



FORMATO DE PRESENTACION DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

Versión 1

PARTE I: INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

TITULO DEL PROYECTO

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN UNIDADES EDUCATIVAS DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN, ZONA 4, DISTRITO 23D02, CIRCUITO C04 DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO LECTIVO 2019 – 2020.

INVESTIGADOR PRINCIPAL: Lic. José Daniel Shauri Romero, MsC

CÉDULA: 1720288776

PROGRAMA ACADEMICO: CARRERA SUPERIOR EN PARAVULARIA

E-MAIL: dshauri@itsjapon.edu.ec

DIRECCIÓN: COOPERATIVA NUEVO CAMINO SECTOR MADRIGAL, MANZANA 1, LOTE 3

TELÉFONO: 0959239214

Proyecto Investigación del Instituto Japón:

Proyecto aprobado por el Consejo Académico Superior :

SI

NO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Contenidos curriculares, tecnología y modelos pedagógicos aplicados a la Educación Inicial

CO - INVESTIGADORES QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO:

Ing. Susana Magdalena Cobeña Cobeña, MsC

Ing. Eugenio Rafael Mora Zambrano, MsC

Ing. José Luis Herrera Dután

Lic. Mayra Arguello Arguello

Dr. Luis Guillermo Ordoñez López

Estudiantes de la carrera de Parvularia

Esthela Margot Revelo Hernandez

Ruth Valeria Falcones Román

Paola Del Rosario Aguayo García

DURACION DEL PROYECTO (EN MESES):

6 meses

AREAS ESTRATÉGICAS INSTITUCIONALES DEL PROYECTO

Los Didácticos como estrategia de fortalecimiento de la educación inicial;	<input checked="" type="checkbox"/>	Contenidos curriculares, tecnología y modelos pedagógicos aplicados a la Educación Inicia	<input checked="" type="checkbox"/>	Modelos pedagógicos aplicados en la educación inicial	<input type="checkbox"/>	Evaluación y calidad educativa para potencializar el desarrollo de la educación inicial	<input checked="" type="checkbox"/>
El desarrollo de la Educación inicial como eje apoyo de la transformación de la matriz productiva	<input type="checkbox"/>	Innovación Educativa aplicada a la educación inicial	<input type="checkbox"/>	Estrategias para incentivar la lectura en niños	<input type="checkbox"/>	El avance de la educación Inicial en el Ecuador	<input type="checkbox"/>

PALABRAS CLAVES

JUEGOS DIDÁCTICOS / RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

Fecha de presentación: 15/06/2019

Recibido

PARTE II: CONTENIDO DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

TITULO DEL PROYECTO

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN UNIDADES EDUCATIVAS DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN, ZONA 4, DISTRITO 23D02, CIRCUITO C04 DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO LECTIVO 2019 – 2020.

1. RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo se realizará con el único objetivo de investigar, como inciden los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, en niñas y niños de 5 a 6 años de primer año de educación general básica en Unidades Educativas del Ministerio de Educación Zona 4, Distrito 23D02, Circuito C04 de Santo Domingo. Para lo cual se considera como variable independiente los juegos didácticos y variable dependiente que es el razonamiento lógico matemático. El marco teórico presenta temas y subtemas basados en las variables que constituye el objetivo del estudio; se realizará mediante la investigación de campo, documental y bibliográfica. La investigación de campo se ejecutará mediante la técnica de la encuesta las mismas que se aplicarán a las docentes, entrevistas a los (as) rectores, la lista de cotejos como instrumento de observación para las niñas y niños de 5 a 6 años, cuya información será tabulada y representada en tablas y gráficos. La información que se obtendrá en la investigación documental será utilizada para la verificación de la hipótesis, determinando la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto favorable de los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático. Con los resultados de la investigación de campo y documental se formularán conclusiones y recomendaciones. Aportando alternativas para mejorar la calidad académica y pretendiendo dar una solución a este problema.

2.- JUSTIFICACIÓN

En la actualidad el juego es una actividad que predomina la etapa de la infancia y que gracias a ello las niñas y niños de 5 a 6 años desarrollan de forma adecuada sus capacidades, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconocen sus beneficios y ventajas. Por otro lado hay que saber utilizar el juego didáctico adecuadamente ya que los aprenden jugando, lo cual hace que el conocimiento se dé fácilmente y de esta manera desarrollen todas sus potencialidades intelectuales que tiene escondido. Desde este punto de vista el juego didáctico es de suma importancia para el aprendizaje de habilidades intelectuales ya que este juego requiere que el niño ponga atención, sobre todo se esfuerce intelectualmente y de esta manera se le ayudaría y prepararía para el futuro. Cabe mencionar, además que hoy en día la sociedad exige personas con alta capacidad intelectual, críticos, reflexivos, capaces de ser independientes, con esto se puede decir que los docentes no solo deben enseñar conceptos de manera mecánica y memorística sino que además, deberán enseñar a razonar e interpretar, para ser más específicos ahora los niños necesitan aprender de manera reflexiva y es primordial enseñar en edades tempranas ya que a esa edad asimilan de mejor manera. Para empezar, es fundamental e importante que los niños sepan explotar al máximo sus potencialidades intelectuales ya que ellos son el futuro de nuestra sociedad, razones por las cuales los docentes que están a cargo de los niños se encuentran preocupados, porque no hallan la manera de llegar al aprendizaje de ellos. Debido a esta situación, se ha encaminado el estudio de como inciden los juegos didácticos en el razonamiento lógico matemático; en vista de que se quiere niños que puedan solucionar problemas que en la vida se les presenta, y si el docente no utiliza una adecuada pedagogía en la enseñanza aprendizaje en la utilización de los juegos didácticos estaría formando estudiantes solo llenos de conocimiento y esto a la larga puede ser perjudicial en el rendimiento escolar. Todavía cabe señalar que es también con el propósito de dar una orientación especializada y proporcionar información que será útil para padres y docentes; por eso la propuesta de plantear juegos didácticos que ayude a desarrollar en el niño la capacidad de pensar, razonar para que ellos sean en el futuro personas independientes. Con respecto a la presente investigación radica su importancia en lo mencionado anteriormente de ahí que los beneficiarios directos de este proyecto serán las niñas y niños de 5 a 6 años quienes a futuro tendrán las bases emocionales y psicopedagógicas suficientes como para poder continuar con éxito la educación básica.

3.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En este apartado se analizara el problema en niñas y niños de 5 a 6 años de primer año de educación general básica en Unidades Educativas del Ministerio de Educación Zona 4, Distrito

23D02, Circuito C04 de Santo Domingo, para lo cual se planteó la siguiente cita.

Según VALERO, José (1989), manifiesta que: "El proceso basado en la pura memorización produce un embotamiento de la inteligencia". pag.13. Con esto se quiere decir que en el Ecuador los administradores de la educación inicial seguían un modelo de educación tradicional, en la cual los estudiantes se limitaban a escuchar y retener en la mente los conocimientos aprendidos. Lo dicho hasta aquí supone que perjudicaba y debilitaba la potencialidad de la inteligencia que tenía cada uno de los estudiantes, posiblemente porque los docentes no aplicaban una pedagogía adecuada en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello según DURAN, Juan y RODRÍGUEZ, Fernando (2010) manifiestan que: "Todo se estudiaba de memoria y mecánicamente ni siquiera se trataba de desarrollar la voluntad y el amor por el saber" pág. 51. Esto parece confirmar que en la Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas producto de esa educación tradicional que hubo en el pasado se puede ver en las instituciones que hay estudiantes que no pueden analizar, razonar, por otro lado con los cambios curriculares se puede poner énfasis en el desarrollo del razonamiento lógico implementando juegos didácticos adecuados, impulsarles desde edades tempranas que es donde se debe aprovechar porque el cerebro de los niños son muy frágiles para aprehender y captar con rapidez. Finalmente A partir de esa evidencia en niñas y niños de 5 a 6 años de Educación Inicial de Unidades Educativas del Ministerio de Educación Zona 4, Distrito 23D02, Circuito C04 de Santo Domingo, tienen problemas en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, puesto que la docente no ha dado mucha importancia en aplicar los juegos didácticos como una estrategia metodológica necesaria, razones por las cuales se da la presente investigación de cómo incide los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de las niñas y niños. Según BLANCO, Carmelo entre otros (1993) dice que: "hoy día se considera como necesidad fundamental que los estudiantes aprendan como pensar y no que pensar" pág. 24. Es decir que se puede buscar diferentes estrategias para ayudarles a los niños a que sean críticos y reflexivos ante la presentación de un problema. Hay que mencionar además que las niñas y niños de 5 a 6 años de edad es la etapa adecuada para enseñar a razonar, es la edad en donde tiene muchas oportunidades para adquirir esas capacidades, hay que aprovechar estos momentos importantes para realizar al niño como sujeto pensante y creador; y de esta manera desarrollar a que lleguen a ser independientes y seguros de sí mismos ya que ellos son el presente de nuestro país.

4.- HIPOTESIS Y VARIABLES

Los juegos didácticos si inciden en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años de educación inicial en unidades educativas del ministerio de educación, zona 4, distrito 23d02, circuito c04 del cantón Santo Domingo, provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo lectivo 2019 – 2020.

Variable Independiente: Los Juegos Didácticos

Variable Dependiente: Desarrollo del pensamiento lógico matemático.

5. OBJETIVOS

Objetivo General:

Determinar cómo inciden los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años de primer año de educación general básica en unidades educativas del Ministerio de Educación, zona 4, distrito 23D02, circuito c04 del cantón Santo Domingo, provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo lectivo 2019 – 2020.

Objetivos Específicos:

- Mencionar la importancia que tienen los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático.
- Identificar el bajo desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes mediante un estudio estadístico a los docentes, estudiantes, padres de familia y entrevistas a directivos.
- Realizar un manual acerca de la ejecución de diferentes juegos didácticos, para lograr la eficiencia y eficacia del aprendizaje significativo.

6. MARCO TEÓRICO

Los juegos didácticos Dentro de la clasificación de los tipos de juegos encontramos lo que son los juegos didácticos por ello VILLALBA, Martha y HERNANDEZ, Víctor manifiestan que: "La didáctica estudia la comunicación de los conocimientos y tiene a teorizar su objeto de estudio".

Pág. 8

Por lo tanto la didáctica se encarga de transferir los conocimientos con el propósito de que el aprendizaje sea eficaz, pero su mayor prioridad es alcanzar la finalidad que se propone por eso RIBES, María (2011) afirma que: "Los juegos didácticos constituyen la forma más característica de enseñanza para los pequeños; en ellos se les plantean tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo". pág. 26.

En consonancia con la autora, se puede decir que el juego didáctico es una actividad dirigida que hará posible que el conocimiento llegue con facilidad, pues el niño se concentrará, motivará y disfrutará y de esta manera desarrollará con facilidad todas sus capacidades intelectuales y habilidades personales; en definitiva es una herramienta educativa ya que tiene como objetivo que el aprendizaje llegue con facilidad. Es por eso que según RIBES, María (2011) nos afirma que: "El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta estimulando a sí la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por los aprendizajes". pág. 39. Como se afirma arriba se puede decir que el juego didáctico es medio con la que el docente puede enseñar para que los estudiantes puedan aprender, definitivamente son las que ayudan a enriquecer su talento tanto intelectual como de la conducta en fin es lo que contribuye al desarrollo de todo lo que tiene que ver con el aprendizaje de los niños. Por eso según NAVARRO, Vicente (2002) "El juego didáctico está más cerca del concepto de tarea, pero no deja de ser un modelo capaz de motivar extraordinariamente al alumnado". pág. 107.

De manera que el juego didáctico puede ser un medio de estímulo y a su vez de diversión mientras se está aprendiendo, para comprender mejor es como un ejercicio creativo sometido a ciertas reglas, además se debe agregar que es un medio educativo que nos puede ayudar a facilitar el aprendizaje en los niños. Los docentes deben buscar innumerables estrategias o técnicas para lograr buenos aprendizajes, por esta y varias razones es importante contar con juegos sobre todo porque los niños tienen buenas predisposiciones y apertura para trabajar mediante juegos. Entonces si utilizamos el juego como una estrategia didáctica se logrará incorporar a los niños a que participen y a la vez se le estimulará su preparación académica para los posteriores años.

Clasificación de los juegos didácticos

Para empezar los juegos didácticos también tiene su clasificación pero además la elección adecuada de los juegos didácticos debe estar relacionado a los objetivos que pretende llegar el docente, o al contenido de la enseñanza que son todas las destrezas con criterio de desempeño que tiene que enseñar de acuerdo a lo que establece el currículo de primer año de educación básica, también la forma en como este organizado las actividades que el docente va

a desarrollar con los estudiantes es por eso que según MONTENEGRO, Aldana (2005) se clasifican en 3 grupos básicos:

Por sus finalidades

- Destrezas físicas: se refiere a las cualidades motrices del ser humano como la fuerza, velocidad, flexibilidad, equilibrio y agilidad.
- Habilidades mentales: se refiere al desarrollo y la capacidad de crear pensamientos

Por el medio de implementación

- Manuales.- se refiere a los juegos como el ajedrez, las damas chinas
- Electrónicos.- se refiere a los juegos virtuales.

Por la cantidad y relación entre sus participantes

- Pueden ser individuales.- Se llaman así porque cada uno realiza su propio juego pero la mayor parte se practican por parejas.
- Colectivos.- Se llaman así porque en él participan más de dos personas, aquí se practica la colaboración entre los miembros del mismo grupo.

Importancia de los juegos didácticos

El efecto que produce los juegos didácticos es muy grandiosa en la experiencia del aprendizaje por que estimula y facilita al desarrollo de las potencialidades intelectuales de los niños es por eso que: Según ORTIZ, Alexander (2009) pág. 63, 64 expresa lo siguiente:

- El desarrollo de la capacidad para percibir la realidad
- El desarrollo cognitivo: agilidad mental, creatividad, imaginación, memoria, atención
- Desarrollo social: Aprenden a resolver los conflictos que se les presenta en la vida cotidiana, confianza en sí mismo, espontaneidad. De acuerdo con el autor mencionado anteriormente se puede decir que el juego didáctico es muy importante ya que con ellos podemos desarrollar todas las potencialidades de los niños, pero además constituye el principal recurso para desarrollar sus capacidades y habilidades es decir que los niños y niñas irán aprendiendo mientras juegan.

Características de los juegos didácticos

Los juegos didácticos cumplen un rol importante en la vida de los niños ya que aporta con algunas características que son primordiales para el desarrollo del razonamiento lógico de los niños y niñas como lo menciona según ORTIZ, Alexander (2009): pág. 61.

- Despierta el interés por las asignaturas

- Despierta la curiosidad por interpretar y analizar la realidad
- Crea en los estudiantes las habilidades de trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exige la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Se utiliza para fortalecer y comprobar los conocimientos

En pocas palabras el juego didáctico permitirá captar la atención, estimular las habilidades para poder realizar actividades en el aula y cumplir con las tareas asignadas. En efecto al utilizar los juegos didácticos se pretenderá que los niños pongan en práctica los conocimientos que aprendieron con anterioridad y de esta manera se podrá ver cuánto han sabido o cuánto han aprendido.

Fases de los juegos didácticos

Los juegos didácticos están esencialmente diseñados para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos y en las diferentes áreas, es por eso que como lo menciona RIBES, María (2011) y ORTIZ, Alexander (2009) dice que hay 3 fases fundamentales.

- Introducción. Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- Desarrollo. Durante el mismo se produce la actuación de los niños en las condiciones establecidas por las reglas del juego
- Culminación. El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta dependiendo de las reglas establecidas, o cuando logra demostrar un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

De acuerdo con el autor, ahora puedo decir que los pasos fundamentales que tiene que tener un juego didáctico es un inicio, desarrollo y fin, en el inicio se establecerá los pasos acordados para comenzar el juego, una vez iniciada el juego los niños empezaran a ser partícipes de la misma acatando las reglas que se establecerá al principio y finalmente el juego terminara cuando los niños logren alcanzar el objetivo que es propuesto por el docente.

Ventajas de los juegos didácticos

Promover el desarrollo intelectual de los niños es una tarea muy importante para los docentes, es por eso que el utilizar los juegos didácticos tiene sus ventajas en beneficio de los niños por eso Según FONSECA, E. (2013) y ORTIZ, Alexander (2009) pág. 30 en su tesis afirma que:

- Garantiza en el niño la elaboración colectiva de decisiones

- Aumenta el interés de los estudiantes y la motivación por la asignatura.
- Permite comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes
- Desarrollan habilidades y capacidades en el orden práctico.
- Permite la construcción, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, realizando una combinación de la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos vivenciales
- Hacen más amenas las clases.

De acuerdo con la autora las ventajas de los juegos didácticos es que garantizara el pleno desarrollo del niño permitiéndole a ser autónomo, aumentara la estimulación por las matemáticas, también nos permite demostrar el crecimiento del conocimiento que aprehendido el niño, en efecto mediante el juego didáctico se podrá desarrollar sus capacidades de una forma dinámica y a la vez podrá socializar con sus compañeros de clase.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos

Dentro de lo que rige la estructuración y aplicación de los juegos didácticos se menciona que hay 5 puntos fundamentales a la hora de poner en práctica los juegos didácticos, ya que si no existe la intervención, el dinamismo, el entretenimiento, el desempeño de roles y la competencia no existe juego como lo menciona según ORTIZ, Alexander (2009) pág.78 dice que:

La participación “es el principio básico que de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador”. Es decir que la intervención del estudiante es fundamental ya que si el estudiante no participa de nada sirve el juego.

El dinamismo “expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo proceso tiene principio y fin, por lo que el factor tiempo tiene en este el mismo significado además el juego es movimiento, desarrollo e interacción activa en el proceso pedagógico”. Es decir que el juego es dinamismo porque hay movimiento, alegría activa de parte del niño, en este proceso también influye lo que es el tiempo ya que un juego comienza en un cierto tiempo y también se acaba en cualquier momento.

El entretenimiento “refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejerce un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego”. Es decir que el juego didáctico no permite que el participante se aburra más bien este principio está

dedicado a que los niños aprendan de una manera más divertida y entretenida.

El desempeño de roles "cada jugador desempeña un papel, asume un rol individual o cooperativo que mantiene en todo su desarrollo". El niño que es participe en el juego no entra solo como participante sino que ocupara un papel importante dentro del juego ya sea individual o en grupo, y el participante lo asumirá durante el tiempo que dure el juego.

La competencia "se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales y motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico e intelectual del niño". En este principio es importante que exista la competencia entre los participantes, ya que se aspirara a un mismo objetivo o a la superioridad por ganar además de esta manera el juego se pondrá más interesante, divertida y los que participen ponen más empeño y dan todo para ser el ganador pero sobre todo es aquí donde ellos se ven estimulados y sacan todo su potencialidad.

El juego didáctico como estrategia metodológica

Según VENEGAS, Francisco entre otros (2010) expresa lo siguiente: "Cada intervención educativa presenta dificultades específicas y necesita de estrategias metodológicas. Ajustadas a sus necesidades dichas características van relacionado con el juego, ya que se presentan de forma atractiva para que se diviertan y aprendan a la vez". Pág. 95.

Según CHACON, Paula (2008) argumenta que "Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, el uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que está dirigido hacia la ejercitación de habilidades en determinada área". Pág. 1.

Según MONTES, Mónica y CASTRO, María (2005) expresan lo siguiente: "El juego es una estrategia metodológica óptima que facilita el trabajo con el alumno, ya que parte del interés de éste y representa en sí mismo una motivación para él. Permite además que los alumnos interactúen de manera estructurada, pero con un amplio espectro de desempeños individuales. A la vez es gratificante por el simple hecho de participar en él." Pág.5

De acuerdo con los autores que se mencionó arriba se puede decir que el juego didáctico es utilizado como una de las estrategias metodológicas más importantes, ya que se muestra de forma atractiva, motivadora y divertida para que el conocimiento llegue con facilidad, tomando el juego didáctico como una estrategia en definitiva se podrá desarrollar cada una de las áreas del educando. Indiscutiblemente esta estrategia ayudara a que los niños no tengan un aprendizaje memorístico sino que, aprenderán a construir su propio conocimiento y además

elaboraran su propio sentido; esta estrategia contribuirá a impulsar a los niños y niñas para que se interesen y sientan la necesidad de aprender y no la vean como una clase común y corriente sino la vean de una manera divertida. En definitiva los docentes deben utilizar el juego didáctico como estrategia metodológica para lograr buenos aprendizajes e incorporar a los niños menos preparados e introvertidos a la participación activa y a la vez estimular su superación. No basta con emplear el juego como estrategia en la enseñanza de la matemática sino que también como lo menciono el autor anteriormente se puede utilizar en cualquier asignatura o materia, además es importante que el docente participe en el juego que el propone en sus planificaciones para enseñar a sus niños, que lo sepa observar cuando juegan, que tenga habilidad para incorporar los juegos y sobre todo que le guste jugar, esto creara un ambiente de confianza y de aprendizaje compartido.

Desarrollo de la creatividad

Al utilizar el juego didáctico como una estrategia didáctica en las planificaciones se podrá ayudar al niño a facilitar el desarrollo de la creatividad es por eso que: Según RIBES, María (2011) afirma que "Cuando los niños juegan recrean simbolizan, imaginan y fantasean sobre el mundo real e imaginario; crean escenarios, personajes, diálogos y entramados que suponen una contribución inequívoca al desarrollo creador". pág. 62 De acuerdo con la autora se puede decir que al incorporar los juegos didácticos en nuestros planes de clase se fomentara el incremento mental en los niños porque este juego proporcionara oportunidades para experimentar nuevas ideas, pero sobre todo ayudara a probar nuevas formas de pensar y solucionar problemas que se les puede presentar en la vida cotidiana. Es decir que el juego didáctico desarrollara la creatividad y al tener creatividad el niño, le ayudara a la recreación de representaciones mentales.

El juego didáctico como herramienta educativa

Teniendo en cuenta la enseñanza por parte del docente y el aprendizaje que es lo que el niño tiene que interiorizar la adquisición del conocimiento se puede entender que el juego es una herramienta utilizada para la estimulación del desarrollo intelectual de los niños. Por eso según DELGADO, Inmaculada (2011) dice que "El juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas". pág. 25 Al emplear los juegos didácticos como una herramienta, el docente favorece en el niño el desarrollo integral. Siendo de gran utilidad para la adquisición de múltiples aprendizajes, facilitando el pensamiento, porque desarrolla la autonomía del pensamiento. El juego didáctico como herramienta educativa ofrecerá una mejoría en la adquisición de conocimientos, puesto que permite partir de la propia

experiencia del niño ya que es una herramienta que generara motivación y placer y de esta manera facilitara el aprendizaje.

El juego en la enseñanza – aprendizaje

Antes de hablar del juego en la enseñanza – aprendizaje empezare diciendo que según HAIGH Alan (2010) dice que existen 2 niveles de enseñanza - “El Nivel Superficial de enseñanza se refiere más a cómo los niños reconocen y son capaces de recordar; conocer más que entienden. Esto requiere menos esfuerzo intelectual y es más fácil de evaluar”. - “El nivel Profundo requiere un esfuerzo intelectual más alto. El alumno debe pensar y comprender. Esta enseñanza tiende a ser más interactivo y desafiante”. pág. 74. La enseñanza en los niños no solo debe ser superficial ya que en este nivel los niños no realizara ningún esfuerzo por razonar o pensar simplemente se limitara a recordar lo que el percibe, en cambio en el nivel profundo la enseñanza será más eficaz, porque el niño hace un esfuerzo por razonar y comprender lo que el docente quiere transmitir y de esta manera la enseñanza se realizara con éxito ya que el niño más adelante podrá resolver cualquier problema que se le presente en la vida. Razón por la cual los docentes necesitaran reconocer que es necesario utilizar y aplicar estrategias como es la utilización del juego didáctico para realizar una enseñanza de nivel profundo como nuestros niños.

El juego y el aprendizaje

En cuanto al juego y el aprendizaje estos están íntimamente relacionados ya que el niño aprenderá jugando, y sobre todo es algo innato en la vida del niño es por eso que: Según RIBES, María (2011) afirma que “a través de juegos estructurados (pules, juegos lógicos, etc.) Adquiere conceptos, desarrolla la lógica y se inicia en forma de expresión y representación nueva para él”. pág. 62.

En consonancia con la autora se puede decir que es importante y primordial incorporar el juego en el ambiente educativo ya que le ayudara al niño a desarrollar todas las capacidades intelectuales, pero además el docente tiene que hacer una elección adecuada de juegos a la hora de la enseñanza aprendizaje con el niño como lo menciona posteriormente. Según RIBES, María (2011) y BAGUA, José (2013) Es importante seleccionar e introducir juegos en el proceso de enseñanza - aprendizaje que, a la vez que motiva al niño, tenga un valor educativo por su carácter significativo y funcional. En el proceso de enseñanza- aprendizaje se puede entender al juego desde dos ópticas diferentes: el juego como instrumento (para conseguir otros fines educativos) y el juego como valor educativo en sí mismo. Pág.63, 64. De acuerdo con la cita anterior se puede decir que el docente es quien elige que juego didáctico

es la más apropiada que se ajuste a los intereses u objetivos que él quiere llegar con los niños, utilizar esta estrategia le ayudara a que tenga un desarrollo integral siendo un recurso indispensable para la adquisición de un sin número de aprendizajes.

El juego como medio de aprendizaje

El juego es un medio de aprendizaje ya que con cualquier juego que se incorpore es las planificaciones estimulara al desarrollo de sus capacidades, porque el juego aumentara su actitud de atención y esmero por aprender. Es por eso que: Según RIBES María (2011) dice que "el juego entrena al niño en la adquisición de habilidades cada vez más difíciles y superiores y fija hábitos anteriores". pág. 70 Como se ha dicho el juego puede ser utilizado con intencionalidad didáctica, al introducir el juego en las planificaciones se podrá conseguir un aprendizaje u objetivo ya que será de gran ayuda porque a través de eso el niño conseguirá multitud de capacidades.

Pensamiento Lógico Matemático

Definición Según ALBUJA, C. entre otros (2012) y HERNÁNDEZ, I. mencionan que: El termino pensamiento que consta de juicios ordenado, se definen de diferente manera según el contexto, normalmente se refiere a un conjunto de actividades consistentes en conectar unas ideas con otras de acuerdo a ciertas reglas o también puede referir al estudio de esos procesos. En sentido amplio se entiende por pensamiento la facultad humana que permite resolver problemas. Pág. 22. De acuerdo con el autor señalado en la cita anterior se puede decir que el pensamiento es un conjunto de ideas que nos permite resolver problemas que se presentan en nuestro diario vivir, sacar conclusiones y aprender de manera reflexiva. También se puede decir que el pensamiento nos permitirá aumentar nuestros conocimientos, expresar lo que sabemos. Es necesario recalcar que el razonamiento es el resultado de la mente al razonar, en otras palabras al razonar, nos hace analizar, reflexionar y desarrollar un criterio propio.

Lógica

Según HAIGH, Alan (2010) menciona que "es un proceso deductivo en el que una afirmación o un numero de hechos depende de pasos previos para sus resultados. Estamos obligados a sacar conclusiones, gusten o no. Hay lugar para un juicio, sino que todo se deduce de que lo dicen los hechos". Pág. 98 De acuerdo con el autor esto quiere decir que la lógica es un modo de pensar y seguir una serie de pasos para sacar una conclusión, cabe recalcar que se encarga de las formas de conocimiento para luego alcanzar la verdad de evidencia inmediata y además está relacionado con la matemática.

Matemática

Según GOMES, Inés (2000) "Es una ciencia formal que estudia las propiedades y relaciones entre abstractos". pág. 175. Esto quiere decir que estudia los números, las relaciones geométricas, los símbolos. Las matemáticas buscan encontrar la verdad mediante rigurosas deducciones. El pensamiento lógico se relaciona con el entendimiento, el que nos permite fortalecer el conocimiento ya adquirido para lograr la comprensión de las cosas. Con lo mencionado anteriormente se puede decir que el pensamiento lógico Matemático. Es la capacidad de razonar, entender, analizar, reflexionar y obtener algo nuevo a partir de algo ya conocido y de esta manera permitirá reforzar el conocimiento ya adquirido. En esta investigación se pretende utilizar con los niños el pensamiento lógico matemático para que los niños relacionen las experiencias obtenidas, mediante el juego didáctico así por ejemplo que aprendan comparara un objeto con otro, a encontrar similitudes y diferencias, a analizar los objetos estudiados, a distinguir características entre objetos ya sean de la naturaleza, de la sociedad o del propio pensamiento.

Importancia de enseñar matemática

Según RENCORET, María. (1994) Expresa lo siguiente:" Se debe enseñar matemática no para obtener aprendizajes mecánicos, sino para llevar a una persona a pensar como un matemático, a enjuiciar y a tomar parte en el proceso creativo de acrecentar el conocimiento". pág. 17. En consonancia con la autora quiere decir que enseñar la lógica matemática en el primer año de Educación Básica es primordial y muy importante ya que ayudara al niño a desarrollar su pensamiento, a razonar y a que sean seres critico capaces de ser independientes, que aprendan a resolver y solucionar problemas que se le puede presentar en la vida cotidiana pero sobre todo le ayudara ampliar su conocimiento. La matemática como las otras ciencias contribuye al razonamiento, a la intuición, a la seguridad y a la comprensión en el proceso a seguir en la solución de problemas tal como lo afirma el autor.

Conocimiento lógico – Matemático

Según RENCORET, María. (1994) expresa lo siguiente: El conocimiento lógico matemático consiste en la coordinación de las relaciones. En él, el origen del conocimiento es el propio sujeto que conoce y no existe nada arbitrario en este campo. Sin embargo su naturaleza es universal; surge en la persona al establecer relaciones de comparación entre los elementos y observar sus diferencias y similitudes. Estás relaciones son construcciones mentales creadas en la mente del sujeto que pone en relación los objetos. De acuerdo con la autora se puede decir que el niño es la persona quien construye sus propios pensamientos, compara y

relaciona los objetos internamente en su cerebro, esa construcción se va dando cuando el niño va familiarizándose una con el medio que le rodea y con la enseñanza de la matemática básica, ya que las diferencias y semejanzas no están en los elementos, pues es el niño quien establecerá la relación entre los objetos, para poder encontrar las diferencias de ahí que, la relación que se establece entre los objetos dependerá de quien las establezca, pues esto es una verdadera construcción mental que el niño realizara.

Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático del Primer año de Educación Básica

Sobre el currículo del Primer Año de Educación Básica se puede decir que está integrada por el componente de relaciones lógico – matemático y su respectiva destreza con criterio de desempeño, para que el docente pueda realizar sus planificaciones y trabajar en todo el año escolar y así pueda ayudar al niño a salir con el perfil adecuado para los posteriores años de estudio. Es por ello que en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010), así también como lo indica ENRIQUEZ, M. y PINTO, A. Dicen que: El componente de relaciones lógico - matemático debe permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y destrezas para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada. Las principales actividades de este componente se refieren a la correspondencia, a la clasificación, tema en el cual se crearan y enraizaran los conceptos de comparación; a la seriación, en donde establecerán un orden de acuerdo a un atributo; y a la noción de conservación de cantidad muy necesario para que posteriormente puedan entender el concepto de número y cantidad. Todas las destrezas anteriores se debe trabajar a lo largo de todo el año; incrementando el nivel de dificultad y su afianzamiento es muy importante ya que se refleja en los siguientes años de educación general básica, facilitara el concepto de abstractos, especialmente cuando se llegue al álgebra. pág. 48. De acuerdo con el autor se puede decir que el currículo está diseñado especialmente para que los niños aprendan y desarrollen las nociones y destrezas en la cual el docente debe trabajar en todo el año educativo siendo un mediador e interactuando con el niño, con el currículo realizara las actividades de una forma más adecuada así de esta manera ira aumentando el nivel de dificultad ya que esto le facilitará y le ayudará a irse familiarizándose más y más con las matemáticas para que en sus próximos años sea más fácil y no se le dificulte el aprendizaje de las mismas Con esto quiero decir que es muy importante que el docente trabaje adecuadamente este componente ya que la base fundamental, está en los primeros años con el propósito de que en sus próximos años de estudio se vaya preparado y

no tenga ningún problema de aprendizaje en cuanto a las matemáticas.

Relaciones Lógica Matemática

Los docentes deberán poner a disposición todo lo que se encuentra en nuestro alrededor y lo que está a su alcance ya que por naturaleza los niños tienen el deseo de saber y averiguar cualquier cosa. Es por eso que en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la educación General Básica (2010), a si también como lo indica ENRIQUEZ, M. y PINTO, A. dicen que: Los escolares por naturaleza son muy curiosos y quieren aprender todo sobre el mundo que los rodea, los docentes pueden utilizar estas oportunidades para trabajar un nuevo conocimiento, y aprovechar la motivación intrínseca de sus estudiantes, ofreciéndoles muchas alternativas para explorar conceptos de matemática en su medio circundante. Es esencial trabajar en este año acerca de las propiedades o atributos de los objetos, es decir, sus características físicas con el propósito de que los estudiantes vayan descubriendo a través de la observación y la manipulación. Una de las destrezas más importantes a desarrollar es la de clasificar objetos y explicar el atributo usado para realizar la clasificación, otra destreza que se desarrolla es la formación de patrones, los estudiantes tienen que identificar, distinguir, extender y crear patrones usando objetos o situaciones concretas. Esta es una actividad muy útil al momento de repasar nociones tales como colores, formas, tamaño entre otros ya que a través de la repetición se llegara a su afianzamiento. Dentro de los patrones es posible trabajar nociones de los demás aspectos de la matemática como los de Geometría, es necesario que el docente evalúe y aproveche las situaciones de juego donde el estudiante se desempeña libremente. pág. 48,49. De acuerdo con el autor, se puede decir que los niños por naturaleza tiene el deseo de averiguar y explorar el mundo e ir aprendiendo todo lo que ven y está en su alrededor, es aquí donde el docente debe aprovechar y explotar al máximo las potencialidades que tiene cada niño. Como se dice arriba aprovechar para trabajar 2 destrezas de ahí ira formando las otras nociones así por ejemplo al enseñar patrones estamos llevando al niño no solo a que aprenda a distinguir y crear patrones sino que también mediante esto se podrá trabajar las nociones básicas como tamaño, forma, etc. que el niño debe saber y aplicar para sus posteriores años de estudio por otra parte para lograrlo el docente podrá utilizar diversos materiales u objetos ya que en esta edad el niño aprende mediante la manipulación de objetos concretos, el docente deberá incentivar y trabajar hasta lograr que el niño aprenda a realizar su propio patrón es necesario recalcar que el enseñar a diseñar un patrón es un proceso la cual primero se debe empezar con un solo atributo o cualidad, característica de un objeto para

luego aumentar la complejidad es por eso que: Según DECROLY O. y MONCHAMP E. (1920) dice que "hay que presentar a todos los niños las primeras nociones matemáticas como manipulaciones que les permiten abordar concretamente el establecimiento de relaciones, de cantidades, de operaciones". pág. 96. En consonancia con los autores se puede decir que el niño tiene que aprender a través de la manipulación de objetos en efecto el niño tiene que palpar con sus manos los objetos o todo lo que está a su alcance observar, percibir y discriminar, todo esto le ayudará para comparar las distintas experiencias y a partir de aquí ira comparando los conceptos de las diferentes nociones básicas que tiene que aprender. Es decir que el niño tiene que saber discriminar entre los elementos que se le presente.

La formación de conceptos

La programación de contenidos matemáticos en el primer año de educación básica está pensada para que cada niño pueda construir los fundamentos sobre los que se fijara el edificio matemático, así pues una parte importante de los contenidos matemáticos en el primer año de educación básica está formada por los conceptos básicos o nociones básicas es por eso que: Según MIRA, M. (1989) y además tomado de ARTAVIA, E y FALLOS, C (1992) dicen que: Hay determinados conceptos básicos que impregnan, y en gran medida controlan, toda la estructura de nuestro pensamiento adulto ordinario. Los principales, entre estos conceptos, son las nociones de espacio y tiempo, de número, orden y medida de forma y tamaño y las ideas de las nociones lógicas fundamentales: el todo y las partes, las clases. Estos conceptos son las que nos proporcionan el marco de referencia coherente de nuestro mundo normal del pensamiento mediante el que ordenamos e interpretamos toda la sucesión de impresiones y experiencias que se presenta frente a nosotros. pág. 19. Con respecto al tema en el currículo de primer año de educación básica están todas estas nociones que el niño debe aprender, a medida que el docente va presentando estas nociones el niño aprenderá poco a poco con precisión, comprensión y profundidad, el niño empezara con ideas luego discriminará, abstraerá para después sacar una deducción a partir de la información que tiene de la realidad. De allí empezara él mismo a formar los conceptos primarios o nociones básicas matemáticas, pero es muy importante que el docente enseñe estas nociones adecuadamente para la construcción de conceptos posteriores y que el niño no tenga ningún problema.

El enfoque de la Actualización Curricular para el Primer Año de Educación Básica (2010)

Nociones Básicas

Según COMDEMARIN, Mabel (1995) en la Actualización Curricular del Primer Año de Educación Básica (2010) y además así como lo indica también ENRIQUEZ, M. y PINTO, A. (2012) manifiestan lo siguiente. "Es fundamental que los estudiantes de esta etapa alcancen el desarrollo integral de sus funciones básicas en todas las áreas que lo conforman como persona". Pág. 23. De acuerdo con el autor es en esta etapa donde los niños deben tener claro en cuanto a las nociones básicas para que no tenga ninguna dificultad para sus posteriores aprendizajes, además son los cimientos para los posteriores años. De acuerdo con la misma autora las funciones básicas que el niño debe aprender en el Primer Año de Educación Básica son las siguientes.

- El esquema corporal
- Comparación
- Espacio-tiempo
- Conjuntos
- Cantidad. Cuantificadores
- Nociones de orden
- Noción de orden lógico matemático
- Correspondencia
- Clasificación
- Seriación
- Cantidad. Noción de su conservación
- Noción de orden subjetivo - Patrón

Como se ha dicho las funciones básicas se refiere a los niveles de desarrollo motriz, cognitivo, social y lingüístico; destrezas y habilidades pre académicas, que permiten a los estudiantes estimular dichas funciones mediante actividades programadas y sistemáticas. Según RENCORET, María. (1994) "Son las que ayudarán a nuestros niños y niñas a desarrollar conceptos como el espacio, tiempo, el concepto de número y todo lo que esto conlleva" Definitivamente las nociones básicas son todas aquellas que el niño tiene que aprender en los primeros años de vida, el infante por naturaleza aprende lo que son las nociones básicas sin darse cuenta en los primeros años de vida a través de las personas que lo rodea y de las cosas que están en su entorno; para comenzar el cuerpo es el primer elemento fundamental

para desarrollar la noción espacial ya que por medio del cuerpo el infante aprenderá lo que es espacio y tiempo como por ejemplo derecha, izquierda, arriba, abajo, mañana, tarde, etc. Y en segundo lugar se puede enseñar a través de los juegos que el docente realiza con intencionalidad como por ejemplo armar un rompecabezas, jugar con cubos, legos y más adelante cuando el niño va madurando aprenderá de forma abstracta es decir el infante va familiarizándose con los números, realizará pequeñas operaciones.

Aspectos a desarrollarse en el primer año de educación básica

Como ya lo menciona anteriormente el autor el niño debe aprender todas las nociones básicas que se manifiestan en el currículo del Primer Año de Educación Básica ya que esto le llevara más adelante a la construcción de conceptos pero a continuación solo mencionaremos algunas de ellas ya que todas las nociones están relacionadas.

Noción de tamaño

Según ALBUJA, C. entre otros (2012) en su tesis menciona que: "El tamaño es una propiedad sin existencia concreta, pero viven rodeados de cosas grandes y pequeñas. Los objetos constituyen un material básico de toda la experiencia y actividad en la educación infantil." pág. 28. El niño está rodeado de las cosas del su entorno y el docente tiene que enseñar relacionado con todas las cosas que nos rodea, la noción de tamaño se podría decir que es una característica o cualidad que tiene cada objeto ya sean grande o pequeño.

Patrón

Según RENCORET, María. (1994) "el término inglés es pattern, y su traducción es modelo o estructura". pág.110 De acuerdo con el autor un patrón es un muestrario de objetos o elementos ordenados que tiene relación entre sí, tal como lo afirma en la Guía del Primer Año de Educación Básica, que también dice que es "modelo o estructura, es una secuencia en que cada elemento ocupa un lugar que se le ha asignado según una regla determinada con anticipación". pág. 15 De esta manera se puede decir que para seguir un patrón el niño debe observar detenidamente los elementos que constituyen; debe comparar atributos es decir las diferentes características o cualidades de un objeto como puede ser la forma, tamaño, descubrir cómo está formado y seguir esa secuencia.

Figuras Geométricas

Según la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la educación General Básica (2010), así también como lo indica ENRIQUEZ, M. y PINTO, A. (2012) dicen que: La geometría debe comenzar desde la manipulación (tridimensionales) debido a que los conceptos son desarrollados por los 5 sentidos y al trabajar de una forma más concreta, con los objetos que se encuentra en su entorno, los estudiantes verán las similitudes y diferencias. Además, los cuerpos geométricos son la base para identificar en ellos, las figuras geométricas. pág. 52 Como ya lo mencione anteriormente los niños aprenden a través de la manipulación de objetos en este caso el docente debe presentar objetos tridimensionales tales como por ejemplo una pelota, un cubo, etc. Y de ahí los niños irán dándose cuenta mediante la observación, manipulación. En último lugar para llegar a lo que son figuras geométricas el niño deberá primero manipular los objetos, debido a que los objetos son desarrollados mediante los 5 sentidos ya que al manipularlos le ayudara a identificar las similitudes y diferencias y comparara con las cosas que encuentra a su alrededor, como cuerpos geométricos que tenga forma de Circulo, triangulo, cuadrado. Como posteriormente lo menciona Según CRATTY, B. (1974) "La mayor de programas de entretenimiento ideados para enseñar a los niños la diferencia entre circulo, cuadrado, triangulo, y figuras similares utilizan la discriminación visual y táctil, así como preguntas para que nombren las diversas figuras". pág. 42 Esto quiere decir que los estudiantes deben primero conocer lo cuerpos geométricos, para luego identificar mediante sus sentidos, para luego ir descubriendo las figuras geométricas que no son más que un conjunto de elementos básicos que está formado por puntos.

Noción de tiempo

Según RENCORET, María. (1994) define el tiempo como "intervalo entre dos acontecimientos" y "duración de las cosas sujetas a mudanza". pag.80. En consonancia con la autora el tiempo es la distancia entre dos periodos (día, noche), sucesos que pueden suceder en un transcurso de tiempo, De acuerdo con el mismo autor "el niños no pueden coordinar tiempo para él es muy difícil hacer una síntesis temporal" pág. 80. Como se ha dicho la noción de tiempo se tiene que trabajar poco a poco en vista de que para el niño es difícil interiorizar. La noción de tiempo, tarde, noche es un proceso que se trabaja en todo el año ya que el ritmo evolutivo depende del cerebro de cada niño, esta percepción se la consigue a través de la interiorización de las experiencias que vive el niño para que puedan asimilar y entender de mejor manera y además puedan asociar cierto tiempo con ciertos sucesos como por ejemplo índices que en

la mañana se desayuna, en la noche se duerme Una vez que los niños tengan claro la noción y por supuesto también tiene que ver con la maduración poco a poco empezaran a organizarse con sus cosas y a ser independientes y así aprender a resolver actividades que se le presente es su diario vivir.

Percepción del tiempo

Es sentir como poco a poco va pasando las horas, los días, los meses, etc. acordarse lo que sucedió en el pasado tal como lo señala. BORING, Psicólogo Norteamericano mencionado en el libro de RENCORET, María. (1994) pág. 85 señala que: La percepción temporal se apoya en cinco puntos:

- Se adquiere ciertas percepciones de la sucesividad de estímulos.
- Se adquiere ciertas percepciones de la continuidad.
- Se desarrolla la idea de lapso temporal.
- Se aprende a responder a la presencia de señales reales inmediatos.
- Se adquiere la capacidad de percibir patrones complejos de estímulos sucesivos.

La percepción del tiempo tiene 5 puntos de apoyo el niño adquiere los diferentes ritmos de tiempo, percibe como por ejemplo como gira las manecillas de un reloj con lentitud, desarrolla lo que es un lapso temporal como por ejemplo cuánto dura una canción con otra, aprende lo que es a qué momento tiene que servirse una cierta comida es decir pasa el tiempo y el niño reacciona a lo que su cuerpo le pide. Por último toda esta percepción le lleva entender el pasado, presente y futuro.

Noción de cantidad

Es importante desarrollar en el niño la noción de cantidad mediante la utilización de cuantificadores ya que de esto depende para que el niño aprenda más adelante el concepto de número es por eso que en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010), así también como lo indica ENRIQUEZ, M. y PINTO, A. (2012) dicen que: El estudiante a través de la interacción con el medio que lo rodea al llegar al primer año de Educación Básica ya han desarrollado la noción de cantidad, a un antes de haber conocido el sistema numérico. Estas nociones son muy necesarias para desarrollar el concepto de número, los maestros deben reforzar el proceso de la construcción del concepto de número, usando cuantificadores como (Mucho, poco, nada, todo, uno, alguno, más, menos, tantos como) a través de varias actividades de comparación. pág. 50. De acuerdo con el autor se puede decir que el niño ya es capaz de contar a un sin conocer el numeral, el docente debe ayudar a construir ese abstracto mediante la utilización de las nociones o los cuantificadores

de cantidad como mucho, poco, etc. Lo dicho hasta aquí supone que poco a poco el docente ayudara al niño a la construcción del sistema numérico. Según RENCORET, María. (1994) dice que "Cantidad es todo lo que es capaz de aumento o disminución". pág.92. Quiere decir que estos cuantificadores como mucho, poco pueden aumentar o disminuir o quitar es decir que es todo lo que es capaz de aumentar más que o disminuir menos que y esto por consiguiente puede numerarse o medirse. En los primeros años el infante todavía no tiene claro lo que es la noción de cantidad, esto debe irse desarrollando a través ejercicios que conlleve a que el infante aprenda hacer comparaciones cuantitativas usando los cuantificadores. Al irse familiarizando con los cuantificadores el infante podrá expresarse con números aquellas cosas que se pueden medir a un sin tener la necesidad de conocer el número, así determinar preceptivamente aquel que tiene más elementos o menos elementos.

Cantidad noción de conservación

En lo que respecta a la noción de cantidad, una vez que el niño tenga claro lo que es cantidad como lo afirma RENCORET, María. (1995) "Luego de tener la noción de cantidad debe adquirir la noción de conservación". pág.106 De acuerdo con la autora se puede decir que una vez que tenga claro lo que es un cuantificador más adelante el niño tiene que aprender a percibir que la cantidad de esos elementos u objetos que forman los conjuntos en referencia permanece invariable a pesar de los cambios que puedan tener ya sea la forma o estructura que se le haga.

Definición de términos básicos

Abstractos: Dice de las acciones o cualidades con independencia del sujeto que las realiza o posee.

Atributo: Es una propiedad de un objeto algo que se puede decir que el objeto tienen, como tamaño, color, longitud, etc.

Aprendizaje: Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio.

Capacidad: Aptitud y habilidad; poder para realizar un acto físico o mental; innato o alcanzable por el aprendizaje. **Deductivo:** Proviene de la deducción, el método lógico que lleva desde lo universal hasta lo particular.

Enseñanza: Transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene.

Estrategia: es un plan para dirigir un asunto, comprende una serie de tácticas que son medidas

más concretas para conseguir uno o varios objetivos.

Habilidad: Disposición que muestra el individuo para realizar tareas en determinada área.

Inductivo: Se aplica al razonamiento que a partir de una serie de hechos particulares establece una ley general.

Intuitivo: Modo de conocimiento en que el objeto es captado por el entendimiento sin necesidad de razonamiento. **Juego:** Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Lógica: Es una ciencia formal que estudia los principios de la demostración e inferencia válida.

Metodología: Es el conjunto de métodos que siguen en una disciplina científica, un estudio o exposición doctrinal. **Noción:** Idea que se tiene de una cosa; conocimiento elemental

Nociones básicas: Son las que ayudarán a nuestros niños y niñas a desarrollar conceptos como el espacio, tiempo, el concepto de número y todo lo que esto conlleva, etc.

Percepción: En Psicología, forma en que la persona organiza e interpreta la información que le llega a través de los diversos sentidos.

Pedagógico: Es la ciencia que tiene como objeto de estudio la educación (en pocas palabras, enseñar a los que enseñan).

Pensamiento: Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones de la realidad en su mente, relacionando unas con otras.

Razonamiento: Facultad que permite resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos.

Seriación: Es una noción matemática básica que permite establecer relaciones comparativas entre los elementos, de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias ya sea en forma creciente o decreciente.

7. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA

El paradigma que orientará la investigación es el crítico propositivo, de carácter cuantitativo, ya que existen múltiples realidades sociales en la que el ser humano participa como ente activo de transformación porque siempre está dispuesto al cambio. Es cuantitativa porque a través de la encuesta se podrán cuantificar matemáticamente y estadísticamente los datos recopilados, los mismos que serán interpretados mediante un análisis reflexivo y numérico. El trabajo es cualitativo porque se basa en valores, en la actitud y aptitud de las

personas que intervienen en esta investigación, además se va a valorar la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas/os.

Modalidad de campo.- La investigación por los objetivos es aplicada ya que después de obtener los resultados se pondrá en práctica un proyecto alternativo para solucionar el problema detectado, por el lugar, la investigación es de campo ya que se obtendrá la información directamente del lugar de los hechos donde se encuentra la problemática.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

8. RESULTADOS ESPERADOS

El Instituto Superior Tecnológico Japón, con la intención de conocer la realidad de la gestión académica de los primeros años de educación básica de las unidades educativas del Distrito 23D02, Circuito C04, mismas que se encuentren alineados al cumplimiento de los objetivos del Plan Nacional de Desarrollo "Toda una vida" y sea un aporte a la Matriz productiva, requiere conocer resultados positivos o negativos procedentes de la aplicación de las metodologías y modelos estadísticos; dichos resultados permitirán implementar estrategias que viabilicen las gestiones internas en beneficio de la calidad de educativa de estas Unidades Educativas.

GENERACIÓN DE NUEVO CONOCIMIENTO

TIPO DE PRODUCTO	RESULTADOS ESPERADOS	INDICADOR	RESULTADO ESPERADO E INDICADOR VERIFICABLE
Manual de Juegos Didácticos en mejora del desarrollo del pensamiento Lógico Matemático.	Se logrará desarrollar procesos del pensamiento lógico matemático desde el pensamiento racional, por medio de los sistemas de gestión de aprendizaje.	Indicadores de eficacia y pronta respuesta.	Los indicadores identificados deben, cumplir con las consideraciones de mejorar continuamente con la calidad académica de las niñas y niños.

APROPIACIÓN ACADÉMICA, SOCIAL Y PRODUCTIVA DEL NUEVO CONOCIMIENTO

TIPO DE PRODUCTO	RESULTADOS ESPERADOS	INDICADOR	RESULTADO ESPERADO E INDICADOR VERIFICABLE
Manual de Juegos Didácticos en mejora del desarrollo del pensamiento Lógico Matemático.	Ejecución de propuesta de juegos didácticos dentro del aula de clase para desarrollar el pensamiento lógico matemático.	Socialización de la propuesta para mejorar la el desarrollo del pensamiento lógico matemático.	Comprensión por parte de la comunidad de los nuevos cambios internos.

9. PLAN DE TRABAJO

CRONOGRAMA				
Número	Actividad / Responsable	Desde	Hasta	Tiempo
1	Levantamiento de Información - Marco Teórico (Daniel Shauri y Susana Cobeña)	26/07/2019	15/08/2019	75 horas
2	Elaboración del marco muestral e instrumentos para la aplicación de encuestas y entrevistas (Daniel Shauri y Rafael Mora)	16/08/2019	22/08/2019	25 horas
3	Capacitación a los encuestadores y entrevistadores (Daniel Shauri y Susana Cobeña)	23/08/2019	29/08/2019	25 horas
4	Pruebas piloto (Aplicación de encuestas y Entrevistas-previas)/ Susana Cobeña, Daniel Shauri y Eugenio Mora)	30/07/2019	05/08/2019	25 horas
5	Grupos de discusión y corrección de instrumentos (Daniel Shauri y Guillermo Ordoñez)	06/08/2019	12/08/2019	25 horas
6	Levantamiento de información (Susana Cobeña, Daniel Shauri, Mayra Arguello, José Luis Herrera)	13/08/2019	23/08/2019	50 horas
7	Informe de levantamiento de información - avance de resultados (Daniel Shauri y José Luis Herrera)	26/08/2019	03/09/2019	25 horas
8	Análisis de calidad de datos (Daniel Shauri y Eugenio Mora)	04/09/2019	10/09/2019	25 horas
9	Tabulación de encuestas y entrevistas (Daniel Shauri y José Herrera)	11/09/2019	18/09/2019	25 horas
10	Análisis e interpretación de resultados, encuestas - entrevistas	19/09/2019	26/09/2019	25 horas
11	Elaboración de propuesta para solucionar problemáticas (Daniel Shauri y Susana Cobeña)	27/09/2019	04/10/2019	40 horas
12	Presentación de propuesta para solucionar problemáticas (Susana Cobeña y el equipo de Co-investigadores)	05/10/2019	08/10/2019	10 horas
13	Implementación de propuesta (Susana Cobeña y el equipo de Co-investigadores)	09/10/2019	31/10/2019	75 horas
14	Seguimiento de la propuesta (Susana Cobeña)	01/11/2019	30/11/2019	75 horas

	y el equipo de Co-investigadores)				
15	Elaboración de informe final del proyecto (Susana Cobeña y el equipo de Co-investigadores)	02/12/2019	20/12/2019	25 horas	
16	Elaboración de ensayo para la difusión de los resultados encontrados en la revista científica del IST Japón (Susana Cobeña y el equipo de Co-investigadores)	23/12/2019	15/01/2020	40 horas	
17	Publicación de resultados en la página web (Susana Cobeña y el equipo de Co-investigadores)	16/01/2020	31/01/2020	10 horas	

10. PRESUPUESTO

NOTA: El formato de presupuesto es un archivo electrónico en Excel que se adjunta a este documento.

11. BENEFICIARIOS DIRECTOS E INDIRECTOS

Una vez que se cuente con los resultados identificados del estudio, se pretende mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de la utilización de un manual de juegos didácticos.

Beneficiarios Directos:

- Niñas y Niños de 5 a 6 años de edad
- Unidades educativas del Distrito 23D02, Circuito C04

Beneficiarios Indirectos:

- Sociedad

12. IMPACTOS DE RESULTADOS

El impacto que tendrán los juegos didácticos es que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura

como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del estudiante, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

13. FORMAS DE DIFUSIÓN

- Página Web del ISTJ
- Redes Sociales del ISTJ

14. BIBLIOGRAFÍA

- ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA (2010) - ALBUJA, C.; CALAPAQUI, M. y TOCAGÓN, D. (2012) Material didáctico para fortalecer el razonamiento lógico matemático. Universidad politécnica salesiana sede Quito.
- ARTAVIA, E. y FALLOS, C. El concepto de espacio en matemática. Revista Educación. 1992. Volumen (16): pág. 1.
- BAGUA, J. (2012). El juego lúdico como mediador didáctico del proceso del inter aprendizaje de matemáticas. Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Cuenca.
- BAÑEREC, D "et al" (2008) El juego como Estrategia Didáctica: 1ª ed. Caracas Venezuela. –
- BLANCO, C.; TOMAS, A. y MERELO, M. (1993). Colección Estudios 16. Edición Universidad de la Castilla La Mancha
- ENRIQUEZ, M. y PINTO, A. (2012). Diseño Micro Curricular dirigidas a maestras de Primer Año de Educación Básica. Facultad de Ciencias Sociales Escuela Educación Inicial Bilingüe. Universidad de las Américas.
- ESTATUTO UNIVERSITARIO. EL REGLAMENTO DE TRABAJO DE GRADO
- ESTATUTO DE LA UNIVERSIDAD CENTRA DEL ECUADOR
- CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (2003)
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008.
- CHACON, P. "El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje". Nueva aula abierta. 2008. volumen (16): pág. 1, 8.
- CRATTY, B. (1974). Juegos Didácticos Activos. Editorial Max México.
- DESCALZI, C. (2012). Como influye el juego en el aprendizaje. Escuela de Ciencias del Comportamiento. Universidad San francisco de Quito

- DELGADO, I. (2011) El juego Infantil y su Metodología. 1ªed. Ediciones Paraninfo, S.A. Madrid, España.
- DOBLES, R. (1983) Escuela y Comunidad. 1ª ed. Editorial Estatal a Distancia San José Costa Rica.
- DURAN, J. y RODRÍGUEZ, F. Filosofía de la Educación. Carrera Parvularia
- FARRENY, T. Y ROMÁN, G. (1997) El descubrimiento de sí mismo: actividades y juegos de motricidad en la escuela infantil. 1ªed. Editorial GRAO, de serveis pedagogies Barcelona.
- FONSECA, E. K (2013) Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico Matemático (tesis doctoral inédita) Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Universidad Técnica de Ambato.
- GOMES, I. (2000). Matemática Emocional: los efectos en el aprendizaje matemático. Narcea, S.A. de ediciones. Madrid –España.
- HAIGH, A. (2010) Enseñar bien es un Arte. Narcea, S.A. de ediciones. Madrid –España.
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI).
- MALAJOVICH, A. (2008). Recorridos Didácticos en la Educación Inicial. 1ªed. Editorial Paidós Buenos Aires Argentina.
- MERINO, J. (1998). Métodos y técnicas de investigación de la comunicación social. Quito - Ecuador.
- MIRA, M. (1989) Matemática “viva “en el párvulo. 1ªed. Ediciones ceac, S.A. Barcelona – España.
- MONTENEGRO, I. (2005). Aprendizajes y Desarrollo de Competencias. 1ª ed. Bogotá Colombia.
- MONTES, M. y CASTRO, M. (2005). Juegos para niños con necesidades educativas especiales. 1ª ed. Editorial Max México. - NAVARRO, V. (2002). El afán de Jugar: Teoría y práctica de los juegos motores. 1ª ed. Barcelona España
- ORTIZ, A (2009). Educación Infantil, afectividad, amor y felicidad currículo lúdica. Edición editorial. - Primer Congreso Internacional de español para fines educativos actividades lúdicas en la enseñanza de LFE y el juego didáctico. Universidad Politécnica Valencia (España).
- RENCORET, M. (1994). Iniciación Matemática: un modo de jerarquía de enseñanza. 1ª ed. Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile
- RIBES, M. (2011). EL Juego infantil y su Metodología. 1ªed. Ediciones de la U, Bogotá, Colombia
- VALERO, J. (1989). La escuela que yo quiero. 1ª ed. Editorial progreso, S.A.

- VENEGAS, F.; GARCÍA, M. y VENEGAS, A. (2010). El juego Infantil y su Metodología. 1ª ed. Edición INNOVA.
- VINUEZA, M (2009) "Guía didáctica de juegos tradicionales". Facultad de ciencias Humanas y de la Educación. Universidad Politécnica Salesiana.

PARTE IV: INFORMACION DE CONTACTO DE LOS INVESTIGADORES

INFORMACION DE CONTACTO INVESTIGADOR PRINCIPAL/LIDER DE PROYECTO	
NOMBRES Y APELLIDOS: JOSÉ DANIEL SHAURI ROMERO	CÉDULA: 1720288776
E-MAIL: josedanielshauriromero@hotmail.com ; dshauri@istjapon.edu.ec	TELÉFONO MÓVIL: 0959239214
PREGRADO: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA	NIVEL POSGRADO: MAGISTER EN DOCENCIA Y DESARROLLO DEL CURRÍCULO
CARGO ACTUAL: COORDINADOR ACADÉMICO DEL ISTJ STD	GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

INFORMACION DE CONTACTO CO - INVESTIGADOR	
NOMBRES Y APELLIDOS: EUGENIO RAFAEL MORA ZAMBRANO	CÉDULA: 1717401929
E-MAIL: geniomora@hotmail.com	TELÉFONO MÓVIL: 098689691
PREGRADO: INGENIERO EN SISTEMAS E INFORMÁTICA	NIVEL POSGRADO: MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA DE SOFTWARE Y SISTEMAS INFORMÁTICOS
CARGO ACTUAL: ASISTENTE DE COORDINACIÓN DE CARRERA INGENIERÍA Y PROFESIONES AFINES	GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

INFORMACION DE CONTACTO CO - INVESTIGADOR	
NOMBRES Y APELLIDOS: SUSANA MAGDALENA COBEÑA COBEÑA	CÉDULA: 1716147853
E-MAIL: susanamagdalenal@hotmail.com	TELÉFONO MÓVIL: 0997718250

PREGRADO: INGENIERÍA EN EMPRESAS	NIVEL POSGRADO: MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN
CARGO ACTUAL: ASISTENTE DE LA COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN	GRUPO DE INVESTIGACIÓN:
INFORMACION DE CONTACTO CO - INVESTIGADOR	
NOMBRES Y APELLIDOS: JOSÉ LUIS HERRERA DUTÁN	CÉDULA: 1716833221
E-MAIL: herreraluis97@hotmail.com	TELÉFONO MÓVIL: 0990514593
PREGRADO: INGENIERO EN ADMINISTRACIÓN Y PRODUCCIÓN INDUSTRIAL	NIVEL POSGRADO:
CARGO ACTUAL: DOCENTE ISTJ STD	GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

INFORMACION DE CONTACTO CO - INVESTIGADOR	
NOMBRES Y APELLIDOS: ARGUELLO ARGUELLO MAYRA	CÉDULA: 1714313366
E-MAIL: mayra.arguello@inclusion.gob.ec	TELÉFONO MÓVIL: 0996019904
PREGRADO: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA	NIVEL POSGRADO:
CARGO ACTUAL: COORDINADORA DEL DEPARTAMENTO DE VINCULACIÓN Y PPP DEL ISTJ STD	GRUPO DE INVESTIGACIÓN:
INFORMACION DE CONTACTO CO - INVESTIGADOR	
NOMBRES Y APELLIDOS: ORDOÑEZ LOPEZ LUIS GUILLERMO	CÉDULA: 1706566286
E-MAIL: guiordol@yahoo.com	TELÉFONO MÓVIL: 0992416396
PREGRADO: DOCTOR EN MEDICINA GENERAL	NIVEL POSGRADO:
CARGO ACTUAL: DIRECTOR DEL ISTJ STD	GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

PARTE V: AVAL ACADEMICO DEL PROYECTO

APROBACIÓN DEL CONSEJO ACADÉMICO SUPERIOR

EL QUE SUSCRIBE

Mediante resolución OCS-ITSJ-SE-RO-No 0059-2019-ACTA-No. OCS-ITSJ-PDFI-No 0059-2019-DMQ 01 DE JULIO DEL 2019 PDFI EL HONORABLE ÓRGANO COLEGIADO SUPERIOR, aprueba el proyecto denominado "LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN UNIDADES EDUCATIVAS DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN, ZONA 4, DISTRITO 23D02, CIRCUITO C04 DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO LECTIVO 2019 – 2020. ", avalado por el Instituto Superior Tecnológico cuenta con la rigurosidad técnica necesaria y se enmarca dentro del Plan de Trabajo y de la línea de investigación aprobadas, perteneciente al Grupo de Investigación. El presente proyecto se encuentra a cargo del investigador principal **Magister Daniel Shauri Romero** docente de la institución quien estará a cargo del desarrollo exitoso del proyecto. Áreas estratégicas de investigación Institucionales con las que se alinea el proyecto: Recursos Didácticos como estrategia de fortalecimiento de la educación inicial; Modelos pedagógicos aplicados en la educación inicial; Innovación Educativa aplicada a la educación inicial. Además que la línea de investigación en que sustenta es Evaluación y calidad educativa para potencializar el desarrollo de la educación inicial.

Es cuanto certifico en honor a la verdad.

QUITO, 1 DE JULIO DEL 2019

FIRMA:



SECRETARÍA GENERAL
PROCURADOR

VICERRECTOR

EL QUE SUSCRIBE

Milton Altamirano Pazmiño con C.C: 1718006370, Vicerrector del Instituto Superior Tecnológico Japón certifica que el Proyecto de Investigación: **“LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN UNIDADES EDUCATIVAS DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN, ZONA 4, DISTRITO 23D02, CIRCUITO C04 DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO LECTIVO 2019 – 2020.”**

se enmarca dentro la línea de investigación aprobadas que impulsa y prioriza la Institución. El presente proyecto cuenta con la rigurosidad técnica necesaria para alcanzar los objetivos propuestos bajo el liderazgo del investigador principal **Daniel Shauri Romero** docente de la carrera de parvularia, quien cuenta con la autorización respectiva para liderar el presente proyecto. Áreas estratégicas de investigación Institucionales con las que se alinea el proyecto: Recursos Didácticos como estrategia de fortalecimiento de la educación inicial; Modelos pedagógicos aplicados en la educación inicial; Innovación Educativa aplicada a la educación inicial. Además que la línea de investigación en que sustenta es Evaluación y calidad educativa para potencializar el desarrollo de la educación inicial.

Es cuanto certifico en honor a la verdad.

Mgs. Milton Altamirano Pazmiño.

Vicerrector

QUITO, 1 de julio del 2019

FIRMA Vicerrector:



PROGRAMA ACADÉMICO

EL QUE SUSCRIBE

Lucía Begnini Domínguez con C.C. 17112622798, Directora del Departamento de Investigación, certifica que el Proyecto de Investigación denominado “LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN UNIDADES EDUCATIVAS DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN, ZONA 4, DISTRITO 23D02, CIRCUITO C04 DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO LECTIVO 2019 – 2020”, cuenta con un componente técnico riguroso que se enmarca dentro la línea de investigación aprobadas, que impulsa el Departamento, el cual garantiza que los compromisos planteados se materialicen. El presente proyecto se encuentra a cargo del investigador principal Magister Daniel Shauri Romero, docente de la carrera de parvularia.

Es cuanto certifico en honor a la verdad

QUITO, 1 de julio del 2019



FIRMA DEL DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN:

**DIRECCIÓN
INVESTIGACIÓN**

DIRRECCIÓN ACADÉMICA

EL QUE SUSCRIBE

Alexis Benavides Vinuesa con C.C. No. 1716917181, Director Académico del Instituto Superior Tecnológico Japón certifica que el Proyecto de Investigación “LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN UNIDADES EDUCATIVAS DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN, ZONA 4, DISTRITO 23D02, CIRCUITO C04 DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO LECTIVO 2019 – 2020” se enmarca dentro la línea de investigación aprobadas que impulsa y prioriza la Institución. El presente proyecto cuenta con la rigurosidad técnica necesaria para alcanzar los objetivos propuestos bajo el liderazgo del investigador principal Magister Daniel Shauri docente de la carrera de parvularia, quien cuenta con la autorización respectiva para liderar el presente proyecto. Áreas estratégicas de investigación de la carrera parvularia con las que se alinea el proyecto: Recursos Didácticos como estrategia de fortalecimiento de la educación inicial; Modelos pedagógicos aplicados en la educación inicial; Innovación Educativa aplicada a la educación inicial. Además, que la línea de investigación en que sustenta es Evaluación y calidad educativa para potencializar el desarrollo de la educación inicial.

Es cuanto certifico en honor a la verdad.

QUITO, 1 de julio del 2019

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO:



PARTE VI: LISTA DE CHEQUEO PARA PRESENTAR UNA PROPUESTA

Parte No.	TITULO DEL PROYECTO	SI		NO	
1.	INFORMACION GENERAL DE PROYECTO	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	
2.	CONTENIDO DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	
3.	PRESUPUESTO EN EXCEL	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	
4.	INFORMACION DE CONTACTO DE LOS INVESTIGADORES	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	
5.	AVAL ACADEMICO DEL PROYECTO	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	
6.	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	



Fecha de inicio
 Fecha de finalización
 Área responsable
 Investigador responsable
 Presupuesto realizado para

26/7/2019	31/1/2020	Departamento de Investigación	Susana Magdalena Coboña Coboña	Equipo del Proyecto
-----------	-----------	-------------------------------	--------------------------------	---------------------

Presupuesto Global de la Propuesta por Fuentes de Financiación.

RUBROS	FASE I (Corresponde a periodo de tiempo semestral)	FASE II (Corresponde a periodo de tiempo semestral)	FASE III (Corresponde a periodo de tiempo semestral)	Instituto	FUENTES	
					Cofinanciador 1	Cofinanciador 2
GASTOS DE PERSONAL						
Personal Vinculado	3.900			3.900		
Contratación prestación de servicios						
Total gastos de personal	3.900			3.900		
GASTOS DE VIAJES						
Viajes nacionales	-	-	-	-	-	-
Viajes internacionales	-	-	-	-	-	-
Total gastos de viajes	-	-	-	-	-	-
Rubro						
TINTA DE IMPRESORA	40			40		
Total Software	40			40		
OTROS GASTOS						
Variosos	50			50		
Papelaria y fotocopias	120			120		
Desplazamientos/salidas de campo	50			50		
Taller de socialización	200			200		
Seguimiento a la implementación	200			200		
Imprevistos	200			200		
TOTAL	820			820		
Total otros gastos	820			820		
SUBTOTAL	4.760			4.760		
TOTAL GENERAL						4.760

% de participación

100%

0%

0%

Revisado

Fecha



DIRECCIÓN
 INVESTIGACIÓN

