

	Instituto Superior Tecnológico Japon Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación	Versión: 2.0
		Página 1 de 19

I. Estructura del Informe:

1. Título

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.

2. Nombre del investigador principal

Lic. José Daniel Shauri Romero, MsC / Línea de investigación: Contenidos curriculares, tecnología y modelos pedagógicos aplicados a la Educación Inicial

3. Fecha de entrega del Informe. 30 de diciembre del 2019

4. Sinopsis divulgativa:

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.

PALABRAS CLAVES: Juegos Didácticos/ Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático/Nociones Matemáticas

5. Resumen técnico

	Instituto Superior Tecnológico Japón Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación	Versión: 2.0
		Página 2 de 19

El presente trabajo, está orientado a investigar el uso de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, a fin de coadyuvar para que los y las docentes parvularios del Distrito 23D02, C04 conozcan el proceso metodológico, para el uso didáctico de los juegos que fomenten el desarrollo del pensamiento lógico matemático. El juego constituye una de las principales estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, sin duda es ineludible que los y las docentes desarrollen amplio conocimiento sobre los tipos de juegos, su metodología y a su vez enfocarlos para desarrollar habilidades cognitivas entre ellas el pensamiento lógico matemático; dicho pensamiento contribuye a desarrollar la capacidad de razonar, resolver problemas con facilidad y esto solo se puede lograr con la aplicación de una metodología adecuada donde el niño y la niña pueda obtener información mediante el contacto directo con el medio que lo rodea. La investigación obtendrá como resultado conocer la realidad de la cual son partícipes los niños y niñas de 5-6 años de primer año de educación general básica en Unidades Educativas del Ministerio de Educación Zona 4, Distrito 23D02, Circuito C04 de Santo Domingo, esta investigación proporcionara resultados que permitirán conocer el nivel de conocimiento de las y los docentes sobre los enfoques teóricos del desarrollo del pensamiento lógico matemático y cómo aplicarlos con los niños mediante la aplicación de juegos didácticos como metodología para llegar a desarrollar dicho nivel de pensamiento. Lo esencial es proporcionar a las y los docentes una adecuada preparación para asumir los retos de una educación de calidad mediante la aplicación de adecuadas estrategias, metodologías que permitan el desarrollo integral Infantil. Siendo conscientes de que el uso de los juegos didácticos ha sido escaso en los diversos planes de estudio, el interés en esta investigación se ha centrado en analizar la relación existente entre los juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento lógico matemático. La metodología que se aplicó fue el siguiente enfoque que permitió conocer sobre las cualidades y características de los sujetos de investigación para explicar su comportamiento social para ello es necesaria la aplicación de instrumentos como la observación, la entrevista y cuestionarios que ayudaran a verificar, comprobar y explicar los fenómenos. La investigación cualitativa ayuda a comprender e interpretar la realidad social circundante y su relación directa con el problema u objeto de estudio. Considera que la investigación cualitativa muestra una mayor tendencia a examinar el sujeto en su interacción con el entorno al cual pertenece y en función de la situación de comunicación de la cual participa apoyándose en el análisis sistémico que tiene en cuenta la complejidad de las relaciones humanas y la integración de los individuos al todo social (Monje, 2011, p.14). La investigación cualitativa está enfocada en describir exhaustivamente la relación del sujeto con el medio y como este a su vez influye de manera determinante en su comportamiento y en la sociedad. Este trabajo está fundamentado en una base epistemológica de tipo interaccionismo simbólico que según: (Monje, 20011) Postula que la conducta humana solo puede comprenderse y explicarse en relación con los significados que las personas dan a las cosas y a sus acciones. La realidad de los individuos se estudia desde el interior, a partir de lo que ellos perciben a través de sus experiencias vividas. (p.13) El interaccionismo simbólico ayuda a comprender y explicar el accionar de la persona sobre los objetos de su entorno y a su vez interactúan con otras personas partiendo del significado que los

	Instituto Superior Tecnológico Japón Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación	Versión: 2.0
		Página 3 de 19

objetos y las personas tienen para ellos, es la manera como se puede comprender el accionar de las personas y su interpretación en la realidad social. Por el alcance de los objetivos esta investigación es de tipo correlacional. Monje (2011) afirma. “Este tipo de investigación persigue fundamentalmente determinar el grado en el cual las variaciones en uno o varios factores son concomitantes con la variación en otro u otros factores” (p.101). La investigación tiene como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más variables.

Resultados y discusión de la investigación:

ENCUESTA APLICADA A DOCENTES 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.

ÍTEM 1: ¿Maneja usted los principios básicos de los juegos didácticos?

Tabla N° 1 Principios básicos

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	29.16
Casi Siempre	7	29.16
A veces	10	41.66
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MSc

ÍTEM 2: ¿Al realizar el juego simbólico sigue el proceso metodológico?

Tabla N° 2 Proceso metodológico

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	41.66
Casi Siempre	5	20.83
A veces	9	37.5
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MSc

ÍTEM 3: ¿Establece reglas normas claras y fáciles al momento de aplicar un juego simbólico?

Tabla N° 3 Juego simbólico

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	62.5
Casi Siempre	9	37.5
A veces	1	4.16
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MSc

ÍTEM 4: ¿Planifica el juego de roles para el desarrollo de la estadística y probabilidad?

Tabla N° 4 Juego simbólico

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	20.83
Casi Siempre	8	33.33
A veces	10	41.66
Nunca	1	4.16
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 5: ¿Utiliza juegos de descubrimiento de planos (tangram) para desarrollar la imaginación espacial en los niños?

Tabla N° 5 Juegos de tangram

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	16.66
Casi Siempre	7	29.16
A veces	1	4.16
Nunca	12	50
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 6: ¿Introduce juegos matemáticos (dados) para desarrollar el cálculo mental de adición y sustracción en sus horas clase?

Tabla N° 6 Juegos de dados

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	37.5
Casi Siempre	10	41.66
A veces	1	4.16
Nunca	4	16.66
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 7: ¿Al momento de aplicar y armar rompecabezas aplica el proceso sistemático?

Tabla N° 7 Juegos de rompecabezas

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	20.83
Casi Siempre	6	25
A veces	12	50
Nunca	2	8.33
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 8: ¿Al ejecutar un juego de competencia fortalece en su grupo el saber ganar y saber perder?

Tabla N° 8 Juego de competencia

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	33.33
Casi Siempre	8	33.33
A veces	8	33.33
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 9: ¿Después de ejecutar un juego didáctico evalúa los aprendizajes?

Tabla N° 9 Juego didáctico

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	62.5
Casi Siempre	9	37.5
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 10: ¿Utiliza los juegos didácticos respetando sus fases y caracterización pertinentes?

Tabla N° 10 Fases de juego didáctico

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	62.5
Casi Siempre	5	20.83
A veces	4	16.66
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 11: ¿Después de ejecutar un juego de roles conceptualiza y desarrolla habilidades intelectuales?

Cuadro N° 11 Juego de roles

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	25
Casi Siempre	10	41.66
A veces	8	33.33
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

	Instituto Superior Tecnológico Japón Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación	Versión: 2.0
		Página 6 de 19

ÍTEM 12: ¿Efectúa un juego que provoque sorpresa e interés en sus estudiantes para fortalecer el pensamiento lógico matemático?

Cuadro N° 12 Juego lógico matemático

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	62.5
Casi Siempre	8	33.33
A veces	1	4.16
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
 Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 13: ¿Emplea juegos didácticos integrando clasificación, seriación, correspondencia y patrones en un solo juego?

Cuadro N° 13 Juego lógico matemático

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	20.83
Casi Siempre	5	20.83
A veces	10	41.66
Nunca	4	16.66
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
 Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 14: ¿Incorpora el juego de dominó para mejorar la capacidad de formación de patrones en los niños y niñas?

Cuadro N° 14 Juego de dominó

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	20.83
Casi Siempre	11	45.83
A veces	5	20.83
Nunca	3	12.5
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
 Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ÍTEM 15: ¿Utiliza el juego de la lotería para desarrollar el componente numérico?

Cuadro N° 15 Juego de lotería

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	12.5
Casi Siempre	6	25
A veces	7	29.16
Nunca	8	33.33
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

	<p style="text-align: center;">Instituto Superior Tecnológico Japón Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación</p>	<p style="text-align: center;">Versión: 2.0</p>
		<p style="text-align: center;">Página 7 de 19</p>

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

6. Descripción del impacto actual o potencial de los resultados:

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN MATEMÁTICA INICIAL

Los juegos didácticos son importantes en la educación matemática permite que las y los niños desarrollen sus habilidades y capacidades de tal modo que pueda aplicar todos sus conocimientos en diversas situaciones además de contribuir a su desarrollo integral en el área cognitivas afectivo-social y de lenguaje. Según (Cofré & Tapia, 2008, p.21): Contribuyen a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y hasta la facultad de sistematizar, tan necesaria en el aprendizaje matemático.

Están íntimamente relacionados con el pensamiento reflexivo, por lo tanto, contribuyen a su desarrollo. Estimulan el conocimiento y el descubrimiento personal. Favorece la interacción social y, de manera muy efectiva, la motivación. Colaboran al desarrollan habilidades para descubrir y establecer relaciones matemáticas. Colaboran en el desarrollo de habilidades para comprender conceptos y términos matemáticos, detectar analogías, diferencias y similitudes, identificar elementos críticos y seleccionar datos y procedimientos correctos y cambiar una metodología de trabajo (estrategias del juego) cuando sea necesario. Proporcionan bajo nivel de ansiedad y alta puntuación en autoestima con buenas relaciones con sus iguales. Favorecen el desarrollo de la función simbólica cuando incluyen el proceso de construcción de representaciones. Permiten durante su desarrollo un trabajo dinámico y la aplicación de los principios de variabilidad perceptual y matemática. Promueven en su ejecución el desarrollo de habilidades que favorecen la independencia intelectual del alumno, la integración de temas, el trabajo grupal de investigación, el respeto de reglas y de la utilización adecuada de la información. Los juegos posibilitan diversas oportunidades para que los niños y niñas se desenvuelvan de mejor manera en la vida cotidiana y pueda resolver con mayor facilidad sus problemas enfrentándose con mayor confianza y determinación personal volviéndose más autónomos e independientes.

Las ventajas de los juegos didácticos en el ámbito educativo se deben a su capacidad para correlacionar contenidos y habilidades del pensamiento presentes en un determinado juego, el resultado permite la construcción y fortalecimiento de sus capacidades, interactuar con sus compañeros, mejorar sus relaciones interpersonales e intercambiar conocimientos, la actividad lúdica despierta el interés y motivación del niño y la niña. Según (Ortiz, 2009, p.64): Garantizan en el niño hábitos de elaboración colectiva de decisiones. Aumentan el interés de los niños y niñas, su motivación por los contenidos. Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los niños y niñas estos rectifican las

	<p style="text-align: center;">Instituto Superior Tecnológico Japon Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación</p>	Versión: 2.0
		Página 8 de 19

acciones erróneas y señalan las correctas. Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los maestros, así como el autocontrol colectivo de los niños y niñas. Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico. Permiten la construcción, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica. Mejorar las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases. Aumentan el nivel de preparación independiente de los niños y niñas y el maestro tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. Las ventajas que brinda los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje permiten que el niño y la niña pueda aprender de su vivencia personal, la experiencia de sus compañeros y del entorno circundante mediante acciones dirigidas a la asimilación y reforzamiento de contenidos producto de una actividad seleccionada y planificada.

Fortalecimiento de la capacidad científica y de la investigación del Instituto Tecnológico Superior Japon

Los juegos matemáticos deber ser propuestos de manera sistemática en el ámbito educativo por ello es necesario que los estudiantes se familiaricen con el juego deben aprender a jugar, conocer sus reglas tratar de investigar y buscar una estrategia para concluir con éxito el juego. Utilizando el mismo material se puede inventar o crear diversos juegos modificando las reglas o los propósitos una vez que los niños y niñas dominen el juego se deben animar a los niños a que adapten los juegos a sus gustos y sean ellos quien ponga las reglas del juego. Deben ser los mismos estudiantes quienes descubran o encuentren la solución a cada juego, los intentos por solucionar o ganar un juego produce diversión y placer conduciendo a una mejor comprensión matemática. Para seleccionar los juegos se debe considerar algunos aspectos importantes juegos en los que predomine el razonamiento lógico, juegos que proporcionen una gran cantidad de situaciones didácticas relacionadas con el pensamiento lógico matemático, juegos dinámicos, sencillos, con normas claras y fáciles de ejecutar. Recordemos que los docentes son los que deben propiciar el juego didáctico para emplearlos con absoluto profesionalismo sin caer en la rutina y la improvisación.

7. Conclusiones

- En base a la información recopilada se puede concluir que las docentes no aplican el juego didáctico como herramienta pedagógica sus clases están basadas a la aplicación de elementos tecnológicos, la carencia de aplicación de juegos en sus horas clases no ha

	<p style="text-align: center;">Instituto Superior Tecnológico Japón Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación</p>	<p style="text-align: center;">Versión: 2.0</p>
		<p style="text-align: center;">Página 9 de 19</p>

permitido que las niñas y niños desarrollen habilidades de razonamiento lógico pues es necesario brindar múltiples experiencias y vivencias a los niños y niñas para desarrollar el pensamiento lógico matemático.

- Dentro de la investigación se pudo constatar que los niños y niñas no logran establecer adiciones y sustracciones con números, cantidades, agrupaciones y correspondencia lo cual indica la falta de aplicación de juegos con dados, dominó de números, lotería que pueden ser utilizados como una herramienta lúdica y didáctica por parte de las docentes, lo cual ha impedido que los niños y niñas consoliden estos aprendizajes, la falencia en este tipo de operaciones implica que el niño no adquirido ciertos conocimientos por ende no está preparado para estas operaciones básicas por tanto su pensamiento lógico matemático no sea desarrollado.
- De acuerdo a la investigación realizada un alto porcentaje de docentes nunca aplican juegos que provoquen o despierten el interés de los infantes, las docentes solo están enfocada en utilizar las TIC's como herramienta pedagógica dejando en segundo plano los juegos como actividad lúdica y pedagógica, la falta de aplicación de juegos creativos e innovadores basados en los interés y necesidades de los infantes ha impedido que los niños y niñas desarrollen habilidades intelectuales de lógica y razonamiento.
- De lo resultados obtenidos se puede concluir que existe desconocimiento de juegos que promuevan las nociones de cantidad, orden, agrupación, relación más que y menos que, identificación de monedas y su correspondiente valor, lo cual repercute en la capacidad para identificar, asociar y reproducir cantidades habilidades necesarias para el aprendizaje de operaciones básicas, creando conflictos cognitivos que podrían confundir y desmotivar a los niños y niñas lo cual más tarde convertirá a las matemáticas en algo aburrido y tediosos.
- Es evidente la falta de aplicación del juego didáctico como estrategia metodológica para desarrollar nociones espaciales, nociones temporales, uso del calendario, secuencia lógica, la falta de una herramienta lúdica basada en experiencias vivenciales como son el calendario, tarjetas secuenciales, calendario climatológico en actividades cotidianas no ha permitido que los niños puedan establecer secuencialidad, orden, pronóstico del clima indispensables para fortalecer el aprendizaje lógico de los niños y niñas.

	Instituto Superior Tecnológico Japon Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación	Versión: 2.0
		Página 10 de 19

	<p>Instituto Superior Tecnológico Japon Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación</p>	Versión: 2.0
		Página 11 de 19



Cuadro No. 1: Resultados de generación de conocimiento

OBJETIVO ¹ <i>(Del proyecto aprobado)</i>	RESULTADO ESPERADO² <i>(según proyecto aprobado)</i>	RESULTADO OBTENIDO³	INDICADOR VERIFICABLE DEL RESULTADO⁴	NO. DE ANEXO SOPORTE⁵	OBSERVACIONES⁶
Mencionar la importancia que tienen los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático.	Los docentes de educación inicial no utilizan los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático.	Los docentes utilizan los juegos didácticos matemáticos.	Encuesta a docentes	Anexo 1	

- 1 Se debe indicar el objetivo planteado de acuerdo con el proyecto aprobado.
- 2 Se debe especificar el resultado esperado comprometido, correspondiente al objetivo planteado.
- 3 Elaborar una breve reseña del resultado obtenido.
- 4 Especificar el indicador de producto con el cual se puede verificar el logro de los resultados (artículo o libro publicado, manual, guía, manuscrito de artículo o libro sometido para publicación, nombre de patente presentada u homologada, norma establecida, software registrado, prototipo desarrollado, formación de recurso humano, capacitación, organización de eventos científicos, participación en eventos científicos, etc.).
- 5 Relacionar el número del anexo que soporta o contiene el indicador del producto obtenido (copia de la publicación, memorias, patente, registro, norma, constancias, etc. o de la fuente de certificación o verificación respectiva). **Nota: Aquí deben ser incluidas evidencias que den cuenta de la ejecución de las actividades propuestas en el acta de presupuesto (Fotos, Formato de encuestas, Tablas de revisión teórica, copias de formatos de solicitud de ejecución entre otros).**
- 6 Incluir aquella información adicional que el investigador considere importante, con relación al cumplimiento de los compromisos adquiridos en el proyecto.



Instituto Superior Tecnológico Japonés
Registro Institucional No 17-082
Departamento de Investigación
Informe Final de Proyectos de Investigación

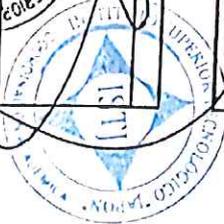
Versión: 2.0

Página 13 de 19

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.	Los docentes no aplican actividades que ayuden al desarrollo del pensamiento lógico matemático.	Los docentes utilizan los juegos didácticos matemáticos.	Encuesta a docentes	Anexo 1	
Realizar un manual acerca de la ejecución de diferentes juegos didácticos, para lograr la eficiencia y eficacia del aprendizaje significativo.	Los docentes aplican un manual sobre la ejecución de varios juegos didácticos.	Los docentes ejecutan las actividades con los juegos didácticos	Manual de Juegos Didácticos	Anexo 2	

6. Firmas de responsabilidad y fechas

Directora/a del proyecto Daniel Shauri Fecha: 30/12/2019	 Firmas
Director de Investigación Lucía Begnini Domínguez Fecha: 30/12/2019	 Firmas
Director Académico Alexis Benavides Vinuesa	 Firmas



DIRECCIÓN INVESTIGACIÓN



Instituto Superior Tecnológico Japón
Registro Institucional No 17- 082
Departamento de Investigación
Informe Final de Proyectos de Investigación

Versión: 2.0

Página 14 de 19

Fecha: 30/12/2019

Vicerrector
Mgs. Milton Altamirano Pazmiño
Fecha: 30/12/2019





APROBACIÓN DEL ORGANO COLEGIADO SUPERIOR

EL QUE SUSCRIBE

Mediante resolución OCS-ITSJ-SE-RO-No 007-2020-ACTA-No. OCS-ITSJ-PDFI-No 007-2020-DMQ 06 DE ENERO DEL 2020 PDFI EL HONORABLE ÓRGANO COLEGIADO aprueba el informe final 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 Japon que cuenta con la rigurosidad técnica necesaria y se enmarca dentro del Plan de Trabajo y de la línea de investigación aprobadas, perteneciente al programa de investigación de las carreras de educación. El presente proyecto estuvo a cargo a cargo del investigador, **Magister Daniel Shauri** docente de la institución quien estuvo a cargo del desarrollo exitoso del 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.

Dr. Sixto Baca Pinto

Secretario Procurador

QUITO, 06 de enero del 2020.

FIRMA:



SECRETARÍA GENERAL
PROCURADOR



VICERRECTOR

EL QUE SUSCRIBE

Milton Altamirano Pazmiño con C.C. No: 1718006370, Vicerrector del Instituto Tecnológico Superior Japon certifica que el Informe Final del 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 informe cuenta con la rigurosidad técnica necesaria con el cual se verifica que alcanzó los objetivos propuestos bajo el liderazgo del investigador principal **Mgs Daniel Shauri** docente de la carrera de parvularia, quien contó 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.

Dr. Milton Altamirano Pazmiño.

Vicerrector

QUITO, 06 de enero del 2020

FIRMA Vicerrector:



VICERRECTORADO



DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN

EL QUE SUSCRIBE

Lucía Begnini Domínguez con C.C. 17112622798, Directora del Departamento de Investigación, certifica que el Informe del 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 todos los componentes técnicos rigurosos que se enmarcan dentro la línea de investigación aprobadas, que impulsa el Departamento, el cual garantiza que los compromisos planteados se materializaron. El presente informe del proyecto se encuentra a cargo del investigador principal **Mgs Daniel Shauri** docente de la carrera de parvularia.

Es cuanto certifico en honor a la verdad

QUITO, 06 de enero del 2020

FIRMA DEL DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN:





DIRRECCIÓN ACADÉMICA

EL QUE SUSCRIBE

Alexis Benavides Vinueza con C.C. No. 1716917181, Director Académico del Instituto Tecnológico Superior Japon certifica que el Informe Final del 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 informe del proyecto cuenta con la rigurosidad técnica necesaria que permitió alcanzar los objetivos propuestos bajo el liderazgo del investigador principal **Mgs Daniel Shauri** docente de la carrera de parvularia, quien contó 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, 06 de enero del 2020

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO:



DIRRECCIÓN ACADÉMICA



Instituto Superior Tecnológico Japon
Registro Institucional No 17- 082
Departamento de Investigación
Informe Final de Proyectos de Investigación

Versión: 2.0

Página 19 de 19