A la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, pues nos permitió, sin ningún tropiezo llevar a cabo esta propuesta en pro de un mejor desempeño.

Al Profesor Néstor Peña Guarín que por su dedicación, preocupación y entrega, estuvo al tanto de dudas y aportes necesarios para la elaboración de este proyecto.

Tabla de contenido

Capítulo 1. Jugando escaleo al conocimiento	13
Capítulo 2. El juego como estrategia para un desarrollo integral	15
Capítulo 3. Jugando diseño nuevas metodologías.	27
Encuesta dirigida a padres de familia	28
Encuesta dirigida a docentes	39
Encuesta dirigida a estudiantes	50
Capitulo 4. La diversión comienza, jugando exploro un mundo de fantasías	61
Capitulo 5. Conclusiones	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.72
Lista de referencias	75
Anexos	77

Lista de tablas

Tabla 1. ¿Usted dedica tiempo para jugar con su hijo(a)?	29
Tabla 2. ¿Cree usted que es importante en esta edad de su hijo(a) invertir tiempo en jugar con él?	29
Tabla 3. ¿La Institución brinda espacios de recreación y lúdica en su programación escolar?	30
Tabla 4. ¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?	31
Tabla 5. ¿En su sector hay sitios de recreación para disfrutar en familia?	32
Tabla 6. ¿Conoce las habilidades y deficiencias que tiene su hijo(a) en el área de	33
Tabla 7. ¿ Conociendo las deficiencias de su hijo en el área de matemáticas, se compromete a adquirir material lúdico didáctico, para realizar juegos de estrategia y así desarrollar habilidades en lógica-matemática?.	34
Tabla 8. ¿Le gustaría que en el aula de clase se utilicen estrategias lógica matemática para obtener un buen aprendizaje para su hijo(a) en esta área?	35
Tabla 9. ¿A la edad que tiene su hijo(a) cree que es importante desarrollar estas habilidades para un buen desempeño más adelante?	36
Tabla 10. ¿En el transcurso del año escolar ha podido observar en su hijo(a) habilidades de lógica -matemática?	37
Tabla 11. ¿Cree usted que es importante aplicar estrategias lúdico didácticas para la enseñanza de las matemáticas desde el Preescolar?	40
Tabla 12. ¿Utiliza métodos tradicionales para la enseñanza de las matemáticas?	40
Tabla 13. ¿Si su respuesta es sí, cree que puede utilizar una metodología lúdica didáctica?	41

Tabla 14. ¿Enseña las matemáticas a los niños con ejemplos de la vida diaria?	42
Tabla 15. ¿Diseña estrategias en sus clases para desarrollar habilidades lógico-	43
Tabla 16. ¿Cree que sus estudiantes se divertirían más en el área de matemáticas utilizando estrategias lúdicas	44
Tabla 17. ¿Cuenta con la colaboración de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para mejorar habilidades lógico-matemáticas?	45
Tabla 18. ¿La Institución está dotada de suficiente material didáctico para la enseñanza de las matemáticas?	46
Tabla 19. ¿Recibe capacitación periódicamente por parte de la Institución o Secretaria de Educación en estos temas?	47
Tabla 20. ¿Observa en sus estudiantes dificultades notorias en habilidades lógico-	48
Tabla 21. ¿Te diviertes en las actividades que realiza tu profesora de matemáticas?	51
Tabla 22. ¿Tu profesora te permite jugar con el material que hay en salón como: bloques lógicos, figuras geométricas, pelotas de colores, rompecabezas y otros?	52
Tabla 23. Tus padres dedican tiempo para jugar contigo?	52
Tabla 24. ¿Se te dificulta el aprendizaje de las matemáticas?	53
Tabla 25. ¿Te enseñan las matemáticas por medio de juegos?	54
Tabla 26. ¿Te gustaría tener en el salón más material didáctico?	55
Tabla 27. ¿Tus padres se preocupan cuando no entiendes alguna tarea de matemáticas?	56
Tabla 28. ¿La profesora busca estrategias cuando no entiendes algún tema de matemáticas?	56
Tabla 29. Tu profesora lleva a tu curso a otros lugares para aprender nuevas cosas?	57
Tabla 30. Te gustaría que tu profesora te enseñe los números y otros conocimientos de matemáticas por medio de actividades lúdico recreativas?	58

Lista de gráficas

Grafico 1. Pregunta Número 1 ¿Usted dedica tiempo para jugar con su hijo(a)?	29
Grafico 2. Pregunta Número 2¿Cree usted que es importante en esta edad de su hijo(a) invertir tiempo en jugar con él?	30
Grafico 3. Pregunta Número 3 ¿La Institución brinda espacios de recreación y lúdica en su programación escolar?	31
Grafico 4. Pregunta Número 4 ¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?	32
Grafico 5. Pregunta Número 5 ¿En su sector hay sitios de recreación para disfrutar en familia?	
Grafico 6. Pregunta Número 6 ¿Conoce las habilidades y deficiencias que tiene su hijo(a) en el área de matemáticas?	34
Grafico 7. Pregunta Número 7 ¿Conociendo las deficiencias de su hijo en el área de matemáticas, se compromete a adquirir material lúdico didáctico que facilite su mejoramiento?	
Grafico 8. Pregunta Número 8 ¿Le gustaría que en el aula de clase se utilicen estrategias lógica matemática para obtener un buen aprendizaje para su hijo(a) en esta área	36
Grafico 9. Pregunta Número 9¿A la edad que tiene su hijo(a) cree que es importante desarrollar estas habilidades para un buen desempeño más adelante?	37
Grafico 10. Pregunta Número 10 ¿En el transcurso del año escolar ha podido observar en su hijo(a) habilidades de lógica -matemática?	38
Grafico11. Pregunta Número 1 ¿ Cree usted que es importante aplicar estrategias lúdico didácticas para la enseñanza de las matemáticas desde el Preescolar?	40

Grafico 12. Pregunta Número 2 ¿ Utiliza métodos tradicionales para la enseñanza de las matemáticas?	41
Grafico 13. Pregunta Número 3 ¿Si su respuesta es sí, cree que puede utilizar una metodología lúdica didáctica?	42
Grafico 14. Pregunta Número 4 ¿ Enseña las matemáticas a los niños con ejemplos de la vida diaria?	43
Grafico 15. Pregunta Número 5 ¿Diseña estrategias en sus clases para desarrollar habilidades lógico-matemáticas?	44
Grafico 16. Pregunta Número 6 ¿Cree que sus estudiantes se divertirían más en el área de matemáticas utilizando estrategias lúdicas	45
Grafico 17. Pregunta Número 7 ¿Cuenta con la colaboración de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para mejorar habilidades lógico-matemáticas?	46
Grafico 18. Pregunta Número 8 ¿La Institución está dotada de suficiente material didáctico para la enseñanza de las matemáticas?	47
Grafico 19. Pregunta Número 9 ¿Recibe capacitación periódicamente por parte de la Institución o Secretaria de Educación en estos temas?	48
Grafico 20. Pregunta Número 10 ¿Observa en sus estudiantes dificultades notorias en habilidades lógico-matemáticas?	49
Grafico 21. Pregunta Número 1 ¿Te diviertes en las actividades que realiza tu profesora de matemáticas?	51
Grafico 22. Pregunta Número 2¿Tu profesora te permite jugar con el material que hay en salón como: bloques lógicos, figuras geométricas, pelotas de colores, rompecabezas y otros?	52
Grafico 23. Pregunta Número 3 Tus padres dedican tiempo para jugar contigo?	53

Grafico 24. Pregunta Número 4 ¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?	54
Grafico 25. Pregunta Número 5 ¿Te enseñan las matemáticas por medio de juegos?	54
Grafico 26. Pregunta Número 6 ¿Te gustaría tener en el salón más material didáctico?	55
Grafico 27. Pregunta Número 7 ¿Tus padres se preocupan cuando no entiendes alguna tarea de matemáticas?	56
Grafico 28. Pregunta Número 8 ¿La profesora busca estrategias cuando no entiendes algún tema de matemáticas?	57
Grafico 29. Pregunta Número 9 Tu profesora lleva a tu curso a otros lugares para aprender nuevas cosas?	58
Grafico 30. Pregunta Número 10 Te gustaría que tu profesora te enseñe los números y otros conocimientos de matemáticas por medio de actividades lúdico recreativas?	59

Resumen

El objetivo principal de este proyecto es el de desarrollar habilidades lógica-matemáticas en los niños de Preescolar aplicando juegos de estrategias, como una forma de llevarlos a un aprendizaje dinámico, divertido, participativo, pues a esta edad el juego hace parte de su interior, es algo innato en él, que hay que explotarlo, con el propósito de adquirir conocimientos bien fundamentados, ya que es la base de su escolaridad.

Los talleres que se desarrollaron con los niños, fueron de gran aceptación, logrando en ellos la capacidad de hacer cálculos mentales, ubicarse en el espacio, realizar comparaciones y analizar sus respuestas, fortaleciendo la comprensión y el uso de conceptos matemáticos, el desarrollo del pensamiento lógico en particular, la concentración, la estimulación del razonamiento inductivo y deductivo, adquiriendo destrezas, habilidades mentales, promoviendo la creatividad, el ingenio y la imaginación.

Esta propuesta se tomó como una herramienta didáctica, ayudando al mejoramiento en el área de matemáticas ya que presentaban ciertas debilidades en la comprensión de conceptos básicos del aprendizaje.

Palabras claves: estrategia, lógica-matemática, aprendizaje, desarrollo, dinámico, juego.

Abstract

The main goal of this project is to develop logical mathematical skills to preschool students, applying strategy games as a way to take them to a dynamic, fun, participatory learning, because at this age, the kids are interesting in games because is part of their inner, it's something innate in them, that must be exploited, with the purpose of acquiring well founded knowledge, since it is the basis of their schooling.

The workshops that were developed with children were of great acceptance, obtaining in them the capacity to make mental calculations, to locate in the space, to make comparisons and analyze their answers. Strengthening the understanding and use of mathematical concepts, the development of logical thinking in particular, concentration, stimulation of inductive and deductive reasoning, acquiring skills, mental ability, promoting creativity, ingenuity and imagination.

This proposal was taken as a didactic tool, helping the improvement in the math area since students had certain weaknesses in the understanding of basic learning concepts.

Keywords: strategy, logic-mathematics, learning, development, dynamic, game.

Capítulo 1.

Jugando escalo al conocimiento

Los conceptos de matemáticas no son fáciles de enseñar, por décadas se ha venido utilizando un método tradicionalista, convirtiéndose en un aprendizaje: monótono, pasivo, rutinario y poco llamativo. El MEN se ha interesado en modificar todas estas estructuras, con el propósito de mejorar los niveles académicos de los estudiantes, puesto que los resultados no han sido los mejores y también una causa de deserción escolar.

Desde esta perspectiva, surge el interés de implementar estrategias para desarrollar habilidades lógico-matemático, pues se observa con gran preocupación que a los estudiantes de Preescolar se les dificulta la capacidad de: analizar, pensar, razonar, solución de problemas, pues es una comunidad que no cuenta con elementos que puedan desarrollar esta dificultad, ni con la ayuda de sus padres, ya que la mayoría de ellos tienen un nivel de escolaridad bajo. Ahí vemos la necesidad de utilizar una metodología lúdica y recreativa que lleve a los niños a suplir sus deficiencias en el aprendizaje involucrando a la familia y así puedan lograr los objetivos del nivel educativo.

Se escogió el nivel de Preescolar para realizar la propuesta, ya que es la base de la escolaridad, donde se puede desarrollar, transformar y construir un pensamiento lógico matemático, que fortalezca sus debilidades en esta área.

Teniendo en cuenta lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Es posible desarrollar habilidades lógico-matemáticas, empleando de manera pedagógica los juegos de

estrategia a de los estudiantes de Preescolar de la Institución educativa Colegio de Sugamuxi de la Sede Monquirá de la Ciudad de Sogamoso?

Se plantea como objetivo principal potenciar habilidades mentales de lógica matemáticas, por medio de juegos de estrategia de forma pedagógica y divertida y así mejorar su desempeño en esta área.

Como objetivos específicos, se pretende motivar a los estudiantes de Preescolar a participar de los juegos como una herramienta pedagógica de una manera divertida logrando un buen desarrollo del pensamiento lógico en particular y permitir expresar sus debilidades acompañándolo en encontrar la solución.

Es indiscutible que el niño de esta edad aprende por medio del juego, es por esto que es necesario implementar juegos de estrategia lúdicas e innovadoras, donde pueda convertirse en una herramienta formativa de aprendizaje-enseñanza, para motivarlo a adquirir nuevos conceptos, pues no es jugar por jugar improvisadamente, sino de una manera planificada bien documentada y así obtener buenos resultados en beneficio de los estudiantes.

Así mismo como docentes una responsabilidad, ofrecer espacios, que permitan desarrollar competencias, donde se les dé la oportunidad de explorar su capacidad de pensamiento, guiándolos a un desarrollo integral, que puedan resolver situaciones de la vida cotidiana y lo más importante, que se sientan atraídos por el conocimiento, disfrutando cada actividad.

Capítulo 2.

El juego como estrategia para un desarrollo integral

Este proyecto se lleva a cabo en la Institución educativa colegio de Sugamuxi de la ciudad de Sogamoso Boyacá, es mixta cuenta con 2.350 estudiantes dividida en 5 Sedes, las cuales se encuentran divididas así: Primaria Central jornada tarde, bachillerato jornada mañana y dos Sedes Urbanas El Sol, Monquirá ubicadas al oriente de la ciudad y una Sede rural Milagro y playita, la mayoría de estudiantes permanecen hasta terminar sus estudios, siendo una ventaja en el logro de objetivos académicos.

La Sede Monquirá cuenta con 150 estudiantes divididos en 6 grados de Preescolar a quinto, en la jornada de la mañana. La mayoría de las familias pertenecen a estrato 1 y 2, su fuente de ingreso es de la agricultura, la minería y servicio doméstico, predominan las mujeres cabeza de familia y familias disfuncionales, esto se ve reflejado en falta de tiempo en el acompañamiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Es una Institución prestigiosa, pues tiene egresados reconocidos a nivel Nacional e internacional, su misión es el desarrollo integral de la persona mediante la acción pedagógica que involucra los procesos valorativos, cognitivos y praxiológicos para que el estudiante ejercite de manera sistemática, dirija las competencias y sean cada vez más autónomo y pueda culminar la educación secundaria, vinculándose con el mundo laboral o continuar estudios superiores.

Se consultaron investigaciones realizadas por docentes que buscan diseñar nuevas estrategias lúdicas, para enseñar las matemáticas, por medio del juego en beneficio de los estudiantes, conduciéndolos a un aprendizaje significativo.

Una propuesta de investigación, realizada en la Institución educativa Kennedy de la ciudad de Medellín, que lleva como título: Juegos matemáticos. Una experiencia lúdica y motivadora en el proceso de aprendizaje a estudiantes del grado 8°, como trabajo de grado de Especialización en Pedagogía y lúdica de los Libertadores Fundación universitaria, Robledo, (2.016) propone diseñar estrategias didácticas, que permita fortalecer los niveles de competencia en el área de matemáticas, motivándolos a ser constructores de su propio aprendizaje.

Otro trabajo de grado de Especialización en Pedagogía y lúdica de los Libertadores Fundación universitaria, Espejo, (2.016), que lleva como título Pedagogía de la lúdica, tesis y disertaciones académicas, se llevó a cabo en la Institución educativa Manuel Zapata Olivella con estudiantes del grado 4°, donde proponen diseñar estrategias lúdico-recreativas, que el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje y mejorar su interés por las matemáticas.

Otro aporte a esta investigación, es la tesis de la estudiante García, (2013) de la Universidad Rafael Landívar de Guatemala, con el título Determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes al utilizar juegos educativos como estrategia de aprendizaje de la matemática, por lo que se hace necesario implementar estrategias de aprendizaje, como los juegos educativos para promover el interés por la asignatura y facilitar el pensamiento lógico para la resolución de problemas matemáticos.

Estas investigaciones permiten observar una debilidad común en las instituciones y es que la enseñanza de las matemáticas se convierte en clases monótonas, tediosas, nada llamativas dificultando así un aprendizaje duradero. Es necesario diseñar estrategias lúdicas, con el propósito de conducir al estudiante a ejercitar la lógica, aplicarlo a su cotidianidad superando la calidad académica.

Para el desarrollo de esta propuesta se han tomado conceptos y teorías que sirven como fundamento en la investigación y así obtener una mejor comprensión de la temática.

Huizinga (1.938), historiador holandés dice que:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (p.112).

El juego hace parte del niño es algo espontaneo, que disfruta en todo sentido de la palabra, siendo un espacio aprovechable para transmitir conceptos básicos, teniendo su nivel de aprendizaje.

Piaget (1.956), asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: “el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.

Es decir, él afirma que a medida que el niño se desarrolla por etapas, va adquiriendo una destreza cognitiva y cada etapa va conectada a la siguiente, sin tener en cuenta las emociones y motivaciones. Piaget divide el desarrollo cognitivo en 4 etapas: La etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años) aproximadamente en lo sucesivo.

Aquí se puede ver la importancia del juego en los primeros años, como parte esencial para en el desarrollo del niño, es necesario utilizar el juego en todas las áreas del conocimiento y desde la escuela esto es posible ya que en los hogares, no cuentan con el material ni el conocimiento para orientarlos

Por otra parte Vygotsky (1924) afirma. “El juego es una actividad social, en el cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio” p. (115).

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma unos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con un palo como si fuera un caballo y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Esto nos dice que el niño experimenta con todo lo hay a su alrededor y lo vuelve real y tiene que ver con la parte social y cultural en la que se desenvuelve el niño y esto hace que el niño comprenda más los conceptos.

Díaz (1993), propone acerca del juego “lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien” (p.118). Este concepto confirma que el juego para el niño es algo innato, pues surge en cualquier sitio y momento donde el niño interactúa fácilmente con otros y lo lleva a nuevos conocimientos.

Flinchum (1988) dice. “El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social” (p.114). También es importante utilizar el juego para ayudar aquellos niños que puedan tener problemas de disciplina e inculcar valores de una forma divertida.

Vargas (1.995) dice. “El niño nace necesidad con instintos y habilidades imperfectos que posteriormente se perfeccionan con el juego” (p.119). Vemos que el juego forma parte del proceso de desarrollo de los niños, convirtiéndose en un ser social capaz de socializarse con otros con una personalidad bien definida.

Zapata, (1.990) dice. “El juego, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo” (p.117), el juego se convierte en una herramienta esencial en el aprendizaje en los primeros años y es donde se debe utilizar estrategias que lleve al niño a un desarrollo integral y el logro de objetivos de cada etapa.

Montessori, (1925) considera que. “El niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal” (p.117). Es importante tener en cuenta este aporte, pues la enseñanza en niños pequeños debe ir acompañado de un afecto agradable, donde él se sienta a gusto y en confianza, así el aprendizaje será más aceptado.

Froebel (1782-1852), pedagogo alemán, inicia el movimiento de educación preescolar sistemática; de él surgen los centros preescolares como necesidad social y familiar, método natural y activo ya que toma en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad. Este autor hace referencia a la importancia de la enseñanza en los preescolares, donde se le debe permitir el juego, utilizando material variado con propósitos específicos teniendo en cuenta las etapas del desarrollo.

El juego infantil a través de la historia se practica a lo largo de toda la vida, es decir, ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas. Como muestra Romero y Gómez (2008) “En Irán se han encontrado sonajeros y miniaturas de muebles de arcillas que datan de 3.000 años atrás” (p.230).

Lo que demuestra que ya entonces los bebés tenían objetos para jugar y los niños/as utensilios para imitar a los adultos. El hombre juega desde la infancia hasta la vejez, aunque la actividad lúdica se centra de forma peculiar en los primeros años de la existencia, constituyendo la expresión natural del niño.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego como la de Groos, (1901) quien considera que. “Los juegos sirven para adiestrar a los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del pre-ejercicio” (p.119).

Su fundamento es la consideración de que durante la infancia es necesario ejercitarse en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. La infancia misma tiene sentido como tiempo de juego, de ejercicio previo. Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y una serie de teorías que van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego.

El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma. Russel (1970) dice:

El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario: se juega porque se quiere, el juego debe ser elegido nunca impuesto, ya que en este caso pierde su entidad como tal. El niño cuenta con una gran capacidad de creatividad y se muestra tal como es, expresando sus emociones, sentimientos, gusto por el material que ofrece el entorno, adquiriendo una personalidad propia.

El juego es una actividad propia de la infancia: a pesar de ello los adultos, escogen el juego para ocupar sus ratos de ocio. El juego es innato: se da en todas las culturas y los niños/as no necesitan una explicación previa de cómo jugar.

Y así se podrían citar un sin número de personas especializadas en este tema y todos apuntan que el juego es elemento básico en la formación del individuo, y llegar a ser un adulto sin carencias de estimulación con buenas bases para defenderse en cualquier parte. También es muy

importante el rol del docente de ser un guía, orientador, proporcionar los espacios, materiales, tiempo necesario para desarrollar estas habilidades en sus estudiantes.

Realizar actividades donde pueda descubrir sus capacidades, habilidades y solucionar posibles dificultades que puedan presentar, motivándolo en sus avances y fracasos formando valores, ya que el juego abarca muchas áreas del ser humano, pues mediante este se desinhibe dándole seguridad en sus actuar individual y grupal. También dando pautas a sus padres de familia de como en el hogar pueden mediante el juego enseñar hábitos propios de la familia y así llevar una relación agradable para todos.

Como complemento a este proyecto se encuentra que, etimológicamente lógica procede del griego “logos”, que significa, razón, regla usada, para hacer deducciones creíbles. Ciencia que estudia, principios válidos, argumentos y métodos para distinguir un razonamiento correcto de uno incorrecto; la lógica matemática es considerada ciencia auxiliar para la construcción de hipótesis, es una ciencia formal que establece relaciones. También se puede definir como la capacidad para utilizar los números de una manera efectiva y de razonar adecuadamente empleando el pensamiento lógico.

El desarrollo del pensamiento lógico, es una característica fundamental en la enseñanza de las matemáticas, este permite el aprendizaje de los conceptos de una forma integral en donde se desenvuelve el estudiante, de ahí que el docente debe utilizar estrategias de gran interés para transmitir dichos conceptos, pues se enseña de una manera abstracta no va a tener los mismos resultados que si se realiza de una forma práctica y vivencial, llevando al estudiante a desarrollar una pensamiento crítico, reflexivo y creativo.

Las investigaciones realizadas acerca de la enseñanza y el aprendizaje de la matemática señalan que estos son procesos de la naturaleza compleja. Las numerosas variables que inciden el rendimiento matemático de los estudiantes se refiere principalmente a:

- * Los tipos de aprendizaje matemático: Hechos, conceptos, lenguaje, algoritmos principios, resolución de problemas etc.
- * Los objetivos fundamentales de la matemática.
- * El ambiente escolar: organización para el trabajo, variables físicas del ambiente etc.
- * El Profesor: afectividad, experiencia, conocimiento de la matemática, creatividad etc.
- * El estudiante: afectividad, actitudes, nivel de ansiedad, concepto de sí mismo etc.
- * Las variables cognitivas del estudiante: nivel de desarrollo del pensamiento, capacidad de atención, de memoria etc.
- * Las variables del currículo escolar: contenidos matemáticos, plan de estudios etc.
- * Las variables instruccionales: tareas, atención individual, trabajo grupal, material manipulativo, juegos y problemas matemáticos.
- * La evaluación: criterios de evaluación, tipos de instrumentos, uso de la información y su aplicación.

Según Paulo Freire da un concepto de Pedagogía:

Es el conjunto de saberes orientados hacia la educación entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de una manera social. La Pedagogía, por lo tanto es una ciencia aplicada con características psicosociales, que tiene a la educación como principal interés de estudio. Recuperado de <https://es.slideshare.net/PedroFulledaBandera/pedagoga-y-ldica>.

Huizinga Afirma sobre lúdica “un primer equivoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones como sinónimos, al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Se trata de empezar a reconocer que la lúdica no se reduce a los juegos, que va más allá, con una connotación general, mientras que el juego es más particular” (p.2).

Teniendo en cuenta estas afirmaciones es de gran importancia, utilizar juegos de estrategia con estos componentes, que desarrollen habilidades lógicas en los niños, conduciéndolos a un pensamiento más amplio con lo que tiene que ver con los conceptos matemáticos motivándolos a descubrir sus capacidades cognitivas.

A sismo se complementa este proyecto con un marco legal, según la ley general de Educación acerca de la educación Preescolar en lo que tiene que ver con el desarrollo de la lúdica, pedagogía y recreación, que se le debe impartir a los niños en este nivel, según la ley 115 de Febrero 8 de 1.994, define la educación Preescolar, objetivos específicos y otros decretos que se relacionan con el tema.

ARTICULO 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

ARTICULO 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.

c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.

d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.

Decreto 2247 de Septiembre de 1.997, Capítulo II orientaciones curriculares:

c) Lúdica; Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

Artículo 12. El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica. Los procesos curriculares se desarrollan mediante la

ejecución de proyectos lúdico pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

Artículo 13. Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

Capítulo 3

Jugando diseño nuevas metodologías.

Esta investigación se ubica en la línea de investigación, Pedagogías, didácticas e infancias, bajo la línea Institucional de: Pedagogías, medios y mediaciones, sugerido por la Fundación Universitaria de los libertadores, ya que busca dar una solución a una problemática que se observa en el nivel de preescolar, en relación con debilidades en el área de matemáticas, por lo que se aportaran unas estrategias lúdico pedagógicas, de una manera divertida y a la vez cognitiva.



Se parte de la observación de una problemática ya definida, en busca de ofrecer al niño unas estrategias que lo motiven a explorar nueva formas de adquirir conocimiento, enfocándose en una metodología mixta: Cuantitativa y cualitativa con orientación hacia la investigación acción.

La parte cualitativa permite analizar una serie de situaciones que tiene que ver con el planteamiento del problema, los hechos, estructuras del grupo a investigar; también se realiza una interacción docente- estudiante y así resolver las inquietudes.

La Metodología Cuantitativa es aquella que permite examinar los datos de manera numérica, especialmente en el campo de la Estadística.

La investigación está dirigida a 25 estudiantes del grado preescolar, donde se les realizo una encuesta a 25 padres de familia y 15 docentes, 10 preguntas abiertas, con sus respectivas gráficas, resultados y análisis.

A continuación se presenta el diseño de la encuesta aplicada a padres de familia:

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Encuesta dirigida a Padres de familia

OBJETIVO: Identificar que tanto conoce el padre de familia las deficiencias del estudiante en lógica- matemática

RESPONSABLES: Flor De María Márquez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Señor padre de familia en pro de un buen desempeño de sus hijos lo invitamos a desarrollar la siguiente encuesta, marcando con X sí o no, según su opinión.

N°	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Usted dedica tiempo para jugar con su hijo(a)?		
2	¿Cree usted que es importante en esta edad de su hijo(a) invertir tiempo en jugar con él?		
3	¿La Institución brinda espacios de recreación y lúdica en su programación escolar?		
4	¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?		
5	¿En su sector hay sitios de recreación para disfrutar en familia?		
6	¿Conoce las habilidades y deficiencias que tiene su hijo(a) en el área de matemáticas?		
7	¿Conociendo las deficiencias de su hijo en el área de matemáticas, se compromete a adquirir material lúdico didáctico que facilite su mejoramiento?		
8	¿Le gustaría que en el aula de clase se utilicen estrategias lógica matemática para obtener un buen aprendizaje para su hijo(a) en esta área		
9	¿A la edad que tiene su hijo(a) cree que es importante desarrollar estas habilidades para un buen desempeño más adelante?		

10	¿En el transcurso del año escolar ha podido observar en su hijo(a) habilidades de lógica -matemática?		
----	---	--	--

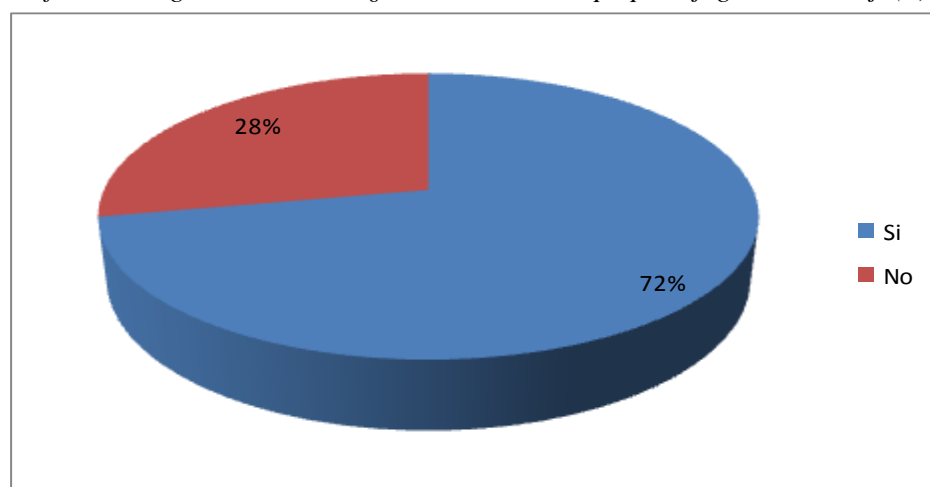
Análisis de encuesta a padres de familia

Tabla 1. Pregunta No. 1 ¿Usted dedica tiempo para jugar con su hijo(a)?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	72 %
No	7	28 %
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 1. Pregunta Número 1 ¿Usted dedica tiempo para jugar con su hijo(a)?



Fuente. Elaboración propia (2017)

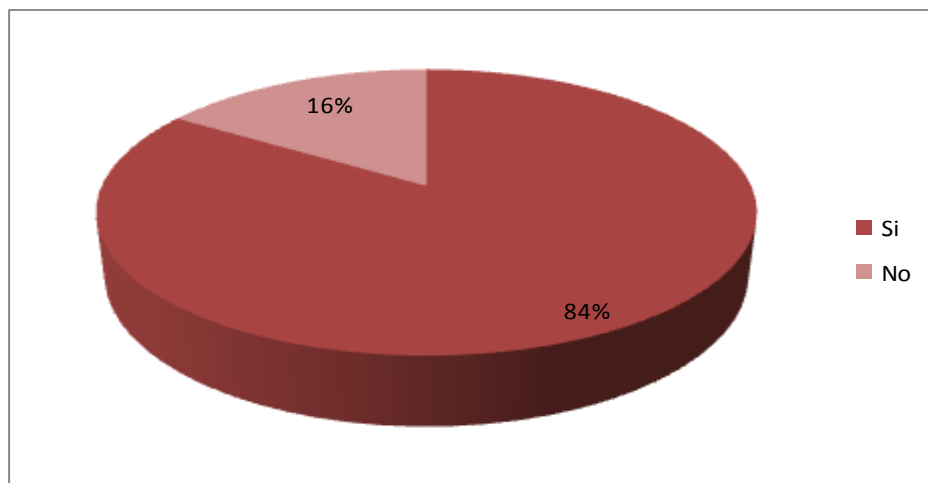
Análisis: El 72% de padres dicen dedicarle tiempo a los hijos y el 28% no.

Tabla 2. Pregunta No. 2 ¿Cree usted que es importante en esta edad de su hijo(a) invertir tiempo en jugar con él?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	84 %
No	4	16 %
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 2. Pregunta Número 2 ¿Cree usted que es importante en esta edad de su hijo(a) invertir tiempo en jugar con él?



Fuente. Elaboración propia (2017)

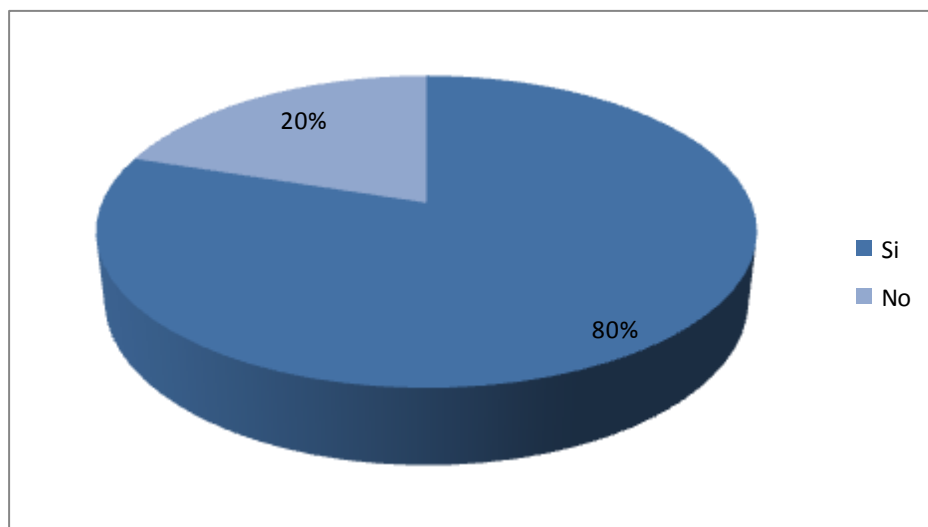
Análisis: El 84% contestan que si es importante dedicar tiempo a sus hijos jugando y el 16% que no.

Tabla 3. Pregunta No. 3. ¿La Institución brinda espacios de recreación y lúdica en su programación escolar?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	80 %
No	5	20 %
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 3. Pregunta Número 3 ¿La Institución brinda espacios de recreación y lúdica en su programación escolar?



Fuente. Elaboración propia (2017)

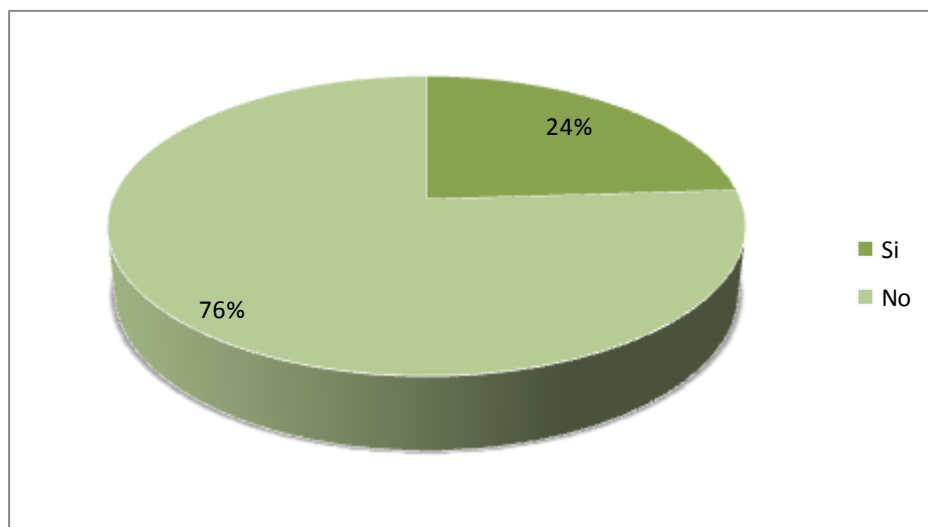
Análisis: En esta pregunta el 80% de padres coinciden en que el colegio si brinda espacios en recreación y lúdica para los niños y el 20% dicen que no.

Tabla 4. Pregunta No. 4¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	24 %
No	19	76 %
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 4. Pregunta Número 4 ¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?



Fuente. Elaboración propia (2017)

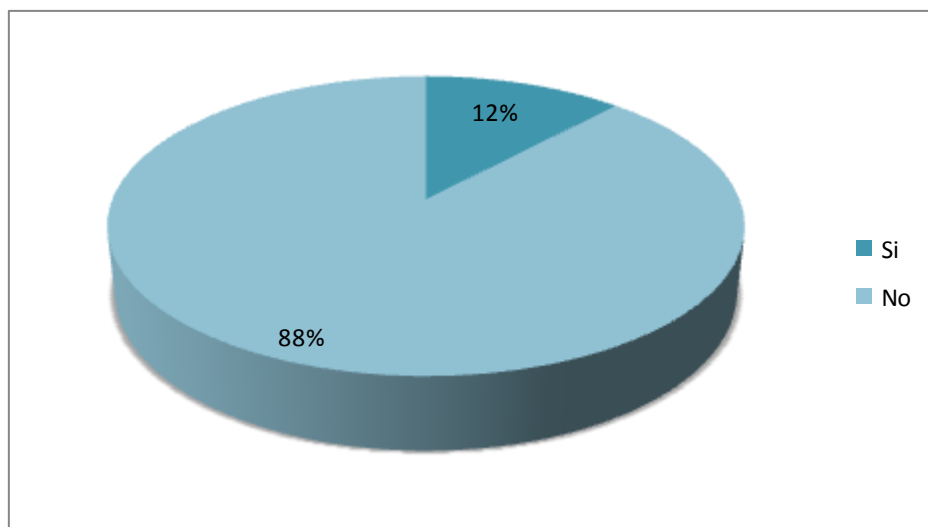
Análisis: En la pregunta 4 el 76% de padres dicen no tener el material adecuado y 24% si, se puede observar, la necesidad de diseñar un material apto para desarrollar habilidades lógico matemática.

Tabla 5. Pregunta No. 5 ¿En su sector hay sitios de recreación para disfrutar en familia?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	12%
No	22	88%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 5. Pregunta Número 5 ¿En su sector hay sitios de recreación para disfrutar en familia?



Fuente. Elaboración propia (2017)

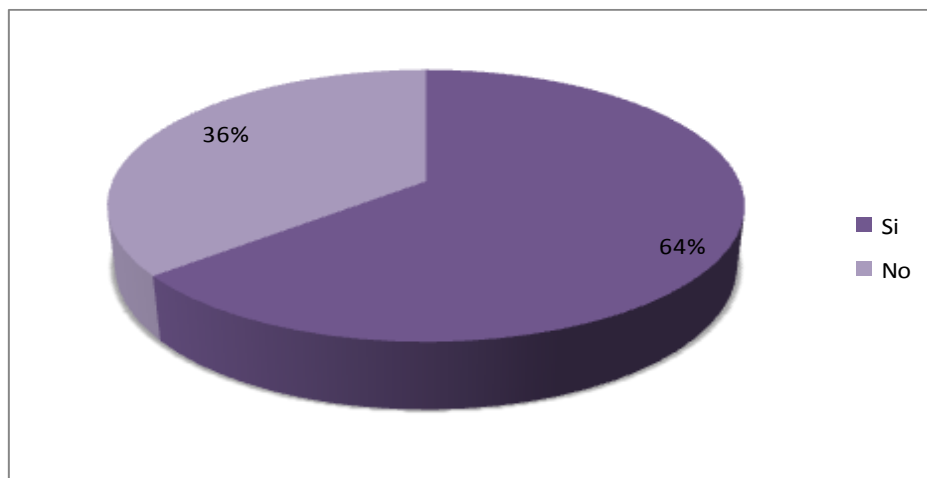
Análisis: A la pregunta 5 el 88% de padre contestan, que no cuentan con sitios de recreación, para disfrutar en familia y el 22 dice si, se puede observar bajo estímulo recreativo, en las familias del sector.

Tabla 6. Pregunta No. 6¿Conoce las habilidades y deficiencias que tiene su hijo(a) en el área de matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	64%
No	9	36%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 6. Pregunta Número 6 ¿Conoce las habilidades y deficiencias que tiene su hijo(a) en el área de matemáticas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

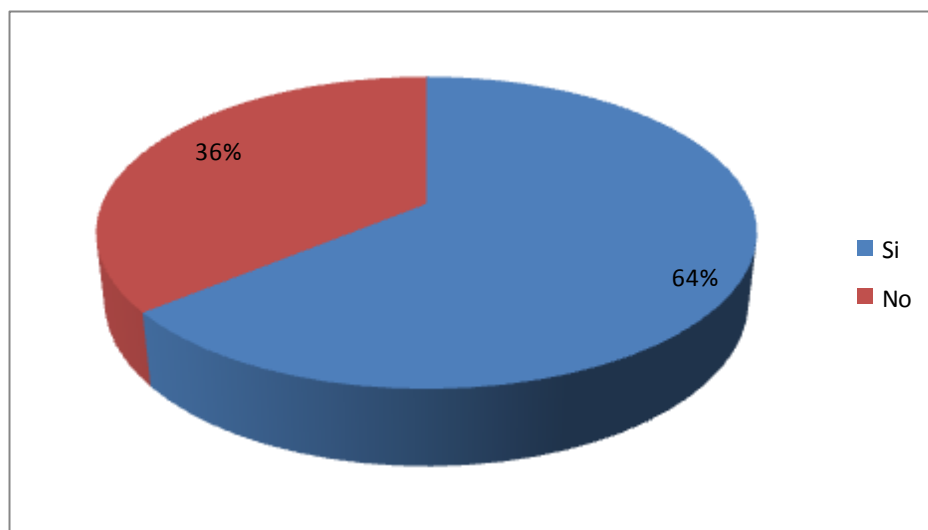
Análisis: El 64% afirma conocer las habilidades y deficiencias de sus hijos en el área de matemáticas y el 36% no, esto evidencia si las conocen pero tal vez no saben cómo ayudarles.

Tabla 7. Pregunta No. 7¿Conociendo las deficiencias de su hijo en el área de matemáticas, se compromete a adquirir material lúdico didáctico, para realizar juegos de estrategia y así desarrollar habilidades en lógica-matemática?.

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	64%
No	9	36%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 7. Pregunta Número 7 ¿Conociendo las deficiencias de su hijo en el área de matemáticas, se compromete a adquirir material lúdico didáctico, para realizar juegos de estrategia y así desarrollar habilidades en lógica-matemática?.



Fuente. Elaboración propia (2017)

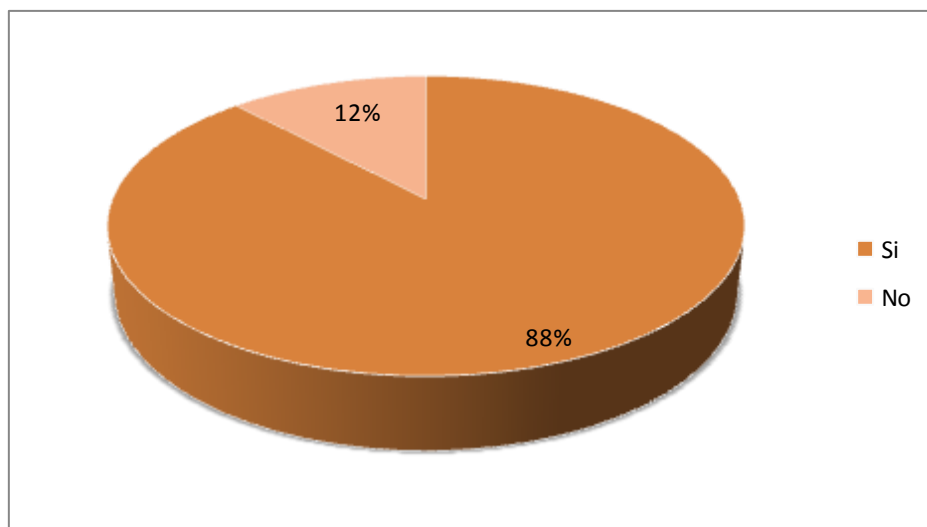
Análisis: se obtiene como un 64%, que los padres se comprometen a adquirir material lúdico, para realizar juegos de estrategias y así desarrollar habilidades de lógica-matemática y un 36% no, esto permite ver que tienen de disposición de apoyar a sus hijos en lograr un buen rendimiento.

Tabla 8. Pregunta No. 8¿Le gustaría que en el aula de clase se utilicen estrategias lógica matemática para obtener un buen aprendizaje para su hijo(a) en esta área?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	88%
No	3	12%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 8. Pregunta Número 8 ¿Le gustaría que en el aula de clase se utilicen estrategias lógicas matemática para obtener un buen aprendizaje para su hijo(a) en esta área



Fuente. Elaboración propia (2017)

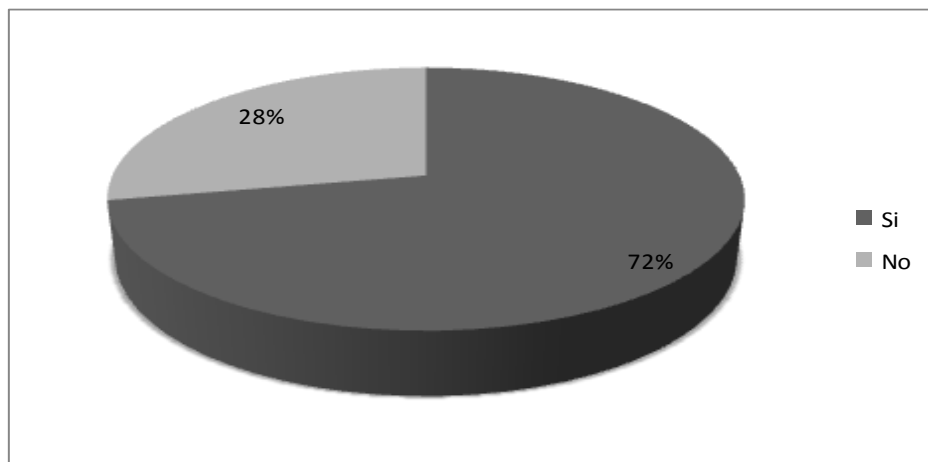
Análisis: A esta pregunta afirman que un 88% le gustaría que las clases sean más lúdicas utilizando un material llamativo para los niño, se concluye que como docentes tenemos una responsabilidad de implementar nuevas estrategias para un buen aprendizaje y obtener buenos resultados.

Tabla 9. Pregunta No. 9¿A la edad que tiene su hijo(a) cree que es importante desarrollar estas habilidades para un buen desempeño más adelante?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	72%
No	7	28%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 9. Pregunta Número 9; A la edad que tiene su hijo(a) cree que es importante desarrollar estas habilidades para un buen desempeño más adelante?



Fuente. Elaboración propia (2017)

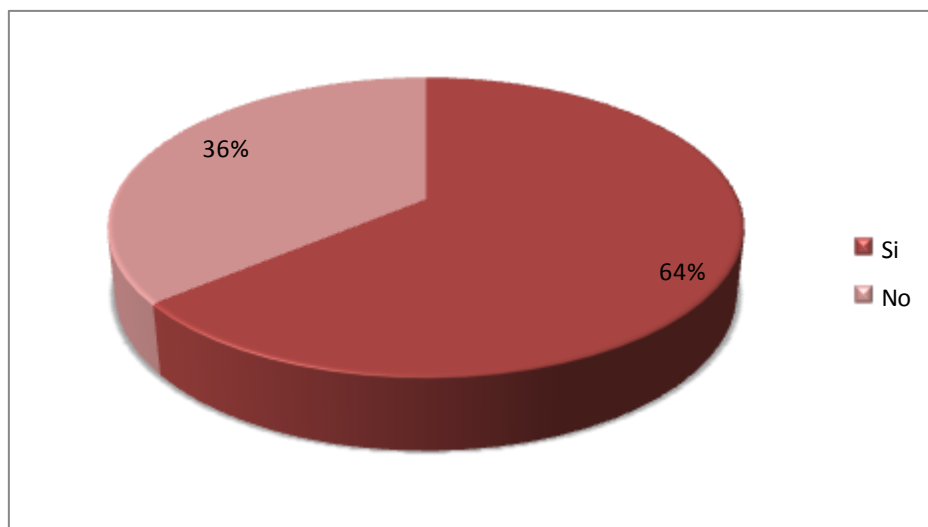
Análisis: Un 72% de padres afirman, que es la edad propicia, para desarrollar habilidades en análisis de conceptos, como una base en su escolaridad y el 28% no.

Tabla 10. Pregunta No. 10. ¿En el transcurso del año escolar ha podido observar en su hijo(a) habilidades de lógica -matemática?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	64%
No	9	36%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 10. Pregunta Número 10 ¿En el transcurso del año escolar ha podido observar en su hijo(a) habilidades de lógica -matemática?





Fuente. Elaboración propia (2017)

Análisis: Se puede observar que un 64% dice, observar avances durante el proceso de la propuesta y el 36% no. Esto apunta que si son visibles los avances de los estudiantes

Luego de observar el resultado de la encuesta a los padres de familia se analiza que: Dedicar tiempo a los hijos, reconocen que presentan debilidades en el área de matemáticas pero no cuentan con un material indicado, ni estrategias a desarrollar con ellos, pues creen que el colegio es donde se le debe ofrecer estas herramientas y así obtener buenos resultados académicos.

A continuación se presenta el diseño de la encuesta aplicada a los docentes

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Encuesta dirigida a Docentes

OBJETIVO: Conocer qué tipo de estrategias lógico-matemáticas utilizan en el aula los docentes, para mejorar su forma de enseñar.

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Apreciado(a) docente, para el logro de este proyecto es de gran importancia su opinión. La invitamos a desarrollar la siguiente encuesta, marcando con X, según su opinión.

N	PREGUNTAS	SI	NO	A VECES
1	¿Cree usted que es importante aplicar estrategias lúdico didácticas para la enseñanza de las matemáticas desde el Preescolar?			
2	¿Utiliza métodos tradicionales para la enseñanza de las matemáticas?			
3	¿Si su respuesta es sí, cree que puede utilizar una metodología lúdica didáctica?			
4	¿Enseña las matemáticas a los niños con ejemplos de la vida diaria?			
5	¿Diseña estrategias en sus clases para desarrollar habilidades lógico-matemáticas?			
6	¿Cree que sus estudiantes se divertirían más en el área de matemáticas utilizando estrategias lúdicas			
7	¿Cuenta con la colaboración de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para mejorar habilidades lógico-matemáticas?			
8	¿La Institución está dotada de suficiente material didáctico para la enseñanza de las matemáticas?			
9	¿Recibe capacitación periódicamente por parte de la Institución o Secretaria de Educación en estos temas?			
10	¿Observa en sus estudiantes dificultades notorias en habilidades lógico-matemáticas?			

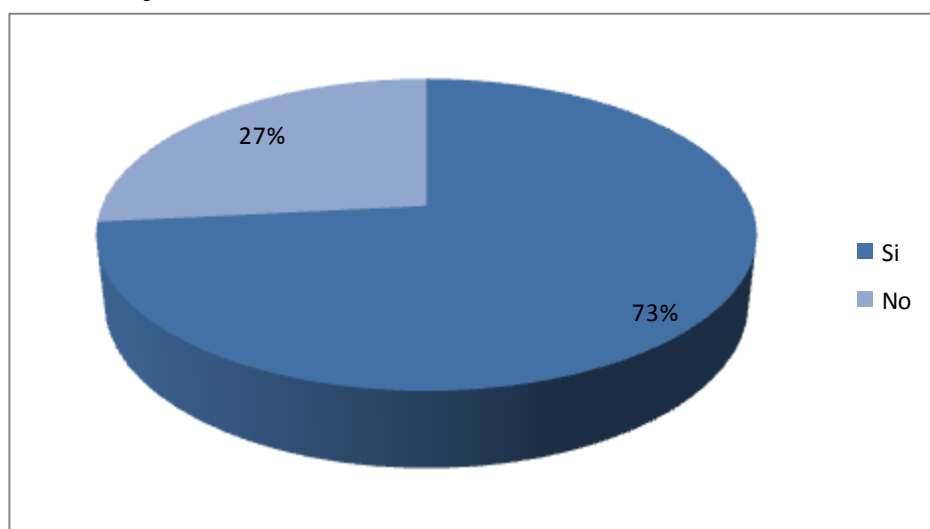
Análisis de encuesta a docentes

Tabla 11. Pregunta No. 1 ¿Cree usted que es importante aplicar estrategias lúdico didácticas para la enseñanza de las matemáticas desde el Preescolar?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	27%
No	4	73%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico11. Pregunta Número 1 ¿Cree usted que es importante aplicar estrategias lúdico didácticas para la enseñanza de las matemáticas desde el Preescolar?



Fuente. Elaboración propia (2017)

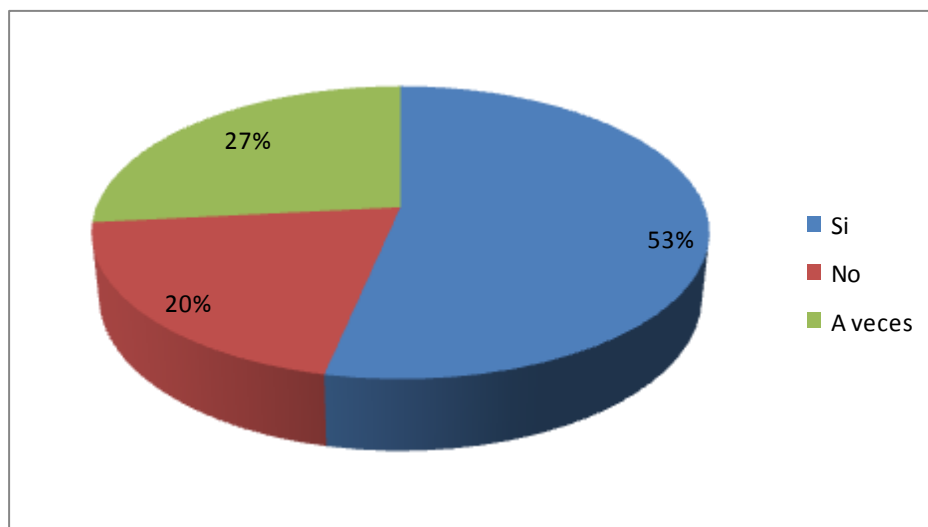
Análisis: El 73% de docentes dicen que si es importante aplicar estrategias lúdico didáctica para la enseñanza de las matemáticas desde el Preescolar, pues es cuando el niño interioriza más los conceptos y el 27 % dicen que no.

Tabla 12. Pregunta No. 2 ¿Utiliza métodos tradicionales para la enseñanza de las matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	53%
No	3	20%
A veces	4	27%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 12. Pregunta Número 2; Utiliza métodos tradicionales para la enseñanza de las matemáticas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

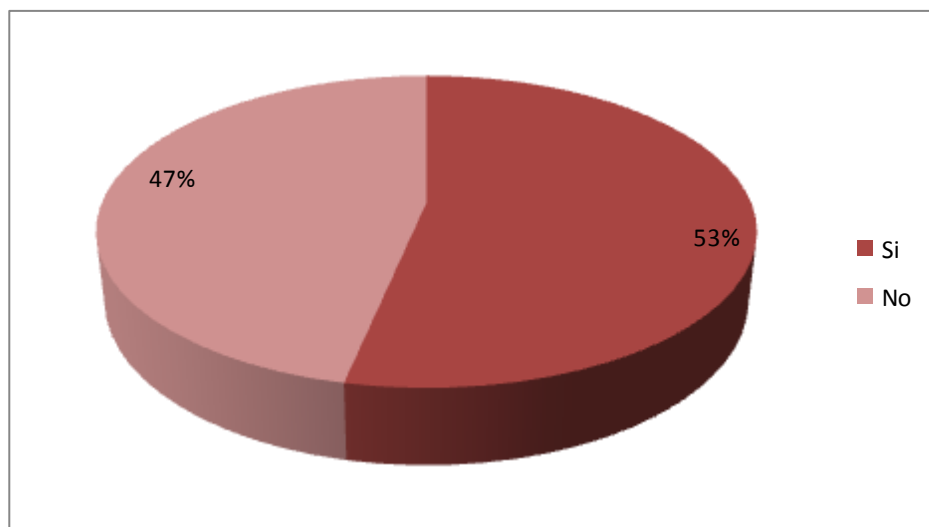
Análisis: A esta pregunta el 53% de docentes dice utilizar métodos tradicionales, para la enseñanza de las matemáticas, el 27% dice no y el 20% a veces, aquí se puede evidenciar que se sigue enseñado de una forma tradicional, monótona y poco llamativa para los niños.

Tabla 13. Pregunta No. 3. ¿Si su respuesta es sí, cree que puede utilizar una metodología lúdica didáctica?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	53%
No	7	47%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 13. Pregunta Número 3 ¿Si su respuesta es sí, cree que puede utilizar una metodología lúdica didáctica?



Fuente. Elaboración propia (2017)

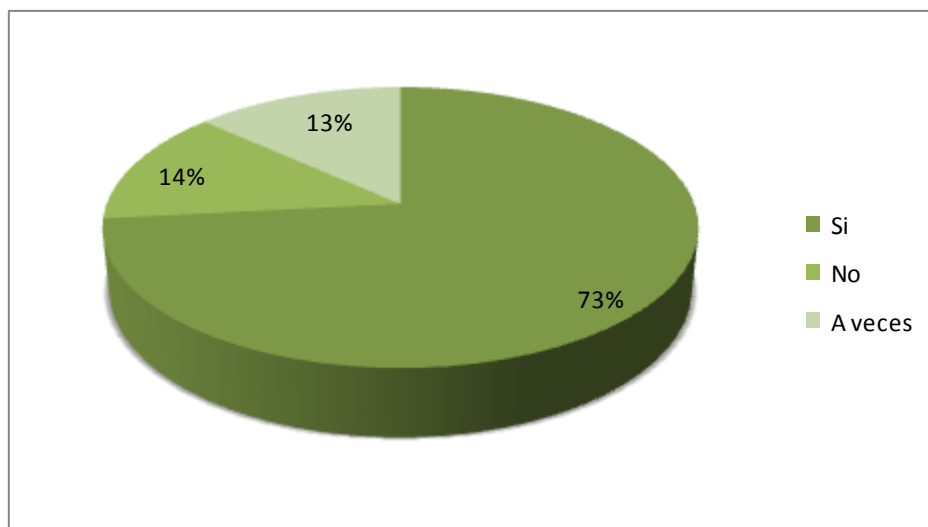
Análisis: El 53% de docentes quieren utilizar metodologías ludico-didacticas y el 47% dicen que no, se puede observar que están divididas las opiniones, pues se requiere de más compromiso en la labor docente.

Tabla 14. Pregunta No. 4 ¿Enseña las matemáticas a los niños con ejemplos de la vida diaria?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	73%
No	2	13%
A veces	2	14%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 14. Pregunta Número 4 ¿Enseña las matemáticas a los niños con ejemplos de la vida diaria?



Fuente. Elaboración propia (2017)

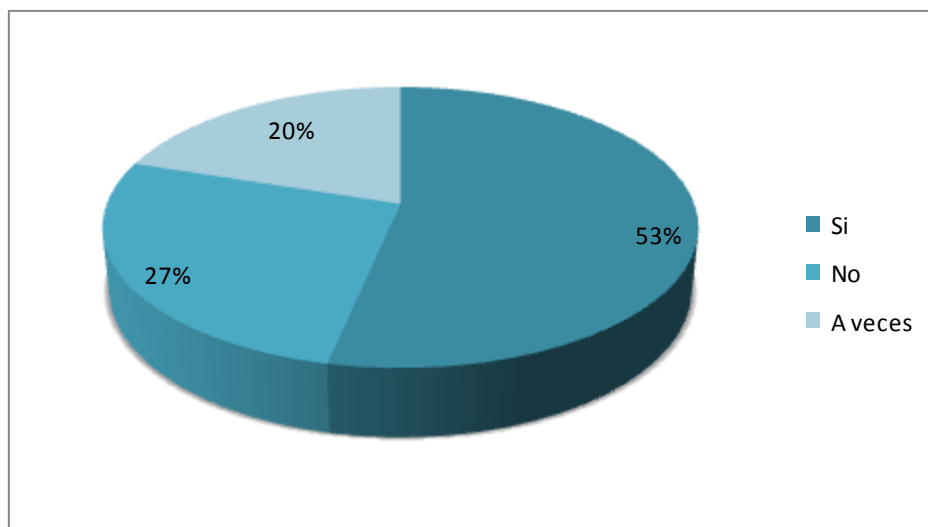
Análisis: Los docentes contestaron a esta pregunta, el 73% enseña las matemáticas con ejemplos de la vida diaria, el 13% y el 14% a veces, esto es buena estrategia pues los lleva a desarrollar la lógica.

Tabla 15. Pregunta No. 5. ¿Diseña estrategias en sus clases para desarrollar habilidades lógico-matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	53%
No	4	27%
A veces	3	20%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 15. Pregunta Número 5 ¿Diseña estrategias en sus clases para desarrollar habilidades lógico-matemáticas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

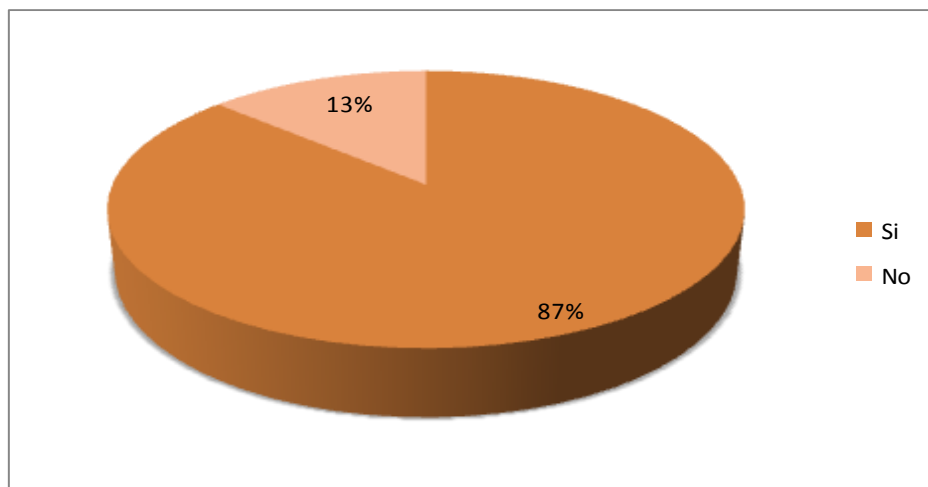
Análisis: El 53% afirman diseñar desarrollar estrategias s en sus clases para desarrollar habilidades lógico-matemáticas, el 27% no y el 20% a veces, el objetivo de la propuesta es que la totalidad de docentes, implementen juegos de estrategia para desarrollar habilidades en lógica-matemática, para un buen desempeño académico.

Tabla 16. Pregunta No. 6. ¿Cree que sus estudiantes se divertirían más en el área de matemáticas utilizando estrategias lúdicas

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	13	87%
No	2	13%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 16. Pregunta Número 6 ¿Cree que sus estudiantes se divertirían más en el área de matemáticas utilizando estrategias lúdicas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

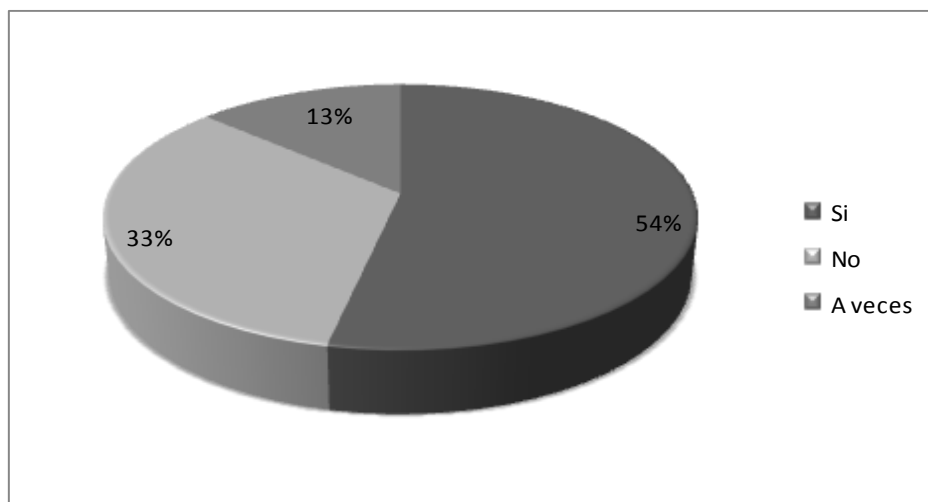
Análisis: Los docentes coinciden que con un 87% que los estudiantes si se divertirían en el área de matemáticas, utilizando estrategias lúdicas y solo un 13% dicen no, pues algo muy mínimo.

Tabla 17. Pregunta No. 7. ¿Cuenta con la colaboración de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para mejorar habilidades lógico-matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	54%
No	5	33%
A veces	2	13%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 17. Pregunta Número 7 ¿Cuenta con la colaboración de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para mejorar habilidades lógico-matemáticas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

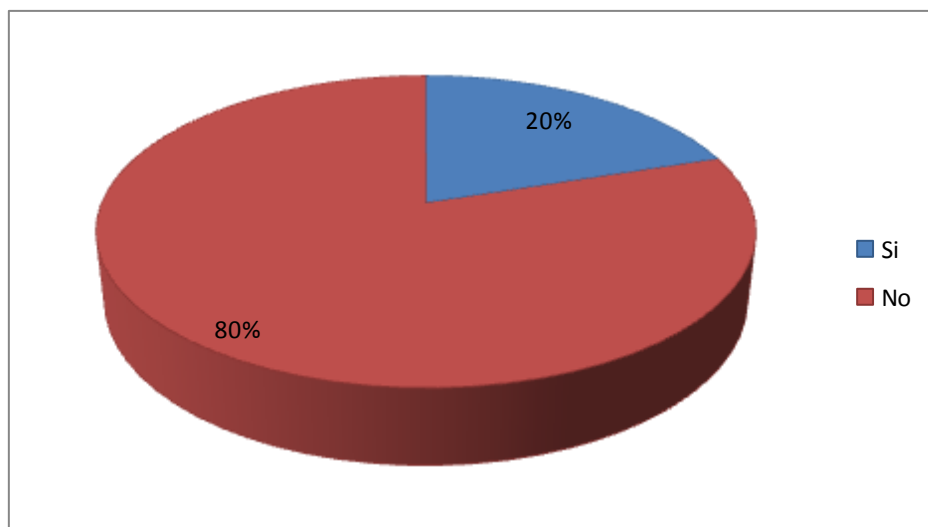
Análisis El 54% contestaron que si cuentan con la colaboración de los padres en el proceso de aprendizaje de los niños, el 33% no y el 13 a veces, se observa se necesita más compromiso de los padres de familia en este proceso.

Tabla 18. Pregunta No. 8 ¿La Institución está dotada de suficiente material didáctico para la enseñanza de las matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	20%
No	12	80%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 18. Pregunta Número 8 ¿La Institución está dotada de suficiente material didáctico para la enseñanza de las matemáticas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

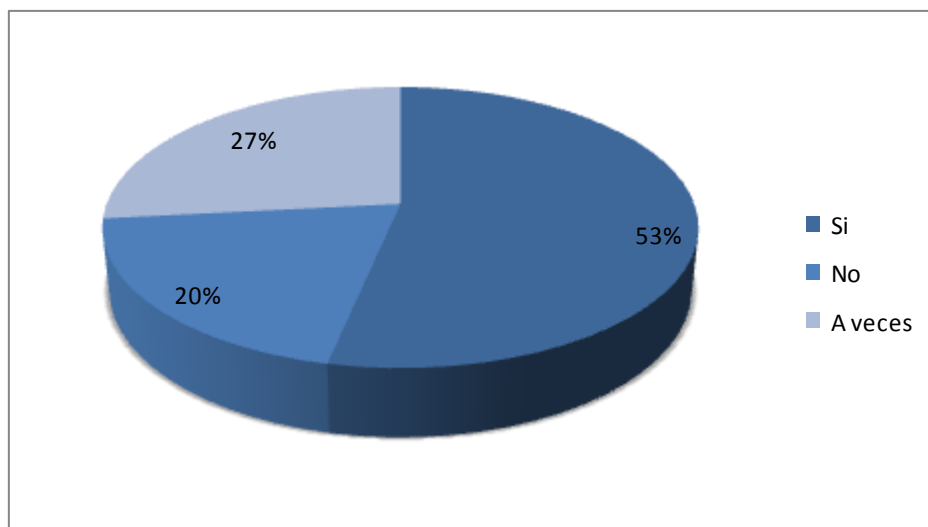
Análisis: La respuesta es preocupante, en cuanto a la poca dotación de material didáctico en el proceso de enseñanza de las matemáticas, con un 80% que no y el 20% si se ve la necesidad de realizar juegos de estrategia con material elaborado.

Tabla 19. Pregunta No. 9. ¿Recibe capacitación periódicamente por parte de la Institución o Secretaria de Educación en estos temas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	53%
No	3	20%
A veces	4	27%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 19. Pregunta Número 9 ¿Recibe capacitación periódicamente por parte de la Institución o Secretaria de Educación en estos temas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

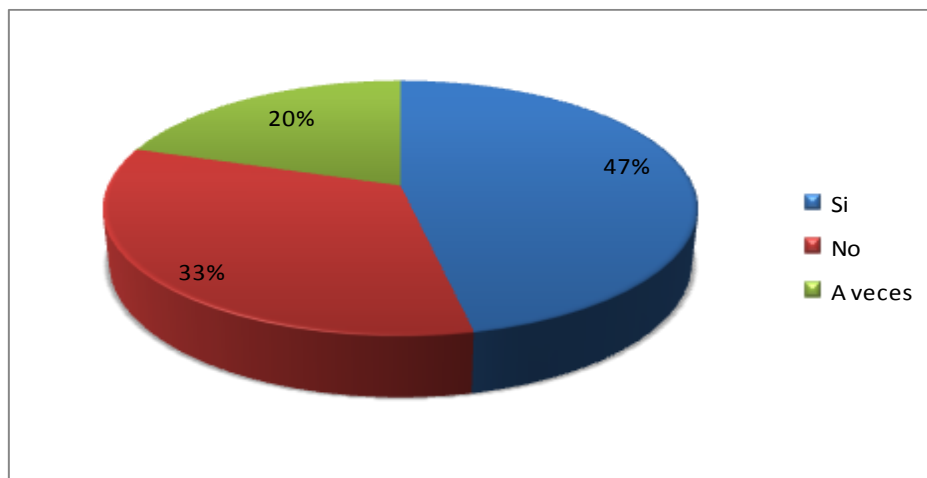
Análisis: El 53% de docentes, dicen que si reciben capacitación en estos temas, el 20% no y el 27% a veces.

Tabla 20. Pregunta No. 10. ¿Observa en sus estudiantes dificultades notorias en habilidades lógico- matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	47%
No	5	33%
A veces	3	20%
TOTAL	15	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 20. Pregunta Número 10 ¿Observa en sus estudiantes dificultades notorias en habilidades lógico-matemáticas?



Fuente. Elaboración propia (2017)



Análisis: La respuesta a esta pregunta es muy importante, ya que se observa en los niños dificultades notorias en habilidades de lógica- matemática, con un 47% el 33% no y un 20% a veces.

Con estos resultados se concluye, que si el necesario diseñar juegos de estrategia, que los lleven a pensar, analizar y buscar soluciones por sí mismos, utilizando la lógica-matemática.

Son conscientes que ya se debe implementar juegos de estrategias, para desarrollar habilidades lógico- matemáticas, pues es el área que mayores debilidades presentan los estudiantes, ya que la metodología tradicional poco aporta a este bajo desempeño.

Por otra parte no dicen no recibir el acompañamiento necesario por parte de los padres de familia.

A continuación se presenta el diseño de la encuesta aplicada a estudiantes:

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Encuesta dirigida a Estudiantes

OBJETIVO: Identificar las posibles deficiencias que tienen los estudiantes de Preescolar en el área de matemáticas.

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Querido estudiante para el logro de este proyecto es de gran importancia su opinión lo invitamos a desarrollar la siguiente encuesta desarrollar la siguiente encuesta, marque con X sí o no, según su opinión.

N°	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Te diviertes en las actividades que realiza tu profesora de matemáticas		
2	¿Tu profesora te permite jugar con el material que hay en salón como: bloques lógicos, figuras geométricas, pelotas de colores, rompecabezas y otros?		
3	Tus padres dedican tiempo para jugar contigo?		
4	¿Se te dificulta el aprendizaje de las matemáticas?		
5	¿Te enseñan las matemáticas por medio de juegos?		
6	¿Te gustaría tener en el salón más material didáctico?		
7	¿Tus padres se preocupan cuando no entiendes alguna tarea de matemáticas?		
8	¿La profesora busca estrategias cuando no entiendes algún tema de matemáticas?		
9	Tu profesora lleva a tu curso a otros lugares para aprender nuevas cosas?		
10	Te gustaría que tu profesora te enseñe los números y otros conocimientos de matemáticas por medio de actividades lúdico recreativas?		

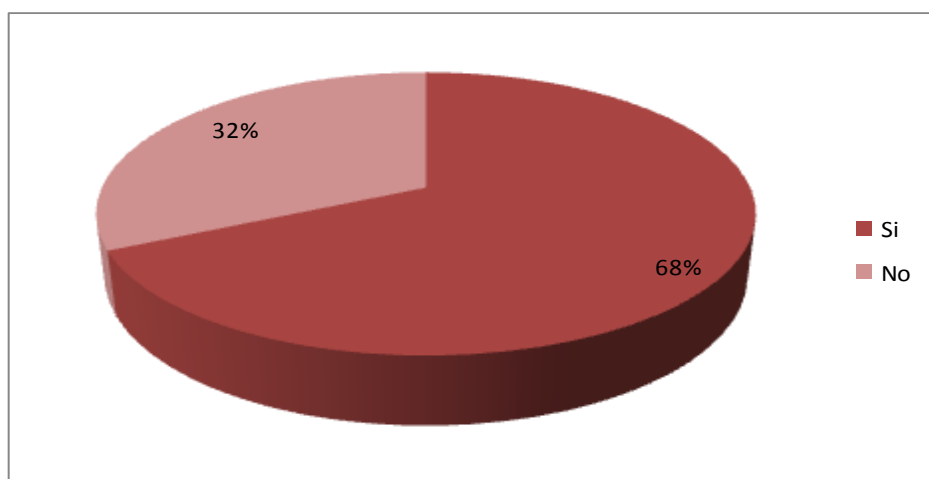
Análisis de encuesta a estudiantes

Tabla 21. Pregunta No. 1. ¿Te diviertes en las actividades que realiza tu profesora de matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	68%
No	8	32%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 21. Pregunta Número 1 ¿Te diviertes en las actividades que realiza tu profesora de matemáticas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

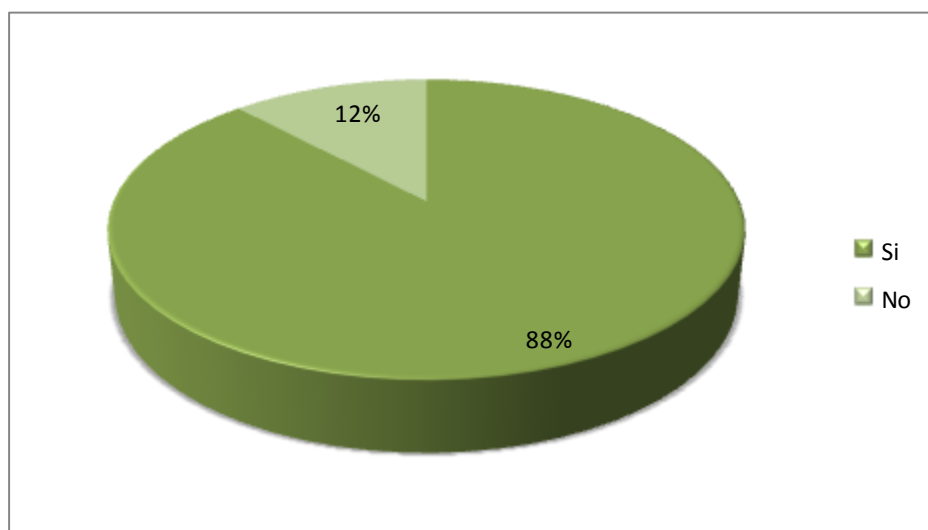
Análisis: El 68% contestaron si y el 32% no, nos dice que a los niños les llama la atención la forma como se enseña.

Tabla 22. Pregunta No. 2. ¿Tu profesora te permite jugar con el material que hay en salón como: bloques lógicos, figuras geométricas, pelotas de colores, rompecabezas y otros?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	88%
No	3	12%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 22. Pregunta Número 2 ¿Tu profesora te permite jugar con el material que hay en salón como: bloques lógicos, figuras geométricas, pelotas de colores, rompecabezas y otros?



Fuente. Elaboración propia (2017)

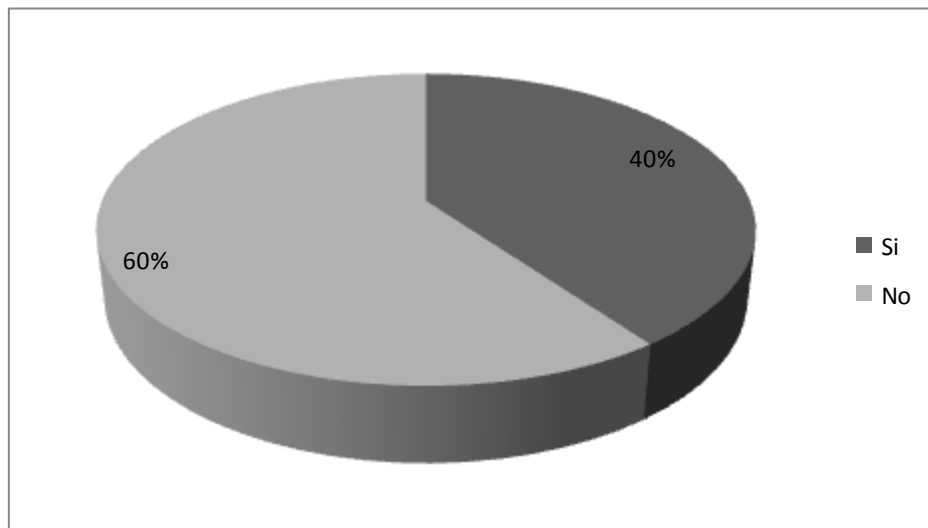
Análisis: El resultado fue de 88% si y el 12% no, esto nos indica que si se les permite jugar con material didáctico, pero no es suficiente, para el desarrollo de habilidades de lógico matemática

Tabla 23. Pregunta No. 3. Tus padres dedican tiempo para jugar contigo?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	40%
No	15	60%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 23. Pregunta Número 3 Tus padres dedican tiempo para jugar contigo?



Fuente. Elaboración propia (2017)

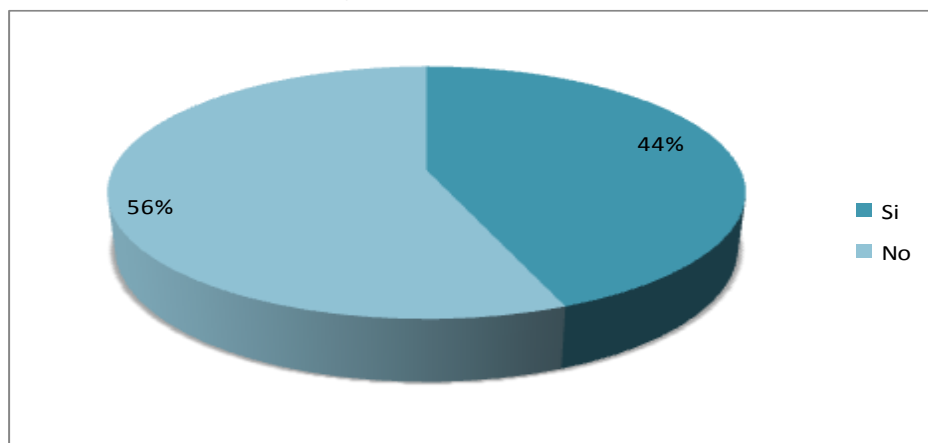
Análisis: sus respuestas fueron de un 40% si y un 60% no, aquí se puede ver una diferencia con la misma pregunta que se le hizo a los padres, donde ellos en su gran mayoría afirman que si demostrando esto, que ellos no acompañan a sus hijos en proceso de aprendizaje.

Tabla 24. Pregunta No. 4. ¿Se te dificulta el aprendizaje de las matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	44%
No	14	56%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 24. Pregunta Número 4 ¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?



Fuente. Elaboración propia (2017)

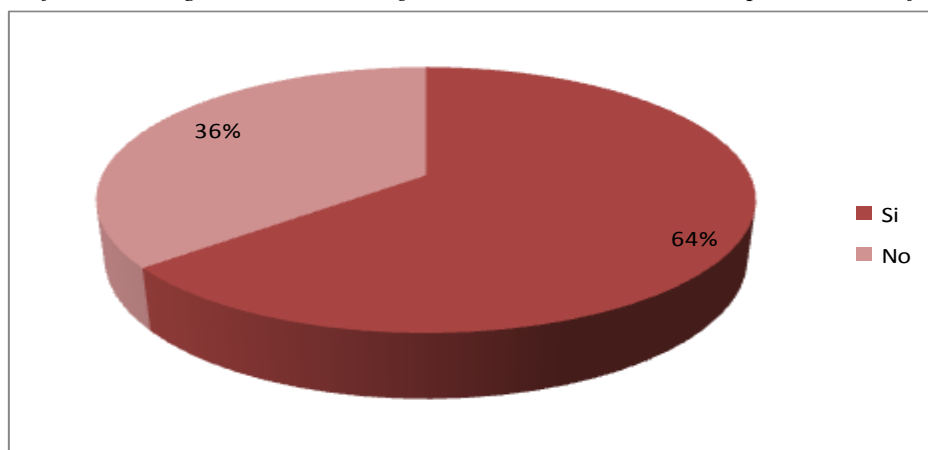
Análisis: Los resultados fueron si 44% y no 56%, se evidencia que los niños que afirmaron no, necesitan ayuda, por parte del docente.

Tabla 25. Pregunta No. 5. ¿Te enseñan las matemáticas por medio de juegos?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	64%
No	9	36%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Gráfico 25. Pregunta Número 5 ¿Te enseñan las matemáticas por medio de juegos?



Fuente. Elaboración propia (2017)

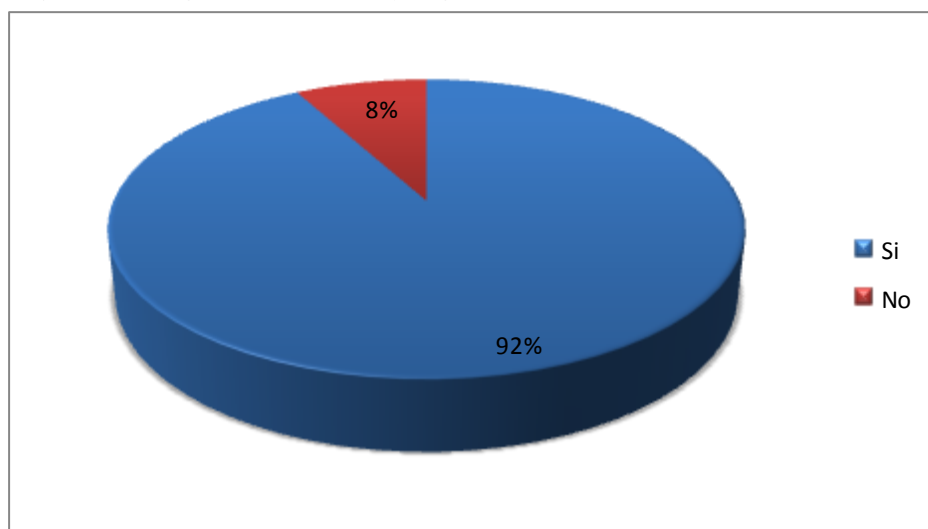
Análisis: el 64% dicen si y el 36% no, se puede ver que hay que diseñar, estrategias lúdicas y divertidas, para lograr la totalidad de niños, es posible que estos juegos no los motive por diferentes circunstancias.

Tabla 26. Pregunta No. 6. ¿Te gustaría tener en el salón más material didáctico?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	92%
No	2	8%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 26. Pregunta Número 6 ¿Te gustaría tener en el salón más material didáctico?



Fuente. Elaboración propia (2017)

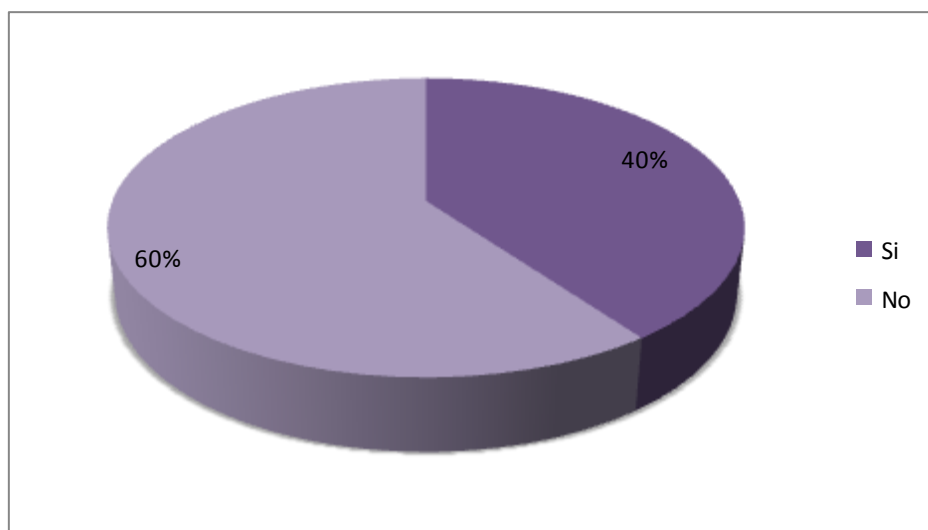
Análisis: sus respuestas con un 92% y un 8% nos permiten observar que los niños necesitan, buenos estímulos que lo motiven a facilitar su aprendizaje.

Tabla 27. Pregunta No. 7. ¿Tus padres se preocupan cuando no entiendes alguna tarea de matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	40%
No	15	60%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Gráfico 27. Pregunta Número 7 ¿Tus padres se preocupan cuando no entiendes alguna tarea de matemáticas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

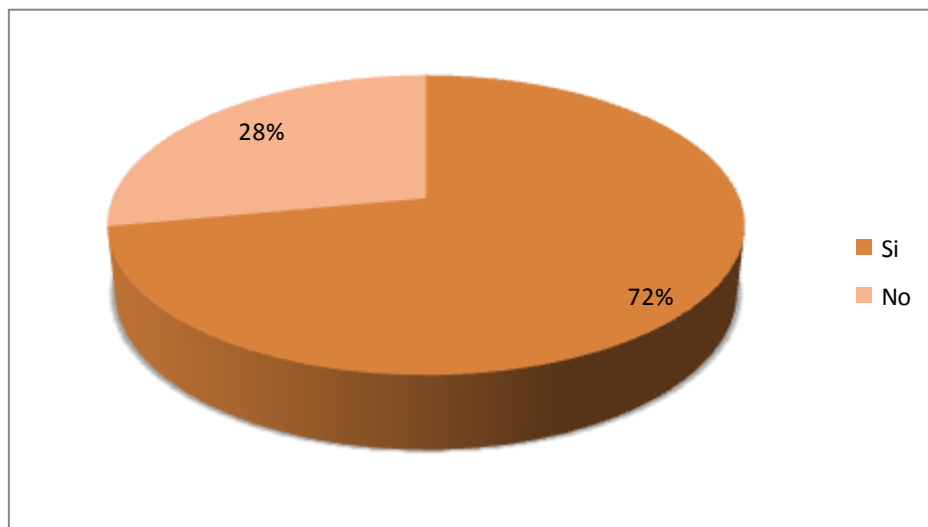
Análisis: el resultado fue de un 40% si y un 60% si, persiste la falta de interés de los padres de familia, por obtener un buen desempeño de sus hijos.

Tabla 28. Pregunta No. 8¿La profesora busca estrategias cuando no entiendes algún tema de matemáticas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	72%
No	7	28%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 28. Pregunta Número 8 ¿La profesora busca estrategias cuando no entiendes algún tema de matemáticas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

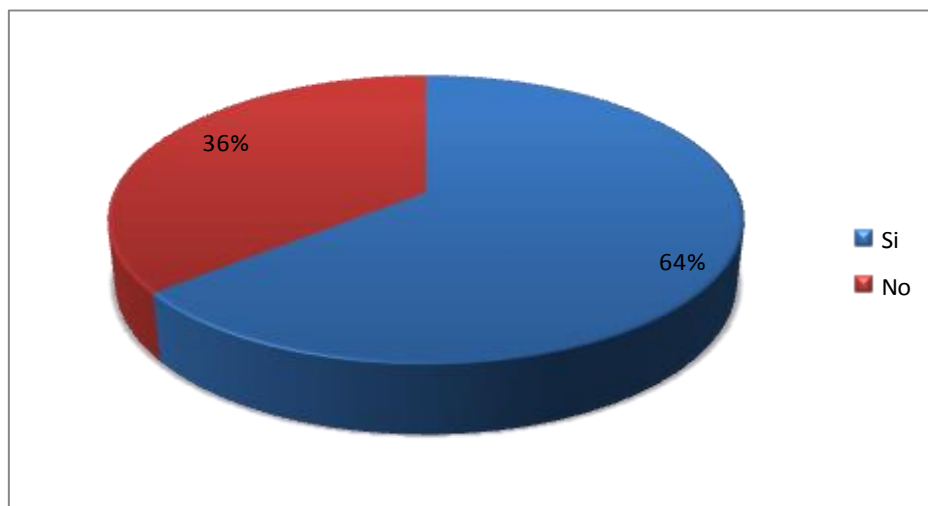
Análisis: contestaron si 72% y 28% no, es una responsabilidad dedicar más tiempo a aquellos niños que necesitan y presentan debilidades.

Tabla 29. Pregunta No. 9. Tu profesora lleva a tu curso a otros lugares para aprender nuevas cosas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	64%
No	9	36%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 29. Pregunta Número 9 Tu profesora lleva a tu curso a otros lugares para aprender nuevas cosas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

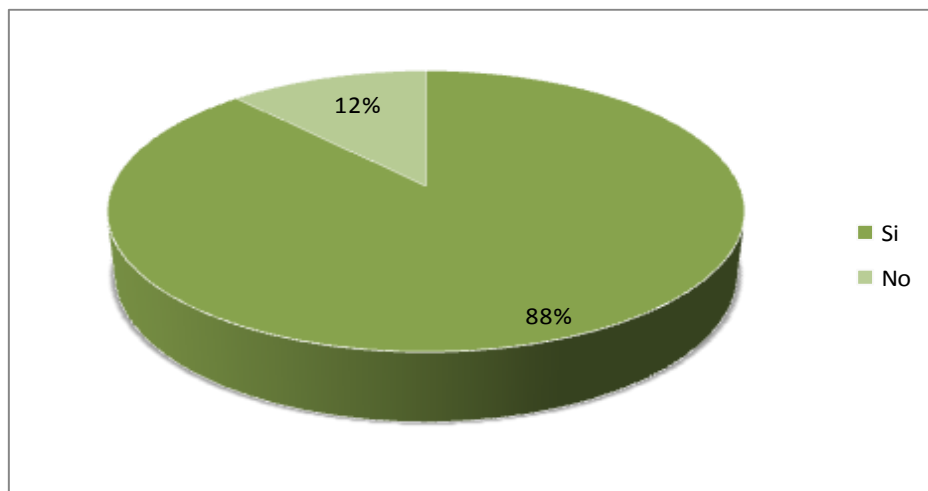
Análisis: el resultado fue de 64% no y el 36% si, se observa que si es llamativo para los niños experimentar nuevas cosas al ir a otro lugar, fuera de la rutina y puede ser de gran provecho

Tabla 30. Pregunta No. 10. Te gustaría que tu profesora te enseñe los números y otros conocimientos de matemáticas por medio de actividades lúdico recreativas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	88%
No	3	12%
TOTAL	25	100 %

Fuente. Elaboración propia (2017)

Grafico 30. Pregunta Número 10 Te gustaría que tu profesora te enseñe los números y otros conocimientos de matemáticas por medio de actividades lúdico recreativas?



Fuente. Elaboración propia (2017)

Análisis: Sus respuestas se dieron así: 88% si y 12% no, es evidente la importancia de transmitir conceptos matemáticos por medio de juegos de estrategia.

Luego de analizar los resultados se deduce que: definitivamente a los niños les llama mucho la atención el juego, la manipulación de material didáctico, la competencia, actividades dinámicas, donde se le permita ser espontaneo, explorando nuevas situaciones y a la vez reconocer sus debilidades en ciertos conceptos.

A partir de la interpretación de los resultados de las encuestas aplicadas, se expone el siguiente diagnóstico:

- Los estudiantes presentan debilidades en el área de matemáticas ya que sus padres, aunque tienen la disposición y reconocen las debilidades, no cuentan con las estrategias adecuadas para ayudarles en estas deficiencias, debido a su bajo nivel académico.
- Los docentes manifiestan no contar con la ayuda de los padres de familia en el acompañamiento, pero tienen la disposición de implementar juegos de estrategia que ayude a obtener los mejores resultados.
- Los estudiantes afirman no contar con el tiempo de los padres, se contradice con la respuesta de ellos, se puede observar que los niños tienen la razón, pues ellos no ocultan nada.

Capítulo 4.

La diversión comienza, jugando exploro un mundo de fantasías

El diseñar estrategias lúdicas en lógica – matemática busca superar las deficiencias en los estudiante que las presenten, realizando actividades de interés para los niños de estas edades.



Es por esto que se ve la oportunidad de contribuir en su aprendizaje diario, es el aula el espacio en que pueden aprovechar y avanzar en sus conocimientos.

Se tuvo en cuenta como objetivo general desarrollar habilidades de lógica-matemática por medio de juegos lúdicos fortaleciendo conceptos específicos según las necesidades de aprendizaje del grupo.

Como objetivos específicos: fomentar espacios de recreación en el aula, intercambiando conocimientos previos, llegando a conclusiones formuladas por ellos y brindar herramientas diferentes a las que se realizan a diario.

A continuación presentamos los talleres propuestos con sus respectivos diarios de campo.

Docentes responsables: Flor de María Márquez y Ana Otilia Merchán Hurtado de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi Sede Monquirá de la ciudad de Sogamoso grado Preescolar.

 <p>Los Libertadores Fundación Universitaria</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO</p>	
<p>PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado</p>		

Proyecto: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia a los estudiantes de Preescolar.

Responsables: Flor De María Márquez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Taller N° 1 Me Divierto Con Los Números

Grado: Preescolar

Duración: 45 Minutos

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas donde el niño adquiera destreza en ordenar y combinar los números con gran agilidad y correctamente de una manera lúdica.

Actividad:



1. Se recolectara las tapas de gaseosa plásticas, se harán grupos de a 10 donde se les escribirá los números de 0 a 9.
2. Luego se hace entrega a cada niño las tapas en una bolsita, se da la explicación, y advirtiéndoles que no las vayan a perder, ni a confundir con los compañeros.
3. Se les explica lo siguiente: cada niño va a sacar las tapas de la bolsa, observando el número que tiene, atentamente van a seguir las Instrucciones como: ordenen los números en orden ascendente, en forma descendente, tomar el número que la profesora indique, comparar, número

mayor con el menor y así otros conceptos, esto lo harán ágilmente exaltando a los niños más rápidos y animando a los que se equivoquen haciéndoles ver sus errores.

4. Se harán cuantas veces sea necesario y también se permitirá la participación de los niños que deseen nombrar algunos números de su gusto.

Recursos: 1. Tapas de gaseosa plásticas, con los números escritos en la parte superior.

Evaluación: Esta se realizara durante la actividad según el desempeño, e interés de los niños, participación y comprensión del contenido.

	<p>Los Libertadores Fundación Universitaria</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO</p>	
<p>PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado</p>			

Diario de Campo Taller 1

RESPONSABLES: Flor De María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

LUGAR: Salón de clases

FECHA: 30 de agosto de 2016

HORA: 8:00 am

Taller N° 1 Me Divierto Con Los Números

Grado: Preescolar

Duración: 45 Minutos



Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas donde el niño adquiera destreza en ordenar y combinar los números con gran agilidad y correctamente de una manera lúdica.

Descripción:

Se le muestra los materiales a los estudiantes dando la instrucción, se le vio gran interés por realizarlo, aunque algunos niños no comprendieron la instrucción y quisieron hacerlo a su manera, se les corrigió y se dio inicio al taller. A cada niño se le entrego una bolsita con diez tapas numeradas de 0 a 9 las ordenaron en forma ascendente y descendente, se nombraba un número y que ellos lo nombraran y así otras instrucciones, lo realizaron emocionados, por hacerlo bien adquiriendo gran agilidad y destreza, resolviendo dudas a aquellos niños que se confundían, su participación fue muy buena.

Interpretación:

Se notó las deficiencias en algunos niños, pues no comprendían las instrucciones, confundían los números, por falta de atención e indisciplina, pero se mantuvo el control y se cumplió con el objetivo planeado cumpliendo con las expectativas.

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Proyecto: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia a los estudiantes de Preescolar.

Responsables: Flor De María Márquez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Taller N° 2 Jugando Escalera Aprendo un montón

Grado: Preescolar

Duración: 55 Minutos



Objetivo: Reconocer las nociones tempo-espaciales, importantes para su ubicación.

Actividad:

1. Se elaborara el juego de escalera en papel resistente, un tamaño grande donde los niños puedan saltar sin ninguna dificultad.
2. En esta de dibujaran nociones temporo-espaciales como: arriba- abajo, encima debajo, al frente-detrás, dentro-fuera, izquierda-derecha, grande-pequeño y otros.
3. Se les informara las instrucciones así: Se conformaran 2 equipos, participaran 1 estudiante de cada equipo, se lanzan un dado según en número que caiga el participante avanzara en las casillas y donde quede realizara la acción y nombrara lo que debe hacer
4. En lo posible se dará la oportunidad que participen todos, el equipo que llegue a la meta será el ganador, se animara todo el tiempo a los niños no importa los errores que cometan y se ira afianzando los conceptos según vayan avanzando.

Recursos: Cartón cartulina cantidad suficiente, marcadores de colores, un dado grande, laminas con las nociones tempo-espaciales, cancha deportiva.

Evaluación: Esta se hará durante toda la actividad corrigiendo posibles errores y entre todos dando la solución.

 <p>Los Libertadores Fundación Universitaria</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO</p>	
<p>PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia</p> <p>RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado</p>		

Diario de Campo Taller 2

Responsables: Flor De María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Lugar: Cancha de baloncesto

Fecha: 12 de Septiembre de 2016

Hora: 9:00 am

Taller N° 2. Jugando Escalera me divierto

Grado: Preescolar

Duración: 55 Minutos



Objetivo: Reconocer las nociones tempo-espaciales, importantes para su ubicación.

Descripción:

Este taller les fue muy llamativo para ellos, pues como se trataba de saltar, por su edad es fascinante, ejecutaron siguiendo instrucciones, reconociendo cada noción y la fueron interiorizando y ellos mismos corregían al que se equivocaba, siendo interactivo no les llamo tanto la atención, a medida que lo iban realizando, se daban unos puntos, que entusiasmaron aún más, fue de gran provecho.

Interpretación:

Con esta actividad vimos la importancia de utilizar estrategias lúdicas, pues a esta edad es indiscutible la importancia del juego, siendo así una forma de enseñar conceptos que nunca van a olvidar fue un gran éxito.

 <p>Los Libertadores Fundación Universitaria</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO</p>	
<p>PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado</p>		

Proyecto: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia a los estudiantes de Preescolar

Responsables: Flor De María Márquez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Taller N° 3 Me Recreo Sumando Y Restando

Grado: Preescolar

Duración: 50 Minutos



Objetivo: Analizar por medio del juego de los dados el proceso de suma y resta mostrándole al niño que es algo muy sencillo y práctico, demostrándole que las matemáticas es solo aprender a manejar la lógica.

Actividad:

1. Se elaboraran tres dados en cartón paja, de tal manera que queden bien resistentes, para poderlos lanzar sin ningún inconveniente.
2. Cada dado tendrá los números de 1 a 6 y un tercer dado el signo más y menos, se dará la participación libre de tres estudiantes cada uno lanzara un dado, según el número que salga y el signo harán la operación matemática correctamente y según el resultado darán saltos por la cancha.
3. Se permitirá la participación de todos, compartiendo sus experiencias, aciertos y fracasos, interiorizando estos conceptos.

Recursos: Cartón paja, números en fommy.

Evaluación: Al final se evaluara todo el proceso, donde se equivocaron y se permite que todos intervengan.

	Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia			
RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado			

Diario de Campo Taller 3

Responsables: Flor De María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Lugar: Cancha de baloncesto

Fecha: 06 de Octubre de 2016

Hora: 9:00 am

Taller N° 3. Me recreo sumando y restando

Grado: Preescolar

Duración: 50 Minutos



Objetivo: Analizar por medio del juego de los dados el proceso de suma y resta mostrándole al niño que es algo muy sencillo y práctico, demostrándole que las matemáticas es solo aprender a manejar la lógica.

Descripción:

El desarrollo de este taller fue un poco más complicado, pues se les dificulto comprender el concepto de suma y resta., vemos la necesidad de trabajarles con la manipulación de varios elementos, hasta que adquieran esta agilidad, la dificultad es más notoria en ciertos niños que son los que nos preocupan.

Interpretación:

La elaboración de este proyecto ha sido una herramienta muy interesante, pues hemos descubierto habilidades en algunos niños, que no eran notorias y gran dificultad en otros y esto nos permite estar buscando más información para mejorar la forma de enseñanza.

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Proyecto: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia a los estudiantes de Preescolar.

RESPONSABLES: Flor De María Márquez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Taller N° 4 Me Divierto Buscando La Pareja

Grado: Preescolar

Duración: 45 Minutos

Objetivo: Identificar de una forma lúdica series de objetos según su característica



Actividad:

1. Se harán láminas de varios objetos según el tamaño, color, forma se ubicaran en un cuadrado fácil de darle la vuelta para observar.
2. Se dividirá el grupo en dos equipos y colocarle nombre a cada uno se va eligiendo uno y uno irán pasando a voltear la lámina y van descubriendo las parejas dando puntos a cada equipo, ganara el que haga más puntaje, será de mucho interés para los niños.
3. Se permitirá la participación de todos, para poder observar las deficiencias de algunos niños y ayudarles en estos conceptos.

Recursos: Láminas de objetos con varias características, un cuadrado en Madera.

Evaluación:

Se realizara durante toda la actividad, observando los niños que presenten dificultades, para realizarle otras actividades de apoyo junto con los padres de familia comprometiéndolos con su aprendizaje.

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Diario de Campo Taller 4

Responsables: Flor De María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Lugar: Salón de clase

Fecha: 06 de Octubre de 2016

Hora: 9:00 am

Taller N° 4. Me divierto buscando la pareja

Grado: Preescolar

Duración: 45 Minutos



Objetivo: Identificar de una forma lúdica series de objetos según su característica.

Descripción:

Este taller fue muy divertido, pues demostraron su capacidad memorística de algunos niños, se ejecutó siguiendo instrucciones, donde en el trascurso del juego fueron adquiriendo más habilidades, explorando sus conocimientos previos y aprendiendo de todos.

Interpretación:

Se pudo evidenciar en la mayoría de los niños falta de atención se distraían con cualquier cosa, pues fue muy desgastante, pero se hizo un gran esfuerzo hasta cumplir el objetivo, animarlos en mejorar su capacidad de memoria.

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia		
RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Proyecto: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia a los estudiantes de Preescolar.

Responsables: Flor De María Márquez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Taller N° 5 Juego Con Pimpones

Grado: Preescolar

Duración: 55 Minutos

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas de numeración como complemento del proceso de aprendizaje de las matemáticas de una forma recreativa y divertida.



Actividad:

1. Se dividirá el grupo en dos, ubicados en fila en la mitad de la cancha y se le darán las instrucciones.
2. Se realizara de la siguiente manera: Se hacen dos grupos de niños, colocándoles un sello en la mano de los números de 1 a 12 luego en la cancha se ubican en dos filas, frente a cada equipo se colocan las 2 tazas con pimpones y a unos 5 metros se coloca las cubetas de huevos. Cuando la docente nombra un número por ejemplo el 5 el estudiante de cada equipo que lo tiene sale corriendo a coger un pimpón y lo coloca en la cubeta y así sucesivamente hasta terminar gana el equipo que haya colocado más cantidad.

Recursos: Pimpones suficientes, cartones de las cubetas de huevos, sellos de números.

Evaluación:

Estas actividades son muy prácticas, porque permite observar las deficiencias de los estudiantes de estos conceptos durante toda la actividad y de inmediato se corrige.

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia		
RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Diario de Campo Taller 5

Responsables: Flor De María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Lugar: Cancha de baloncesto

Fecha: 08 de Noviembre de 2016

Hora: 9:00 am

Taller N° 5. Juego con pimpones

Grado: Preescolar

Duración: 45 Minutos

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas de numeración como complemento del proceso de aprendizaje de las matemáticas de una forma recreativa y divertida.

Descripción:

La ejecución de este taller fue de gran interés de los niños, se realizó como competencia y participaron muy animados, siguiendo las normas, se vio el respeto entre ellos, adquiriendo conocimientos nuevos propios de su edad.

Interpretación:

Fue evidente que las estrategias a desarrollar con este grupo, tienen que ser llamativas y divertidas, para que las ejecuten, demostrando sus capacidades y debilidades y de acuerdo a esto seguir explorando sus dudas y aportes, en busca de una educación de calidad y participativa.

Capítulo 5.

Me acerco a la cima.

Es necesario en la labor docente diseñar juegos de estrategia para desarrollar habilidades en lógica matemática en el aula, ya que es una forma divertida de llevarlos a un aprendizaje significativo, donde pueden interactuar conceptos adquiridos y mejorar su nivel académico en todas las áreas del conocimiento.

El estudiante responde ante una forma diferente, variada y dinámica de transmitirle un concepto, más que de una forma cuadrículada, solo llenando papel, llevándolo a la práctica y enseñarlos a pensar, que es la carencia de la nueva generación, donde no generan preguntas, ni comparten con otros.

El desempeño académico es importante en este proceso, pero aún más es que el estudiante disfrute de las actividades, pues con los talleres que se aplicaron cumplieron los objetivos, puesto que reconocieron sus debilidades y mostrándole la solución sin afectar sus emociones, con los comentarios de los demás.

Una fortaleza en este proceso fue la capacidad que fueron mostrando a medida que se iba avanzando, se vio reflejado en la participación activa y la evaluación continua, que se llevó durante el proceso.

Lista de referencias

- Blanco V. (2012). Teorías del juego. A fine wordpress.com site. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Delgado, M. (2011). *Aprendiendo con el juego con mi aula de educación infantil*. *Pedagogía Magna*, (11), p. 373-381.
- Díaz, M. & Flórez, L. (2011). Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares. Iztacala, Mexico *Revista Electrónica de Psicología*.
- Díaz, M. & Tron, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14 (4). Recuperado de: www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin
- Fulleda Bandera, P. (2012) *Pedagogía y lúdica*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/PedroFulledaBandera/pedagoga-y-lidica>
- Jiménez, Gómez C. A. *Lúdica creatividad y desarrollo humano* Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – FUNLIBRE(1998 – 2006) Recuperado de: Red <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/CAJimenez.htm>
- Ley 115 8 de Febrero de 1.994 sección segunda Art. 15 y 16 Pag.5
- Leyva Garzón A. M. (2011) *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil (tesis de pregrado)* Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>

Ministerio de Educación Nacional. (Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1.997) Capt 11 orientaciones curriculares pág. 3,4 Estándares para la excelencia MEN del pág. 17 Matemáticas.

Anexos

Anexo1. Evidencias fotográficas

Figura 1. Parte exterior sede Monquirá



Fuente. Elaboración propia (2017)

Figura 2. Parte interna sede Monquirá



Fuente. Elaboración propia (2017)

Figura 3. Ejecución taller



Fuente. Elaboración propia (2017)

Figura 4. Ejecución taller



Fuente. Elaboración propia (2017)

Figura 5. Ejecución taller de



Fuente. Elaboración propia (2017)



Figura 6. Ejecución taller



Fuente. Elaboración propia (2017)

Anexo 2.

Modelos encuestas aplicadas a padres de familia, docentes y estudiantes

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia		
RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Encuesta dirigida a Padres de familia

OBJETIVO: Identificar que tanto conoce el padre de familia las deficiencias del estudiante en lógica- matemática

RESPONSABLES: Flor De María Márquez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Señor padre de familia en pro de un buen desempeño de sus hijos lo invitamos a desarrollar la siguiente encuesta, marcando con X sí o no, según su opinión.

N°	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Usted dedica tiempo para jugar con su hijo(a)?	X	
2	¿Cree usted que es importante en esta edad de su hijo(a) invertir tiempo en jugar con él?	X	
3	¿La Institución brinda espacios de recreación y lúdica en su programación escolar?		X
4	¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?		X
5	¿En su sector hay sitios de recreación para disfrutar en familia?		X
6	¿Conoce las habilidades y deficiencias que tiene su hijo(a) en el área de matemáticas?		X
7	¿Conociendo las deficiencias de su hijo en el área de matemáticas, se compromete a adquirir material lúdico didáctico que facilite su mejoramiento?	X	
8	¿Le gustaría que en el aula de clase se utilicen estrategias lógica matemática para obtener un buen aprendizaje para su hijo(a) en esta área	X	
9	¿A la edad que tiene su hijo(a) cree que es importante desarrollar estas habilidades para un buen desempeño más adelante?	X	
10	¿En el transcurso del año escolar ha podido observar en su hijo(a) habilidades de lógica -matemática?	X	



Los Libertadores
Fundación Universitaria

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI
SEDE MONQUIRA
SOGAMOSO



PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado



Encuesta dirigida a Padres de familia

OBJETIVO: Identificar que tanto conoce el padre de familia las deficiencias del estudiante en lógica- matemática

RESPONSABLES: Flor De María Márquez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Señor padre de familia en pro de un buen desempeño de sus hijos lo invitamos a desarrollar la siguiente encuesta, marcando con X sí o no, según su opinión.

Nº	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Usted dedica tiempo para jugar con su hijo(a)?	X	
2	¿Cree usted que es importante en esta edad de su hijo(a) invertir tiempo en jugar con él?	X	
3	¿La Institución brinda espacios de recreación y lúdica en su programación escolar?	X	
4	¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?		X
5	¿En su sector hay sitios de recreación para disfrutar en familia?		X
6	¿Conoce las habilidades y deficiencias que tiene su hijo(a) en el área de matemáticas?	X	
7	¿Conociendo las deficiencias de su hijo en el área de matemáticas, se compromete a adquirir material lúdico didáctico que facilite su mejoramiento?	X	
8	¿Le gustaría que en el aula de clase se utilicen estrategias lógica matemática para obtener un buen aprendizaje para su hijo(a) en esta área	X	
9	¿A la edad que tiene su hijo(a) cree que es importante desarrollar estas habilidades para un buen desempeño más adelante?	X	
10	¿En el transcurso del año escolar ha podido observar en su hijo(a) habilidades de lógica -matemática?	X	

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		



Encuesta dirigida a Padres de familia

OBJETIVO: Identificar que tanto conoce el padre de familia las deficiencias del estudiante en lógica- matemática

RESPONSABLES: Flor De María Márquez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Señor padre de familia en pro de un buen desempeño de sus hijos lo invitamos a desarrollar la siguiente encuesta, marcando con X sí o no, según su opinión.

Nº	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Usted dedica tiempo para jugar con su hijo(a)?	X	
2	¿Cree usted que es importante en esta edad de su hijo(a) invertir tiempo en jugar con él?	X	
3	¿La Institución brinda espacios de recreación y lúdica en su programación escolar?		X
4	¿Cree usted que en su hogar tiene material apto para desarrollar habilidades de lógica-matemática?		X
5	¿En su sector hay sitios de recreación para disfrutar en familia?		X
6	¿Conoce las habilidades y deficiencias que tiene su hijo(a) en el área de matemáticas?	X	
7	¿Conociendo las deficiencias de su hijo en el área de matemáticas, se compromete a adquirir material lúdico didáctico que facilite su mejoramiento?		X
8	¿Le gustaría que en el aula de clase se utilicen estrategias lógica matemática para obtener un buen aprendizaje para su hijo(a) en esta área	X	
9	¿A la edad que tiene su hijo(a) cree que es importante desarrollar estas habilidades para un buen desempeño más adelante?	X	
10	¿En el transcurso del año escolar ha podido observar en su hijo(a) habilidades de lógica -matemática?	X	

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Encuesta dirigida a Docentes

OBJETIVO: Conocer qué tipo de estrategias lógico-matemáticas utilizan en el aula los docentes, para mejorar su forma de enseñar.

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Apreciado(a) docente, para el logro de este proyecto es de gran importancia su opinión. La invitamos a desarrollar la siguiente encuesta, marcando con X, según su opinión.

N	PREGUNTAS	SI	NO	A VECES
1	¿Cree usted que es importante aplicar estrategias lúdico didácticas para la enseñanza de las matemáticas desde el Preescolar?			X
2	¿Utiliza métodos tradicionales para la enseñanza de las matemáticas?	X		
3	¿Si su respuesta es sí, cree que puede utilizar una metodología lúdica didáctica?	X		
4	¿Enseña las matemáticas a los niños con ejemplos de la vida diaria?			X
5	¿Diseña estrategias en sus clases para desarrollar habilidades lógico-matemáticas?			X
6	¿Cree que sus estudiantes se divertirían más en el área de matemáticas utilizando estrategias lúdicas	X		
7	¿Cuenta con la colaboración de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para mejorar habilidades lógico-matemáticas?		X	
8	¿La Institución está dotada de suficiente material didáctico para la enseñanza de las matemáticas?		X	
9	¿Recibe capacitación periódicamente por parte de la Institución o Secretaria de Educación en estos temas?			X
10	¿Observa en sus estudiantes dificultades notorias en habilidades lógico-matemáticas?	X		



Los Libertadores
Fundación Universitaria

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI
SEDE MONQUIRA
SOGAMOSO



PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado



Encuesta dirigida a Docentes

OBJETIVO: Conocer qué tipo de estrategias lógico-matemáticas utilizan en el aula los docentes, para mejorar su forma de enseñar.

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Apreciado(a) docente, para el logro de este proyecto es de gran importancia su opinión. La invitamos a desarrollar la siguiente encuesta, marcando con X, según su opinión.

N	PREGUNTAS	SI	NO	A VECES
1	¿Cree usted que es importante aplicar estrategias lúdico didácticas para la enseñanza de las matemáticas desde el Preescolar?	X		
2	¿Utiliza métodos tradicionales para la enseñanza de las matemáticas?		X	
3	¿Si su respuesta es sí, cree que puede utilizar una metodología lúdica didáctica?			X
4	¿Enseña las matemáticas a los niños con ejemplos de la vida diaria?			
5	¿Diseña estrategias en sus clases para desarrollar habilidades lógico-matemáticas?	X		
6	¿Cree que sus estudiantes se divertirían más en el área de matemáticas utilizando estrategias lúdicas	X		
7	¿Cuenta con la colaboración de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para mejorar habilidades lógico-matemáticas?			X
8	¿La Institución está dotada de suficiente material didáctico para la enseñanza de las matemáticas?		X	
9	¿Recibe capacitación periódicamente por parte de la Institución o Secretaría de Educación en estos temas?		X	
10	¿Observa en sus estudiantes dificultades notorias en habilidades lógico-matemáticas?	X		

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		



Encuesta dirigida a Docentes

OBJETIVO: Conocer qué tipo de estrategias lógico-matemáticas utilizan en el aula los docentes, para mejorar su forma de enseñar.

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Apreciado(a) docente, para el logro de este proyecto es de gran importancia su opinión. La invitamos a desarrollar la siguiente encuesta, marcando con X, según su opinión.

N	PREGUNTAS	SI	NO	A VECES
1	¿Cree usted que es importante aplicar estrategias lúdico didácticas para la enseñanza de las matemáticas desde el Preescolar?	X		
2	¿Utiliza métodos tradicionales para la enseñanza de las matemáticas?			X
3	¿Si su respuesta es sí, cree que puede utilizar una metodología lúdica didáctica?			X
4	¿Enseña las matemáticas a los niños con ejemplos de la vida diaria?			X
5	¿Diseña estrategias en sus clases para desarrollar habilidades lógico-matemáticas?			X
6	¿Cree que sus estudiantes se divertirían más en el área de matemáticas utilizando estrategias lúdicas	X		
7	¿Cuenta con la colaboración de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para mejorar habilidades lógico-matemáticas?		X	
8	¿La Institución está dotada de suficiente material didáctico para la enseñanza de las matemáticas?		X	
9	¿Recibe capacitación periódicamente por parte de la Institución o Secretaria de Educación en estos temas?			X
10	¿Observa en sus estudiantes dificultades notorias en habilidades lógico-matemáticas?	X		

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		



Encuesta dirigida a Estudiantes

OBJETIVO: Identificar las posibles deficiencias que tienen los estudiantes de Preescolar en el área de matemáticas.

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Querido estudiante para el logro de este proyecto es de gran importancia su opinión lo invitamos a desarrollar la siguiente encuesta desarrollar la siguiente encuesta, marque con X sí o no, según su opinión.

Nº	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Te diviertes en las actividades que realiza tu profesora de matemáticas		X
2	¿Tu profesora te permite jugar con el material que hay en salón como: bloques lógicos, figuras geométricas, pelotas de colores, rompecabezas y otros?		X
3	Tus padres dedican tiempo para jugar contigo?		X
4	¿Se te dificulta el aprendizaje de las matemáticas?	X	
5	¿Te enseñan las matemáticas por medio de juegos?		X
6	¿Te gustaría tener en el salón más material didáctico?	X	
7	¿Tus padres se preocupan cuando no entiendes alguna tarea de matemáticas?		X
8	¿La profesora busca estrategias cuando no entiendes algún tema de matemáticas?		X
9	Tu profesora lleva a tu curso a otros lugares para aprender nuevas cosas?		X
10	Te gustaría que tu profesora te enseñe los números y otros conocimientos de matemáticas por medio de actividades lúdico recreativas?	X	

 Los Libertadores Fundación Universitaria	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI SEDE MONQUIRA SOGAMOSO	
PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado		

Encuesta dirigida a Estudiantes

OBJETIVO: Identificar las posibles deficiencias que tienen los estudiantes de Preescolar en el área de matemáticas.

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Querido estudiante para el logro de este proyecto es de gran importancia su opinión lo invitamos a desarrollar la siguiente encuesta desarrollar la siguiente encuesta, marque con X sí o no, según su opinión.

Nº	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Te diviertes en las actividades que realiza tu profesora de matemáticas	X	
2	¿Tu profesora te permite jugar con el material que hay en salón como: bloques lógicos, figuras geométricas, pelotas de colores, rompecabezas y otros?	X	
3	Tus padres dedican tiempo para jugar contigo?		X
4	¿Se te dificulta el aprendizaje de las matemáticas?		X
5	¿Te enseñan las matemáticas por medio de juegos?	X	
6	¿Te gustaría tener en el salón más material didáctico?		X
7	¿Tus padres se preocupan cuando no entiendes alguna tarea de matemáticas?		X
8	¿La profesora busca estrategias cuando no entiendes algún tema de matemáticas?	X	
9	Tu profesora lleva a tu curso a otros lugares para aprender nuevas cosas?		X
10	Te gustaría que tu profesora te enseñe los números y otros conocimientos de matemáticas por medio de actividades lúdico recreativas?	X	



Los Libertadores
Fundación Universitaria

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
COLEGIO NACIONAL SUGAMUXI
SEDE MONQUIRA
SOGAMOSO



PROYECTO: Desarrollar habilidades lógico-matemáticas mediante la aplicación pedagógica de juegos de estrategia

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez, Otilia Merchán Hurtado

Encuesta dirigida a Estudiantes

OBJETIVO: Identificar las posibles deficiencias que tienen los estudiantes de Preescolar en el área de matemáticas.

RESPONSABLES: Flor de María Márquez Sánchez & Ana Otilia Merchán Hurtado

Querido estudiante para el logro de este proyecto es de gran importancia su opinión lo invitamos a desarrollar la siguiente encuesta desarrollar la siguiente encuesta, marque con X sí o no, según su opinión.

N°	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Te diviertes en las actividades que realiza tu profesora de matemáticas	X	
2	¿Tu profesora te permite jugar con el material que hay en salón como: bloques lógicos, figuras geométricas, pelotas de colores, rompecabezas y otros?	X	
3	Tus padres dedican tiempo para jugar contigo?		X
4	¿Se te dificulta el aprendizaje de las matemáticas?		X
5	¿Te enseñan las matemáticas por medio de juegos?	X	
6	¿Te gustaría tener en el salón más material didáctico?		X
7	¿Tus padres se preocupan cuando no entiendes alguna tarea de matemáticas?		X
8	¿La profesora busca estrategias cuando no entiendes algún tema de matemáticas?		X
9	Tu profesora lleva a tu curso a otros lugares para aprender nuevas cosas?		X
10	Te gustaría que tu profesora te enseñe los números y otros conocimientos de matemáticas por medio de actividades lúdico recreativas?	X	