

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



**CARRERA DE
TECNOLOGÍA SUPERIOR EN PARVULARIA**

**TRABAJO INTEGRADOR CURRICULAR:
Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático
en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Washington
Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el
período febrero – junio del 2021.**

**Nombre del autor
Mayra Angélica Sánchez Rodríguez.**

TECNÓLOGA EN PARVULARIA

**NOMBRE DEL DIRECTOR:
MSc. Susana Magdalena Cobeña Cobeña.**

QUITO – ECUADOR 2021

Hoja de aprobación del perfil y tema del proyecto.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: Mayra Angélica Sánchez Rodríguez	Periodo académico: Enero – Junio del 2021.
Carrera: PARVULARIA	Dirección Domicilio: Parroquia: “San Jacinto del Búa” Recinto: Mocache “5”
Correo electrónico: anguitosanrodriguez@hotmail.com	TELEFONO
masanchezr@itsjapon.edu.ec	0989237101

Fecha: 27 de enero de 2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSc. Susana Magdalena Cobeña	
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo febrero - junio del 2021.	
OBJETIVO GENERAL	
Identificar la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, mediante una investigación de campo, para el diseño de una guía de juegos didácticos.	

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tiene el propósito de identificar la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas”, y así adaptar los juegos didácticos en la educación actual que por motivos de pandemia a nivel del mundo la educación ha dado un giro total y gracias a la tecnología sigue su continuidad y llega a cada uno de los hogares de las niñas y niños, que mediante las experiencias de aprendizajes dadas por las maestras se refuerza el aprendizaje.

Por tal motivo el proyecto a investigarse tiene como finalidad comprobar que los juegos didácticos inciden en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático y dar respuestas a los cambios de la enseñanza-aprendizaje, dándole paso a que las niñas y niños interactúen, construyan y aprueben conocimientos en base a los juegos didácticos, dentro de las actividades escolares para solucionar numerosas situaciones, logrando así a futuros estudiantes competentes de crear sus propios conocimientos básicos y siendo útiles para nuevas investigaciones que contribuirán para el desarrollo y prosperidad de nuestro país.

Flores (2009) define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38). Cabe enfatizar que los juegos didácticos son un medio para que las niñas y niños mediante el proceso de enseñanza - aprendizaje aprendan jugando, lo cual es la mejor manera de un aprendizaje basado en la motivación, diversión, disciplina y sobre todo fortaleciendo sus habilidades en sus primeros años de vida, donde el juego es innato en cada niña y niño y le sirve para toda su vida y así se fortalece varias áreas de conocimientos que deseamos que desarrolle y mucho mejor si aplicamos desde la primera infancia donde las niñas y los niños son como una esponjita que absorben todo y que mejor si se realiza el aprendizaje jugando mientras aprende.

En lo que respecta a la importancia pedagógica, los juegos didácticos son estrategias educativa permitiendo a la maestra enseñar de una manera divertida jugar mientras se aprende y así observar el resultado de los aprendizajes adquiridos de las niñas y niños y realizar una retroalimentación formativa mediante juegos didácticos basados en retos, preguntas, evaluaciones, entre otras.

La investigación tendrá un gran impacto para la sociedad ya que se beneficiaran maestras parvularias, niñas, niños y padres de familia con una guía didáctica basada en juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático lo cual le permitirá a la niña y el niño mejorar el aprendizaje y así cumplir las destrezas.

Con la elaboración de la guía didáctica sobre juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático servirá para que las maestras le den el uso adecuado al momento de la enseñanza - aprendizaje, porque la guía estará apta para utilizarla en los actuales momentos como es la educación aprendemos juntos en casa con materiales reciclados, ya que no existen guías para una enseñanza virtual y sobre todo con juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

La vigente investigación sobre los juegos didácticos además de ayudar para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, también fortalecerá conocimientos en otras áreas tal como lo menciona Piaget (1976) “conceptualizó el desarrollo como el resultado de una compleja relación entre la maduración del sistema nervioso, la experiencia (física y lógico matemática), la interacción social, la equilibración y la afectividad”. De tal manera se puede deducir que mediante la experiencia y la interacción social es como se da el aprendizaje y sobre todo si es basado mediante el juego de una mejor manera para mejorar con un aprendizaje significativo.

Una vez revisado el Plan de Proyecto de Titulación y aprobado en Junta Académica de la Carrera, se autoriza al estudiante a comenzar con su proyecto de titulación.

Atentamente,

Nombre Asesor: MSc. Susana Cobeña

Firma Asesor:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



Certificación del tutor

En calidad de tutora del proyecto de grado sobre el tema:

Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo febrero – junio del 2021 de SÁNCHEZ RODRÍGUEZ MAYRA ANGÉLICA estudiante de la carrera de Tecnóloga en Educación Parvularia en el periodo febrero – junio del 2021, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos necesarios y que, mediante mi revisión, está en condiciones de que el proyecto pueda ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el Consejo Directivo de la Carrera de Educación Parvularia.

En la ciudad de Santo Domingo, 30 de junio del 2021

Atentamente,

MSc. Susana Magdalena Cobeña Cobeña

C.I: 1716147853

TUTOR DEL PROYECTO DE GRADO

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



Derecho de autor

Yo, Mayra Angélica Sánchez Rodríguez, con cédula de identidad N°. 1723632277, autora del presente proyecto de titulación, libre y voluntariamente DECLARO, que el trabajo académico titulado:

Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo febrero – junio del 2021.

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte de plagio o copia alguna, constituyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,

.....
Mayra Angélica Sánchez Rodríguez

C.I: 1723632277

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



Dedicatoria

Este trabajo de investigación está dedicado a Dios por llenar mi vida de dones, por brindar en mi vida la dedicación y el esfuerzo y por llegar a culminar mis metas con responsabilidad.

A mis queridos padres Eduardo Sánchez y Bella Rodríguez por enseñarme a luchar en la vida, por darme su apoyo moral y sobre todo espiritual.

Igualmente, a mi estimado esposo Rolando Verduga y mi hijo Joel que creyeron en mi perseverancia y lucharon junto a mí para lograr mis sueños y así alcanzar mis metas y ser mejor cada día.

Mayra Angélica Sánchez Rodríguez.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



Agradecimientos

A Dios Padre, mi guía por darme la vida, el don de la sabiduría y las fuerzas para triunfar en los momentos de decadencia, por saber guiar mis pasos, permitiendo que mis metas se cumplan y se hagan realidad.

Quedo muy agradecida a quienes conforman el Instituto Superior Tecnológico Japón, en especial a la extensión de Santo Domingo de los Tsáchilas a cada uno de mis docentes forjadores en la enseñanza de mi aprendizaje que, con su sabiduría, ejemplo de vida y paciencia supieron inculcar sus enseñanzas y valores dándome una formación durante los años de estudios.

A mi tutora MSc. Susana Magdalena Cobeña Cobeña por la guía, la orientación y la paciencia en el proceso de desarrollo del trabajo integrador curricular, también expreso mis sinceros agradecimientos a mi amiga Deysi Veliz porque fue la persona que me animó a estudiar y a seguir esta hermosa carrera Parvularia, dándome siempre su apoyo moral.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



Tema: Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo febrero - junio del 2021.

Autora: Mayra Angélica Sánchez Rodríguez.

Tutor: MSc. Susana Magdalena Cobeña Cobeña.

Resumen

La presente investigación fue realizada con el objetivo de identificar la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, mediante una investigación de campo, para el diseño de una guía de juegos didácticos en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas”.

Para lo cual se consideró como variable independiente a los juegos didácticos, y la variable dependiente como el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Para el logro de esta investigación se analizaron contenidos sobre la utilización de los juegos didácticos y una amplia información.

La metodología usada es la del estudio de campo la cual ha sido observada, analizada, y comprobada directamente, logrando así una investigación fructífera y posible, con el objetivo de favorecer un aprendizaje de calidad.

El marco teórico presenta temas y subtemas basados en las variables que constituye el objetivo de estudio; que se realizó mediante una investigación de campo y documental. En la cual se aplicó la técnica de la encuesta por medio de Formulario de Google a docentes parvularias, también se utilizó la lista de cotejos como instrumento de observación, para las niñas y niños, cuya información fue tabulada y representada en tablas y gráficos.

La información que se obtuvo en la investigación documental fue utilizada para la verificación de hipótesis, determinando la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto favorable de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Se constató una serie de dificultades en el área de matemáticas, por tal situación se permite ejercer una propuesta que consiste en la elaboración de una guía didáctica dirigida a las educadoras, con actividades basadas en juegos prácticos, para que los niños puedan adquirir el aprendizaje del pensamiento lógico matemático requerido.

Palabras claves

Juegos didácticos Pensamiento lógico matemático Investigación de campo Guía didáctica

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



Abstract

Topic: Didactic games for the development of mathematical logical thinking in boys and girls from 4 to 5 years old from the Educational Unit "Washington Pazmiño Vargas" in the province of Santo Domingo de los Tsáchilas in the period February - June 2021.

Author: Mayra Angélica Sánchez Rodríguez.
Tutor: MSc. Susana Magdalena Cobeña Cobeña.

Abstract:

This research was carried out with the aim of identifying the importance of didactic games for the development of mathematical logical thinking, through a field investigation, for the design of a didactic games guide in boys and girls between 4 and 5 years of age. Educational Unit "Washington Pazmiño Vargas".

For which the didactic games were considered as an independent variable, and the dependent variable as the development of mathematical logical thinking. To achieve this research, content on the use of educational games and extensive information were analyzed.

The methodology used is that of the field study which has been observed, analyzed, and verified directly, thus achieving a fruitful and possible investigation, with the aim of promoting quality learning.

The theoretical framework presents topics and subtopics based on the variables that constitute the study objective; which was carried out through a field and documentary investigation. In which the survey technique was applied through the Google Forms to preschool teachers, the checklist was also used as an observation instrument, for the girls and boys, whose information was tabulated and represented in tables and pictures.

The information obtained in the documentary research was used for hypothesis verification, determining the direct relationship between the research variables and the favorable effect of the didactic games on the development of mathematical logical thinking.

A series of difficulties were found in the area of mathematics, for this situation it is allowed to exercise a proposal that consists of the development of a didactic guide aimed at educators, with activities based on practical games, so that children can acquire the learning of the logical mathematical thinking required.

Key Words:

Didactic games development of mathematical logical thinking documentary
investigation didactic guide

Tabla de contenido

Portada	
Hoja de aprobación del perfil y tema del proyecto.....	i
Certificación del tutor.....	iv
Derecho de autor.....	v
Agradecimientos.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Tabla de contenido.....	x
Índice de tablas.....	xiii
Índice de gráficos.....	xv
ANTECEDENTES.....	1
Objetivos de la investigación.....	3
Objetivo General.....	3
Objetivos Específicos.....	3
Justificación.....	4
Planteamiento del problema.....	6
Hipótesis.....	7
Señalamiento de las variables.....	7
CAPÍTULO I.....	8
1.1. Antecedentes de estudio.....	8
1.2. Bases teóricas.....	10
1.2.1. Definición del juego.....	10
1.2.2. Los juegos didácticos.....	12
1.2.3. Objetivos de los juegos didácticos.....	13
1.2.4. Clasificación de los juegos didácticos.....	14
1.2.5. Características de los juegos didácticos.....	14
1.2.6. Importancia de los juegos didácticos.....	15
1.2.7. Fase de los juegos didácticos.....	16
1.2.8. Ventajas de los juegos didácticos.....	17
1.2.9. Mediación pedagógica del juego didáctico.....	18
1.3. Pensamiento.....	19
1.3.1. Pensamiento lógico matemático.....	19
1.3.2. Características del pensamiento lógico matemático.....	20
1.3.3. El desarrollo del pensamiento lógico matemático.....	21
1.3.4. Desarrollo del pensamiento lógico matemático de 4 a 5 años.....	22

1.3.5. Componentes del desarrollo lógico matemático.....	23
1.4. Currículo de Educación Inicial	23
1.4.1. Objetivos del subnivel Inicial 2	24
1.4.2. Metodología juego trabajo.....	24
1.4.3. Rol del docente	25
1.4.4. Caracterización del eje de desarrollo y aprendizaje para niños del subnivel Inicial 2	26
1.4.5. Caracterización del ámbito de relaciones lógico/matemáticas para niños del subnivel inicial 2.....	26
1.4.6. Objetivo del ámbito relaciones lógico – matemáticas	26
1.4.7. Destrezas de 4 a 5 años.....	27
1.5. Teorías cognitivas del aprendizaje	27
1.5.1. Teoría de Jean Piaget.....	28
1.5.2. El aprendizaje significativo de Ausubel	30
1.5.3. Teoría Sociocultural De Lev Vygotsky	31
1.6.1. Fundamentación.....	32
1.6.1. Fundamentación Legal	32
1.6.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural (L.O.E.I)	32
1.7. Metodología.....	33
1.7.1. Diseño de la investigación.....	33
1.7.2. Investigación de campo	33
1.7.3. Investigación exploratoria	33
1.7.4. Investigación explicativa	34
1.7.5. Investigación comparativa.....	34
1.7.6. Investigación bibliográfica – documental.....	34
1.8.1. Método inductivo.....	34
1.8.2. Método deductivo	35
1.8.3. Método analítico	35
1.8.4. Método empírico.....	35
1.9. TÉCNICAS.....	35
1.10. INSTRUMENTOS	36
1.11. Población y muestra.....	36
1.11.1. Población	36
1.11.2. Muestra	36
CAPITULO II.....	38
Análisis de los resultados	38
2. Encuesta a las docentes.....	38
2.2. Lista de cotejo de las niñas y niños de 4 a 5 años	48

Cuadro de resumen de la lista de cotejo de niñas y niños de 4 a 5 años.	57
CAPITULO III	58
PROPUESTA	58
3.1. TEMA DE LA PROPUESTA	59
Introducción.....	60
Objetivos.....	61
Objetivo General.....	61
Objetivos específicos.....	61
Justificación	62
Nombre del juego didáctico:_Las escondidas	65
Lista de cotejo juego N° 1: Las escondidas.....	66
Nombre del juego didáctico:La tienda de futas	68
Lista de cotejo juego N° 2: La tienda de frutas	69
Nombre del juego didáctico:Bailo, bailo.....	71
Lista de cotejo juego N° 3: Bailo, bailo.....	72
Nombre del juego didáctico:Bingo de las figuras geométricas	74
Lista de cotejo juego N° 4: Bingo de figuras geometricas	75
Nombre del juego didáctico: Colores y agua vamos a jugar	77
Lista de cotejo juego N° 5: Colores y agua vamos a jugar.....	78
Nombre del juego didáctico: Rayuela de números.....	80
Lista de cotejo juego N° 6: Rayuela de números	81
Nombre del juego didáctico: Cuento mis tubitos	83
Lista de cotejo juego N° 7: Cuento mis tubitos.....	84
Nombre del juego didáctico:_La gallina y los huevos	86
Lista de cotejo juego N° 8: La gallina y los huevos.....	87
Nombre del juego didáctico :Alimento a mis pollitos.....	89
Lista de cotejo juego N° 9: Alimento a mis pollitos.....	90
Lista de cotejo juego N° 10: Tabla de magias de colores.....	93
CAPITULO IV	94
4. Análisis de resultados obtenidos luego de aplicar la propuesta.....	94
4.1. Cuadro comparativo	103
CAPITULO V.....	109
Conclusiones y recomendaciones.....	109
5.1. Conclusiones.....	109
5.2. Recomendaciones	110
ANEXOS	111
Referencias bibliográficas	124

Índice de tablas

Tabla 1. Población y Muestra	37
Tabla 2. ¿Conoce usted acerca de los juegos didácticos?.....	38
Tabla 3. ¿Considera importante aplicar los juegos didácticos en las clases con las niñas y niños?.....	39
Tabla 4. ¿Cree usted que utilizando los juegos didácticos se pueden cumplir con el objetivo de la experiencia de aprendizaje?	40
Tabla 5. ¿Cree usted que los juegos didácticos fortalecen las áreas cognitivas, motoras, sociales y de lenguaje?	41
Tabla 7. ¿Conoce usted las destrezas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 4 a 5 años?	43
Tabla 8. ¿Considera usted que es correcto fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños mediante el juego?	44
Tabla 9. ¿Considera usted que la niña y el niño al no cumplir con las destrezas del desarrollo del pensamiento lógico matemático tendrá dificultades en un futuro en su aprendizaje?	45
Tabla 10. ¿Usted hace uso de una guía didáctica con juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?.....	46
Tabla 11. ¿Considera importante el uso de una guía didáctica como una metodología para realizar las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?... 47	
Tabla 12. ¿Identifica características de mañana, tarde y noche?.....	48
Tabla 13. ¿Reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos?	49
Tabla 14. ¿Identifica en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado?	50
Tabla 15. ¿Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas?.....	51
Tabla 16. ¿Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios?.....	52
Tabla 17. ¿Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica?.....	53
Tabla 18. ¿Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10?	54
Tabla 19. ¿Compara y arma colecciones de más, igual y menos objetos?	55
Tabla 20. ¿Continúa y reproduce patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas?	56
Tabla 21. Cuadro de resumen de la lista de cotejo	57
Tabla 22. ¿Identifica características de mañana, tarde y noche?.....	94
Tabla 23. ¿Reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos?	95

Tabla 24. ¿Identifica en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado?	96
Tabla 25. ¿Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas?.....	97
Tabla 26. ¿Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios?.....	98
Tabla 27. ¿Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica?.....	99
Tabla 28. ¿Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10?	100
Tabla 29. ¿Compara y arma colecciones de más, igual y menos objetos?	101
Tabla 30. ¿Continúa y reproduce patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas?	102

Índice de gráficos

Gráfico 1: Conoce acerca de los juegos didácticos.	38
Gráfico 2: Considera importante aplicar los juegos didácticos.	39
Gráfico 4: Los juegos didácticos fortalecen las áreas cognitivas, motoras, sociales y de lenguaje.....	41
Tabla 6. ¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento lógico matemático se lo debe estimular desde edades muy tempranas?	42
Gráfico 5: El desarrollo del pensamiento lógico matemático se lo debe estimular desde edades muy tempranas.....	42
Gráfico 6: Destrezas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático	43
Gráfico 7: Fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante juegos	44
Gráfico 8: Dificultades en el aprendizaje al no cumplir con las destrezas del desarrollo lógico matemático.....	45
Gráfico 9: Uso de guía didáctica con juegos didácticos.....	46
Gráfico 10. Uso importante de una guía didáctica.	47
Gráfico 11. Características de mañana, tarde y noche.....	48
Gráfico 12. Nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.....	49
Gráfico 13. Nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado	50
Gráfico 14: Figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.....	51
Gráfico 15: Mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.....	52
Gráfico 16. Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.....	53
Gráfico 17: Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10.....	54
Gráfico 18. Colecciones de más, igual y menos objetos.	55
Gráfico 19. Reproduce patrones simples con objetos concretos.	56
Gráfico 20. Características de mañana, tarde y noche.....	94
Gráfico 21. Nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.....	95
Gráfico 22. Nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado	96
Gráfico 23: Utilizando los juegos didácticos se puede cumplir con el objetivo de la experiencia de aprendizaje.....	97
Gráfico 24: Los juegos didácticos fortalecen las áreas cognitivas, motoras, sociales y de lenguaje.....	98
Gráfico 25. Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.....	99
Gráfico 26: Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10.....	100
Gráfico 27. Colecciones de más, igual y menos objetos	101
Gráfico 28. Reproduce patrones simples con objetos concretos.	102

ANTECEDENTES

Introducción

En la educación inicial son muy pocas las maestras que utilizan los juegos didácticos como una manera de enseñanza y aprendizaje en los niños y las niñas, siendo los más usuales los tradicionales para ello es indispensable aplicar una nueva metodología para que logren alcanzar las destrezas que sugiere el currículo de educación inicial, por lo tanto se ha elaborado el trabajo Integrador Curricular titulado “ Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el período académico febrero-junio del 2021”.

Los juegos didácticos son muy importantes ya que se constituyen una de las principales estrategias metodológicas para poder llegar a cada niña y niño al momento de realizar la enseñanza – aprendizaje y a su vez enfocarlos para el desarrollo de habilidades cognitivas entre ellas el pensamiento lógico matemático, dicho pensamiento favorece a desarrollar la capacidad de pensar, resolver, clasificar, comparar e identificar la solución de problemas sencillos.

En el currículo de educación inicial se encuentran establecidas las metodologías necesarias para que las docentes motiven a las niñas y niños en el desarrollo cognitivo, afectivo, lingüístico, motriz, brindando así una enseñanza y un aprendizaje significativo, ya que el niño adquiere habilidades a través de lo que observa, explora y analiza en su entorno, siendo muy fundamental para los nuevos conocimientos que le servirán para toda su vida.

La investigación obtendrá como resultado conocer la realidad de la cual son partícipes los niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas, esta investigación proporcionara resultados que permitirán conocer el nivel de 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.

Mediante el juego el niño no solo desarrolla el pensamiento lógico matemática, sino a su vez el área socio afectiva, la interacción y convivencia con sus familiares dando espacio a su creatividad e imaginación, para lograr investigar, proponer, crear juegos donde la cultura se asocie con las matemáticas, llevando a establecerse los juegos didácticos.

La presente investigación está estructurada por cinco capítulos los cuales se desarrollan de la siguiente manera:

Capítulo I: Se desarrolla el marco teórico en donde se encuentra los fundamentos, que van a sustentar este proyecto sobre los juegos didácticos en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático y la metodología, donde se aplican la investigación de científica, bibliografías, población, muestras, instrumentos, procedimientos y recolección de información lo cual permite realizar una investigación adecuada buscando solución al problema planteado.

Capítulo II: En donde se evidencia los resultados primarios obtenidos de la aplicación de los instrumentos de recolección de información como cuadros estadísticos, gráficos, análisis de datos de la aplicación de los instrumentos, encuesta, fichas de observación y lista de cotejo.

Capítulo III: Se refiere a la propuesta para solucionar el problema sobre cómo los juegos didácticos influyen en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático la misma comprende de las siguientes partes: datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, análisis de factibilidad, fundamentación y evaluación. Se elaboró la propuesta, la misma que es una guía de juegos didácticos.

Capítulo IV: Se lleva a cabo el desarrollo de los resultados obtenidos, luego de aplicada la propuesta.

Capítulo V: Se encuentran las conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron luego de analizar los resultados obtenidos.

Objetivos de la investigación

Objetivo General:

Identificar la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, mediante una investigación campo, para el diseño de una guía de juegos didácticos.

Objetivos Específicos:

- Diagnosticar las dificultades en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años a través de una lista de cotejo.
- Analizar el nivel de desarrollo en los juegos didácticos en los niños y niñas de 4 a 5 años mediante el método teórico.
- Elaborar una guía didáctica sobre juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños mediante el método bibliográfico.
- Aplicar la guía didáctica sobre juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento matemático en las niñas y niños mediante el método comparativo.

Justificación

La presente investigación tiene el propósito de identificar la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas”, y así adaptar los juegos didácticos en la educación actual que por motivos de pandemia a nivel del mundo la educación ha dado un giro total y gracias a la tecnología sigue su continuidad y llega a cada uno de los hogares de las niñas y niños, que mediante las experiencias de aprendizajes dadas por las maestras se refuerza el aprendizaje.

Por tal motivo el proyecto a investigarse tiene como finalidad comprobar que los juegos didácticos inciden en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático y dar respuestas a los cambios de la enseñanza- aprendizaje, dándole paso a que las niñas y niños interactúen, construyan y aprueben conocimientos en base a los juegos didácticos, dentro de las actividades escolares para solucionar numerosas situaciones, logrando así a futuros estudiantes competentes de crear sus propios conocimientos básicos y siendo útiles para nuevas investigaciones que contribuirán para el desarrollo y prosperidad de nuestro país.

Flores (2009) define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38). Cabe enfatizar que los juegos didácticos son un medio para que las niñas y niños mediante el proceso de enseñanza - aprendizaje aprendan jugando, lo cual es la mejor manera de un aprendizaje basado en la motivación, diversión, disciplina y sobre todo fortaleciendo sus habilidades en sus primeros años de vida, donde el juego es innato en cada niña y niño y le sirve para toda su vida y así se fortalece varias áreas de conocimientos que deseamos que desarrolle y mucho mejor si aplicamos desde la primera infancia donde las niñas y los niños son como una esponjita que absorben todo y que mejor si se realiza el aprendizaje jugando mientras aprende.

En lo que respecta a la importancia pedagógica, los juegos didácticos son estrategias educativas permitiendo a la maestra enseñar de una manera divertida jugar mientras se aprende y así observar el resultado de los aprendizajes adquiridos de las niñas y niños y realizar una retroalimentación formativa mediante juegos didácticos basados en retos, preguntas, evaluaciones, entre otras.

La investigación tendrá un gran impacto para la sociedad ya que se beneficiarán maestras parvularias, niñas, niños y padres de familia con una guía didáctica basada en juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático lo cual le permitirá a la niña y el niño mejorar el aprendizaje y así cumplir las destrezas.

Con la elaboración de la guía didáctica sobre juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático servirá para que las maestras le den el uso adecuado al momento de la enseñanza - aprendizaje, porque la guía estará apta para utilizarla en los actuales momentos como es la educación aprendemos juntos en casa con materiales reciclados, ya que no existen guías para una enseñanza virtual y sobre todo con juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

La vigente investigación sobre los juegos didácticos además de ayudar para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, también fortalecerá conocimientos en otras áreas tal como lo menciona Piaget (1976) “conceptualizó el desarrollo como el resultado de una compleja relación entre la maduración del sistema nervioso, la experiencia (física y lógico matemática), la interacción social, la equilibración y la afectividad”. De tal manera se puede deducir que mediante la experiencia y la interacción social es como se da el aprendizaje y sobre todo si es basado mediante el juego de una mejor manera para mejorar con un aprendizaje significativo.

Planteamiento del problema

En el Ecuador en lo que ha educación inicial respecta existen diferentes estrategias de enseñanza para desarrollar las habilidades integrales en las niñas y niños, donde el juego didáctico es la mejor metodología para que los niños aprendan porque los juegos cumplen un objetivo que lo niños deben alcanzarlo durante el tiempo que estén con la maestra desarrollando la experiencia de aprendizaje y sobre todo de un carácter lúdico, hay que tener en cuenta que las niñas y los niños presentan dificultades en el aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas, se confunden al resolver problemas sencillos, cabe manifestar que cada año se aprenden nuevos conocimientos que se complementan a los ya obtenidos.

La dificultad del desarrollo del pensamiento lógico matemático se debe a que no dejamos que los niños exploren, manipulen, experimenten, piensen y sean críticos, pero con los cambios curriculares que se han venido dando en la educación se puede poner énfasis en el desarrollo del pensamiento lógico matemático con la implementación de juegos didácticos adecuados y promover desde las edades tempranas que es donde los niños captan con rapidez de una manera divertida de aprender mientras juega.

Por tal motivo el desarrollo del tema de investigación es “Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo febrero - junio del 2021” los cuáles serán de aporte en la enseñanza y aprendizajes de las niñas y niños de tan reconocida institución educativa.

En vista de las dificultades del desarrollo del pensamiento lógico matemático, mi propuesta se basa en de la creación de una guía didáctica de juegos didácticos para que los niños y niñas logren vencer dicho problema ya expuesto antes y sea un gusto de aprender las matemáticas jugando de una manera divertida y sobre todo didáctica.

El trabajar desde un punto de vista tradicional a las matemáticas, a través de los juegos didácticos se logrará en las niñas y niños un desenvolvimiento amplio en el aprendizaje del

pensamiento lógico matemático, el cual influirá en su vida estudiantil y personal, brindando beneficios a la sociedad a futuro.

Formulación del problema

¿Por qué son importante los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas?

Hipótesis

Según (Aravena, Kimelman, Micheli, Rodrigo, & Javier, 2006) en su libro de investigación científica menciona que: “Las hipótesis, indican lo que se está buscando, y son explicaciones tentativas del fenómeno que se quiere investigar, no representan los hechos en sí”. (p.107)

Los juegos didácticos si son importantes en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas porque a través de los juegos las niñas y los niños exploran, manipulan objetos del entorno, se divierten y logran un aprendizaje que dura para toda la vida y también logran alcanzar las destrezas en las matemáticas, en la resolución de problemas sencillos en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes y en un futuro tendremos seres humanos críticos, analíticos y reflexivos.

Señalamiento de las variables

Se define dos variables:

Variable independiente: Los juegos didácticos

Variable dependiente: Desarrollo del pensamiento lógico matemático.

CAPÍTULO I

1.1. Antecedentes de estudio

En la búsqueda en los repositorios virtuales de universidades internacionales, nacionales y locales, se ha encontrado los siguientes antecedentes.

A nivel internacional:

Paucar (2018) En su tesis titulada “Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en las niñas y los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 Alata – Huancán – Huancayo, se desarrolló por la necesidad de determinar la importancia del uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática para fomentar el desarrollo de habilidades de resolver situaciones de cantidad en su vida cotidiana en los niños y niñas de educación inicial de cinco años. Para recoger la información se ha utilizado la técnica de fichaje y para realizar experiencia en aula las técnicas didácticas siguiendo los procesos pedagógicos. Cuyo resultado se ha obtenido que de 17 niños y niñas que participaron en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en el aula, en el que se utilizó el instrumento de ficha de aplicación a fin de promover el desarrollo de la habilidad de resolución de situaciones de cantidad, un 6% se ubicaron en el nivel de inicio, el 35 % en el nivel de proceso y sólo el 59 % se halla en el nivel de logro. Esta evidencia es la justificación para ratificar la idea de que el uso de juegos didácticos juega un papel importante en la educación de los niños, aún más en el nivel de educación inicial.

Podemos concluir que esta investigación si se conoció la importancia de utilizar juegos didácticos al momento de la enseñanza y aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático ya que juega un papel tan indispensable en la educación de los niños y aún más si se aplica en los primeros años de educación inicial, donde los niños serán capaces de ser muy reflexivos, críticos, creativos y por ende les ayudará para toda la vida.

Quea (2020) En su tesis titulada “Juegos didácticos y el aprendizaje significativo en área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Putina, Puno, 2020”, cuyo objetivo se centró en determinar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial

1088, Putina, región Puno, año 2020. El tipo de investigación es cuantitativa, el diseño de la investigación es pre experimental, los resultados demuestran que el juego didáctico tiene relación con aprendizaje significativo en matemáticas en niños de 5 años de inicial.

Podemos concluir que el aprendizaje significativo tiene una gran relación con el juego didáctico, porque para que los niños aprendan jugando, por su ser innato debe gustarle jugar y que mejor si se fortalece un área en el desarrollo como son las matemáticas.

A nivel nacional:

Gualoto (2017) En su tesis titulada Los Juegos Didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico Matemático en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela particular Salesiana “Don Bosco”, su objetivo de investigación se basó en determinar la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela particular Salesiana don Bosco, la metodología utilizada en la investigación está fundamentada en dos modalidades bibliográfica- documental y de campo, la investigación se basó en un proceso sistemático de enfoque cuali-cuantitativo que incluyó, encuesta a docentes, la aplicación de una lista de cotejo a las niñas y los niños, los resultados obtenidos permitieron señalar las conclusiones y recomendaciones.

En esta investigación se pudo evidenciar que las maestras no aplican los juegos didácticos como herramienta pedagógica, por tal motivo las niñas y niños no desarrollan sus habilidades en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, se han centrado más en la utilización de elementos tecnológicos que como sabemos la utilización de la tecnología lo que vamos a obtener en un futuro niños poco reflexivo, autocríticos, poca concentración y la maduración de su cerebro no va ser acorde a su edad y perjudicará para la vida futura.

(Ojeda & Ortega, 2018) En su tesis titulada Destrezas adquiridas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas en el nivel preparatoria de la unidad educativa academia militar del valle en el periodo lectivo 2017-2018, cuyo objetivo de estudio fue analizar las destrezas adquiridas del ámbito de relaciones lógico- matemáticas en el nivel preparatoria de la Unidad Educativa Academia Militar del Valle en el periodo lectivo 2017- 2018, la modalidades aplicadas en esta investigación fueron bibliográfica – documental y de campo, los resultados demuestran que se

debe tomar en cuenta que las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes juegan un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento lógico matemático del niño.

Cabe destacar que esta investigación el juego es parte fundamental utilizado por las docentes al momento de la enseñanza – aprendizaje y así analizar las destrezas adquiridas por los niños y niñas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, porque si bien es cierto las matemáticas está entre las primeras enseñanza de la vida de cada niño porque es donde se aprende nociones, formas tamaño y desenvolverse en el diario vivir y le sirve para toda la vida y mucho mejor si se inspira con el juego basada en un aprendizaje significativo.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Definición del juego

(Educación, 2014) Menciona que “El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad” (p. 22).

El juego es la mejor manera de aprender y al mismo tiempo de enseñar porque es mediante el juego donde el niño explora, investiga, observa, imagina y además es innato en cada niña y niño, también es la principal estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje, en el nivel de inicial mediante el juego las niñas y los niños desarrollan sus capacidades cognitivas, físicas, lenguajes y afectivas.

Meneses, Maureen; Monge (2001) Nos dice que el juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto significativo de las actividades adultas y de contactos con ellas, la evolución del niño y el juego está relacionado con el medio en que se desenvuelva, el cual va a medir en el desarrollo de las habilidades y destrezas.

El juego en los niños y niñas el cual se constituye de actividades lúdicas donde ellos representan sus vivencias de cada día y que mejor si lo realizan con una persona mediadora de su aprendizaje, y así pueda observar las destrezas y habilidades acorde a su edad y al mismo tiempo sea reforzado con otros juegos de complejidad.

Podemos encontrar otra definición del juego en la guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial (2014) afirma que el:

Jugar es una necesidad vital para los niños, se reconoce como uno de sus derechos. Mientras juegan ellos exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea, además se relacionan con otras personas y desarrollan sus pensamientos, lenguaje, imaginación, creatividad, entre otras habilidades. (p. 22)

El juego es uno de los derechos que tienen todos los niños y niñas, es muy primordial durante los primeros años de vida porque gracias al juego ellos desarrollan todas sus áreas de desarrollo, descubren el medio que los rodea e interactuar con la familia y la sociedad.

Las primeras experiencias de un niño con el juego se dan normalmente dentro del entorno familiar o con las personas que lo rodean. Estas experiencias son esenciales para el desarrollo temprano del niño, en particular para el desarrollo cerebral, y sientan las bases de aprendizaje del niño de por vida. En las últimas décadas, la comunidad científica ha encontrado pruebas crecientes de que los lactantes y los niños, a través de experiencias lúdicas positivas, están en constante aprendizaje, conexión y relación con su entorno. Por esta razón, es necesario reivindicar el papel determinante que desempeña el juego en el desarrollo positivo de los niños. (Rebello Britto, 2017, pág. 41)

El juego es la base esencial para el desarrollo integral, porque mediante el juego el niño demuestra sus emociones, pensamientos, actitudes, en las edades tempranas es cuando debemos aprovechar al máximo su potencial cognitivo, físico, emocional y de lenguaje las maestras y la familia para enseñarle mediante el juego a que alcance sus destrezas, deseos de aprender y así no se les dificulte en años posteriores su aprendizaje, los niños son pequeños científicos, curiosos que nos sorprende con sus ocurrencias que al fin deben ser aprovechadas por la persona mediadora de su aprendizaje para que dirija por un buen camino su aprendizaje.

1.2.2. Los juegos didácticos

Existen algunas definiciones de los juegos didácticos:

Paucar (2018) menciona que:

El juego didáctico es un medio para favorecer el desarrollo de la atención, memoria, comprensión y conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento. Son juegos que sirven para educar, por tanto, son materiales didácticos que mediante la actividad lúdica sirven para enseñar o afianzar de determinadas habilidades, valores y actitudes. (p.14)

El juego didáctico al momento que se desarrolla en los niños y niñas es con el fin didáctico es decir de aprender jugando el cual favorece al desarrollo integral y se utilizan materiales que estén al alcance de la familia, mediante actividades lúdicas y creativas.

También existen otras definiciones del juego didáctico

El juego didáctico es considerado como un método de enseñanza planificado, es responsabilidad de la docente que el juego posea determinadas características que lo convierten en un recurso didáctico que contribuye a la desarrollar todas las capacidades de los niños y niñas. “Los juegos didácticos se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al niño para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su cotidianidad”. (Ortiz, 2009, p.61)

Para que el juego sea didáctico debe ser debidamente planificado por la maestra, para que las niñas y los niños puedan alcanzar las destrezas y habilidades que se requiere en el nivel que se encuentren y así favorezca a un desarrollo en sus habilidades y capacidades.

De igual manera Ortiz (2009) nos habla de otra enunciación:

Los juegos didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben construir actividades conclusivas o sea finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los niños y niñas y crear indisciplina en estos. (p.65)

Es indispensable que la maestra cree actividades claras y objetivos alcanzables, la metodología del juego debe ser acorde a la edad madurativa del niño y la niña, contemplando

su proceso paulatino; se debe considerar al juego didáctico como un instrumento capaz de desarrollar la creatividad, el pensamiento lógico y la autoestima de la niña y el niño, por ello, se debe seleccionar el juego en base a los objetivos y propósitos establecidos previamente por la maestra.

1.2.3. Objetivos de los juegos didácticos

Toda actividad que se aplica en las niñas y niños debe tener objetivos claros para que se pueda realizar con éxitos y sobre todo cumplirlos, que mejor si hablamos de los juegos didácticos que son esenciales para la enseñanza – aprendizaje, donde el objetivo principal del juego es brindarle al niño la posibilidad de vivenciar, indagar y acceder al conocimiento a través de su propia experiencia personales. Es muy indispensable que la maestra planifique las experiencias de aprendizaje enfocándose en objetivos que plantea el currículo de educación inicial y a las necesidades de las niñas y los niños.

Según (Ortiz, 2014, p. 220) nos señala sobre los objetivos los juegos didácticos:

- Enseñar a los niños y niñas a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los niños y niñas.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de los diferentes contenidos, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a las niñas y niños en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Los objetivos del juego didáctico procuran reforzar los conocimientos y potencializar las destrezas en cada uno de las niñas y niños, estimulando la toma de decisiones y la resolución de problemas que se presenten durante la realización del juego propuesto por la maestra, fruto

de este proceso la niña y el niño obtienen la asimilación de conocimientos que serán de gran utilidad para toda su vida.

1.2.4. Clasificación de los juegos didácticos

Los juegos didácticos también tienen su clasificación, los cuales tienen que estar acorde para alcanzar los objetivos, deben estar relacionado como lo sugiere el currículo de educación inicial de tal manera se pretende que las niñas y los niños adquieran mediante la metodología del juego y con la debida planificación realizada por la maestra.

Existen diferentes juegos y muchas clasificaciones de acuerdo a YVERN (1998)

En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado, está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados. También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico. (Rodríguez G. , 2016, pág. 60)

La clasificación utilizada por dicho autor es bastante completa tanto como clasificar un juego didáctico, como cualquier otro que carezca de finalidad didáctica.

Existe otra clasificación de los juegos didácticos a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización según (Ortiz Ocaña, 2014) considera tres clases de juegos didácticos: “Juegos para el desarrollo de habilidades, juegos para la apropiación de conocimientos, juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).” (p.225). Se debe escoger los juegos didácticos mediante los objetivos y contenidos de la enseñanza, su aplicación se debe mucho al grado de preparación, conocimiento y dominio por parte de la persona mediadora.

1.2.5. Características de los juegos didácticos

Los juegos didácticos tienen características específicas para que al momento que los niños lo practiquen en la experiencia de aprendizaje planteada por la maestra día a día sepamos cómo

organizarlo y explicarles a los niños de que se va tratar, ya que todos los juegos didácticos siempre debe tener una intención didáctica es decir de aprender mediante el juego para alcanzar un objetivo didáctico según la destreza escogida en la experiencia de aprendizaje que tiene que pertenecer a los ámbitos de desarrollo y aprendizaje, constantemente tiene que haber reglas, limitaciones y condiciones para poder mantener el orden entre los pares sea comprendido, divertido y sobre todo con un aprendizaje y no olvidarnos de la edad específica para que haya una igualdad entre los niños y niñas al momento de jugar. (Chacón P. 2008)

De acuerdo a Calderón (2013) citado por (Herrera, 2017) nos habla sobre otras de las características primordiales de los juegos didácticos “espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación”(p.3). Tomando en consideración que la participación del juego didáctico es libre por parte de las niñas y niños, al mismo tiempo le permite motivarse mientras aprende y también paulatinamente hace uso de sus destrezas, habilidades e imaginación para así prepararse para la vida y a la resolución de problemas sencillos, podemos analizar que estas características se notan con la gran variedad de aspectos positivos que con lleva la aplicación de los juegos didácticos al momento de la enseñanza- aprendizaje, cumpliendo que los objetivos que se requiere en cada aplicación de esta metodología.

1.2.6. Importancia de los juegos didácticos.

Según (Cotrina, 2019) nos menciona sobre la importancia de los juegos didácticos:

El juego es sumamente importante en la vida de todo ser humano especialmente en la del niño porque es un instrumento que posee para aprender y conocerse así mismo, ayuda a la concentración y el placer que refleja al momento de llevar a cabo el juego; ya que el trabajo y el juego están estrechamente relacionados porque no se puede separar uno del otro. (p.12)

Los juegos didácticos son de vital importancia en las niñas y niños ya que son estrategias lúdicas que ayudan a un aprendizaje emotivo, divertido y sobre todo significativo el cual le ayudará para toda la vida y beneficia a conocerse a sí mismo, a la práctica de valores y sobre todo favorece al desarrollo integral tanto en lo físico, social, emocional y cognitivo.

La metodología juego trabajo es la manera más importante de aplicar en los primeros años de educación de los niños y niñas, primeramente, porque ellos son como una esponjita que

absorben todo y hay que enseñarles de forma lúdica para que disfruten del aprendizaje y sean niñas y niños alegres y siempre tengan ese potencial y deseo de aprender y conocer cosas nuevas. Mediante el juego didáctico se les hará más fácil recordar lo que se aprende cada día, es decir al momento que las maestras evalúen siempre lo recordará con mucha facilidad porque cuando se aprende con lo que nos gusta existe frutos.

Los juegos didácticos involucran a los niños, las niñas, maestras y a los padres de familia responsables del proceso de enseñanza – aprendizaje, es bueno la colaboración del trio para que se alcancen las destrezas requeridas y en un futuro se puede obtener seres humanos responsables, creativos y con un conocimiento pleno.

1.2.7. Fase de los juegos didácticos

Todos los juegos didácticos propuestos por la maestra deben cumplir con ciertos objetivos de aprendizajes, basados en el currículo de educación inicial ya que al momento de aplicarlos con los niños y niñas se desarrolle de una manera eficiente capaz de alcanzar los logros en cada uno de los educandos, para ello es muy necesario conocer sus fases que a continuación se detallará.

Introducción

La introducción es clave y determinante al momento de incentivar y motivar al niño o niña a ser partícipe de un juego es donde se puede introducir todas reglas y normas llegando acuerdos donde todos estén conscientes de que es lo que se pretende hacer y cómo se va realizar la actividad. (Gualoto, 2017, p.37)

Es la primera fase donde los niños y niñas dialogan conjuntamente con la maestra, en este momento es cuando se planea, se organiza, se estable reglas, normas y lo fundamental de la experiencia de aprendizaje recordar el objetivo al que se quiere llegar.

Desarrollo

En esta etapa el juego se desenvuelve con la actuación de los niños y niñas en relación a lo establecido anteriormente, en esta fase el niño y la niña desarrolla todas sus capacidades y habilidades con un solo propósito ganar o finalizar con éxito el juego.(Gualoto, 2017, p.38)

El desarrollo se refiere cuando los niños y niñas se encuentran inmersos en las actividades, es el momento cuando exploran, experimentan, juegan y la maestra interactúa como mediadora, realizando las preguntas que les invite a indagar y sobre todo muy observadora entre la característica principal de una maestra.

Culminación

La culminación representa la finalización de la actividad en la cual se pone de manifiesto las diversas actitudes y aptitudes de los jugadores en donde se puede observar o determinar las habilidades cognitivas adquiridas o consolidadas, en esta fase se puede considerar si se logró los objetivos planteados al inicio del juego. (Gualoto, 2017, p.38)

La culminación es la etapa final de los juegos didácticos donde se ha logrado el objetivo planteado en la experiencia de aprendizaje, por el cual es muy necesario reunirse para identificar lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron y así mismo lo que les resultó difícil para así retroalimentar sus experiencias y estimular las capacidades para que superen las dificultades.

1.2.8. Ventajas de los juegos didácticos

Las ventajas de los juegos didácticos en el ámbito de educación se deben a su capacidad de relacionarlos con los contenidos y habilidades del pensamiento presentes en los juegos, la cual mejorará al fortalecimiento del desarrollo del pensamiento lógico y a las demás áreas de su desarrollo en cada uno de los niños.

Según (Ortiz, 2014, p.224-225) nos menciona las ventajas de los juegos didácticos entre las cuales se destacan las siguientes:

- Garantizan en el niño hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los niños y niñas y su motivación por los contenidos.

- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los niños y niñas, éstos rectifican las 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.
- Mejoran 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.

Podemos evidenciar las ventajas de los juegos didácticos, que señala dicho autor, las cuales les ayuda a los niños y niñas desde las relaciones intrapersonales e interpersonales es decir la convivencia con la sociedad, donde los juegos didácticos aporta a la práctica de valores y así mismo favoreciendo a la enseñanza – aprendizaje.

1.2.9. Mediación pedagógica del juego didáctico

La mediación pedagógica es uno de los elementos principales y necesarios que se requiere para el juego didáctico en los niños y las niñas, la mediación como su palabra mismo lo dice viene a ser como un puente entre la maestra y los niños, donde la maestra actúa como facilitador, motivador del aprendizaje, también cumple con una característica principal que es de observar a los niños, en los momentos de la actividad lúdica.

Según (Montero, 2017) en su revista de investigación menciona que: “La mediación pedagógica que brinda el juego está enfocada plenamente a que sirve como un medio para

relajarse, esto con el fin de que los y las estudiantes disfruten de sus clases y permita llevarse a cabo el aprendizaje”.(p.8) por lo tanto se puede manifestar que la mediación pedagógica se lleva a cabo para que las niñas y niños disfruten del juego didáctico con una plena seguridad que están siendo guiados por una persona profesional y sobre todo que lo desarrolla con amor en lo que hace, para un pleno aprendizaje.

La forma más indispensable de la mediación pedagógica es la comunicación oral con los niños y niñas, utilizar el lenguaje apropiado para una mejor comprensión; para ello es importante hacerles preguntas a los niños y al mismo responderle, explicar lo que se va realizar y lo que va a desarrollar y es así como va surgiendo un verdadero aprendizaje de armonía es decir ser amigos de los niños.

1.3. Pensamiento

Podemos definir el pensamiento como el proceso racional cognitivo complejo o superior que está dirigido a la búsqueda de lo invariante y esencialmente nuevo, y que constituye el reflejo y la construcción mediata y generalizada de la realidad (objetos, sujetos, procesos, hechos, fenómenos, situaciones, eventos, acontecimientos, e incluso el propio pensamiento, es decir, la metacognición). (Ortiz Ocaña, 2014, págs. 62-63)

El pensamiento es una capacidad intelectual que poseen todos los seres humanos, de tal manera que permite ser capaz de asimilar y procesar la información y después sirve para interpretar y actuar frente a una nueva situación.

1.3.1. Pensamiento lógico matemático

Según Palomino manifiesta que:

El pensamiento lógico matemático es uno de los componentes esenciales para el desarrollo intelectual de los niños. La construcción de los distintos conceptos lógicos matemáticos se inicia a temprana edad a partir de las experiencias que los niños desarrollan al interactuar con los objetos. (Palomino, 2020, pág. 19)

De acuerdo con el autor en la cita anterior se puede cuestionar que el pensamiento lógico matemático es uno de los más significativos en el desarrollo cognitivo de los niños y las niñas,

cabe recalcar que el pensamiento no es observable es el niño que lo construye en su mente mediante la exploración y manipulación de los objetos que los rodean en su entorno.

1.3.2. Características del pensamiento lógico matemático

El pensamiento lógico matemático está incorporado a la vida cotidiana de todo ser humano, para que los niños y las niñas aprendan y su pensamiento sea amplio es primordial que la maestra lo motive a experimentar, mediante las nociones, secuencias, contar, sumar mediante los juegos didácticos planificados, los cuales aportaran a sus destrezas y sus capacidades.

Existen cuatro características del pensamiento lógico matemático según lo menciona (Arteaga & Jesús, 2016)

La observación: es fundamental presentar a los alumnos tareas en las que, de manera autónoma y guiados con sumo cuidado por el maestro, sean capaces de centrar la atención en aquellas propiedades, características o fenómenos que queremos que perciban, sin forzar por nuestra parte dicho acto.

La imaginación: es necesario fomentar la creatividad de los alumnos mediante actividades que les permitan desarrollar múltiples y diferentes acciones, del mismo modo que puede ocurrir en el trabajo matemático.

La intuición: entendida como la capacidad para anticipar los resultados que se pueden obtener de una acción que se vaya a realizar posteriormente.

El razonamiento lógico: se debe potenciar la capacidad de los alumnos en relación a la obtención de unas conclusiones a partir de ideas o resultados previos considerados ciertos. (p.35)

En todo este proceso, juega un papel importante la naturaleza abstracta de los objetos matemáticos, pues a diferencia de lo que ocurre con otras áreas de conocimiento, no existen en la realidad, teniendo que recurrir a la representación o simbolización para poder trabajar con ellos, en la observación el niño observa los objetos y lo compara con su entorno dándole un significado, relaciona el color, tamaño, forma del objeto; en la imaginación la mente es capaz de crear imágenes inexistentes, pero dan paso a un pensamiento creativo; lo que respecta a la intuición el niño y la niña debe de ser capaz de desarrollar una intuición lógica para llegar a la toma de sus propias decisiones, la cual gozará de un razonamiento propio. Finalmente el razonamiento lógico el niño debe desarrollar su pensamiento lógico teniendo relación entre ideas o conceptos distintas alternativas para concluir con un problema.

1.3.3. El desarrollo del pensamiento lógico matemático

El desarrollo del pensamiento lógico matemático del individuo es un tema importante que se trabaja desde hace mucho tiempo, para conseguir que el niño se desenvuelva en el ámbito tanto social como cultural de manera plena. Por ello, es vital desde el nacimiento estimular mediante actividades lúdicas para conseguir un buen desarrollo y en lo posible, un desarrollo integral.

Para que el pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años sea estimulado se debe realizar actividades que se relacionen con las matemáticas, mediante juegos didácticos creados por la maestra y dejar que exploren, manipulen y traten de calcular, contar, y desarrollar la lógica ya que es importante para su vida futura, el simple hecho de que ordene objetos por colores, le da la pauta necesarias al docente para ver en el niño que está aprendiendo a manejar la lógica y sobre todo alcanzar las destrezas requeridas en este nivel, mediante el juego el niño está aprendiendo colores, secuencias, tamaño, volumen, a su vez suma cuantos objetos tiene, logrando mediante las experiencia llegar a un conocimiento nuevo, utilizando un conocimiento previo.

La maestra debe conocer el conocimiento previo con el que llega la niña y el niño, para poder evaluar el grado de conocimiento que tiene y buscar la mejor metodología de enseñarle, siempre motivándolo a crear conocimientos nuevos, para que lo relacione con los conocimientos previos que posee de tal manera que se le hace más fácil el aprendizaje. Para que el niño adquiera un aprendizaje lógico matemático debe mantener vivencias en el entorno social, emocional, jugar para que tenga movimiento corporal, a su vez explorará el entorno y manipulara objetos del medio ambiente los cuales se encuentren a su alcance, lo que el niño aprende lo dibuja y a su vez lo describe.

El niño mediante el juego didáctico desarrolla distintas habilidades cognitivas, motrices, afectivas y sociales y sobre todo va demostrando el alcance de su aprendizaje, siendo capaz de llevarlo a la práctica, un niño que no desarrolla el pensamiento lógico matemático, tendrá problemas futuros en el aprendizaje, ya que si bien es cierto las matemáticas son de vital importancia en toda nuestra vida sin darnos cuenta necesitamos de las matemáticas para

comprar, vender y sobre todo hasta para jugar, clasificándose en dificultades para razonar, sin encontrar soluciones a los problemas matemáticos o con dificultades para entender el significado y operaciones matemáticas, siendo un déficit de entendimiento para realizar un proceso matemático.

Desde edades tempranas las niñas y niños hay que enseñarles matemáticas de una forma divertida y lúdica para que influya de manera auténtica, un niño que presenta rechazo ante los problemas matemáticos, el docente debe cambiar su estrategia para lograr que el niño adquiera el aprendizaje.

1.3.4. Desarrollo del pensamiento lógico matemático de 4 a 5 años.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático consta de algunas estrategias de desarrollo acorde a la edad de 4 a 5 años es indispensable conocer cada una de ellas y a continuación se enuncian.

- Desarrollar la motricidad fina.
- Estimular la coordinación viso-manual.
- Aplicar técnicas lúdicas utilizando recursos del medio.
- Manejar técnicas grafo-plásticas: pintar, punzar, modelar, arrugar, colorear, copiar formas, calcar, dibujar, garabatear.
- Manejar títeres y marionetas

Conoceremos también los indicadores del desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años.

- Conoce, clasifica y grafica las figuras geométricas
- Realiza dibujos empleando figuras geométricas
- Identifica líneas rectas y curvas
- Enumera objetos en secuencia lógica
- Cuenta y ordena elementos de su entorno
- Cuenta elementos de un conjunto
- Identifica diferencias y semejanzas entre los objetos
- Diferencia texturas
- Nombra los colores primarios y algunos secundarios

- Identifica figuras iguales
- Ubica objetos a la derecha e izquierda

1.3.5. Componentes del desarrollo lógico matemático

El pensamiento lógico matemático se desarrolla en cada niña y niño gracias a las experiencias que adquieren día a día con su entorno, ya que les permite establecer relaciones entre los objetos del medio, realizar acciones y reconocer cambios en situaciones sencillas y cotidianas desde el yo corporal. (Bustamante, 2015, págs. 44-45)

Los aprendizajes matemáticos se estructuran a partir de: esquema corporal, relaciones y funciones: nociones de objeto, ubicación en el espacio, ubicación en el tiempo, nociones de orden, comparación, correspondencia, clasificación, seriación, ordenación de secuencias, conservación de la cantidad, cuantificadores, números cardinales, números ordinales, operaciones concretas de cálculo, adición sustracción, estadística y probabilidades.

1.4. Currículo de Educación Inicial

El currículo de Educación Inicial vigente desde el año 2014, se enfoca en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural.

Se propone tres ejes de Desarrollo y Aprendizaje: desarrollo personal y social, descubrimiento natural y cultural y expresión y comunicación, los mismos que se dividen en ámbitos que ayudan a organizar curricularmente los aprendizajes para garantizar que el trabajo en el aula promueva el desarrollo del niño de manera integral.

En el currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación,, 2014) se destaca lo siguiente:

1.4.1. Objetivos del subnivel Inicial 2

- Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.
- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.
- Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.
- Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.
- Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.
- Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos senso-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

1.4.2. Metodología juego trabajo

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas

actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades.

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

1.4.3. Rol del docente

En este nivel educativo, coherente con las teorías sustentadas en la fundamentación, el docente, para poder permitir que el niño explore, juegue, experimente y cree, debe asumir un rol de mediador del desarrollo y aprendizaje que le permita potenciar las capacidades de los niños.

La forma más importante de mediación es la de “hablar con los niños”, conversar con ellos, utilizar el lenguaje para tender puentes entre lo que los niños saben y lo que el docente espera que aprendan para enriquecer su comprensión del mundo.

Para que esto sea posible, el docente debe tomar con seriedad el diálogo con sus estudiantes, debe ser auténtico respecto a lo que dice y a lo que pregunta, debe mostrar un interés genuino por conocer y entender qué piensan y qué desean los niños.

1.4.4. Caracterización del eje de desarrollo y aprendizaje para niños del subnivel Inicial 2

Eje de descubrimiento del medio natural y cultural

En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea.

Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación.

1.4.5. Caracterización del ámbito de relaciones lógico/matemáticas para niños del subnivel inicial 2.

Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento.

Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.

1.4.6. Objetivo del ámbito relaciones lógico – matemáticas

Objetivo del subnivel: Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

1.4.7. Destrezas de 4 a 5 años

- Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.
- Identificar características de mañana, tarde y noche.
- Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.
- Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.
- Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.
- Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.
- Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.
- Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.
- Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.
- Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.
- Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.
- Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.
- Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.
- Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).
- Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.
- Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.
- Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.
- Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

1.5. Teorías cognitivas del aprendizaje

Este trabajo investigativo está fundamentado en los enfoques cognitivos revelando la importancia de un entorno de aprendizaje donde el niño y la niña puedan descubrir, explorar, investigar experimentar y mediante sus propios esfuerzos construir su propio conocimiento.

1.5.1. Teoría de Jean Piaget

Desde el momento en que el niño nace empieza su conocimiento, mediante los juegos que realizan las personas que se encuentran a su alrededor y durante su proceso evolutivo va consiguiendo su aprendizaje. Todo aprendizaje nuevo es asociado a un aprendizaje previo, antes visto o lo asociamos al entorno, cuando se obtiene un nuevo aprendizaje el área cognitiva lo asocia y lo obtiene dejando que sea flexible para nuevos conocimientos.

Según (Piaget, 1964) menciona que “Las estructuras variables serán, por tanto, las formas de organización de la actividad mental, bajo su doble aspecto motor o intelectual, por una parte, y afectivo, por otra, así como según sus dos dimensiones individual y social (interindividual)”. (p.13) de esta manera se entiende que el niño es el autor propio de su aprendizaje que nadie nace aprendiendo sino que lo adquiere mediante la enseñanza para así adquirir un aprendizaje y llevarlo a la práctica, haciendo crecer el conocimiento de acuerdo a la edad que se tiene y va siendo adquirido, demostrándose así el desarrollo de las cuatro etapas de aprendizaje de Piaget.

El ser humano desde que nace debe pasar por varios estadios durante su vida y cada una de ellas cumple ciertas características que determinan al sujeto ciertas capacidades para aprender y comprender el mundo dependiendo del estadio en el cual se encuentre. Estos estadios son:

Período sensorio – motor (edad aproximada 0 a 2 años)

Período pre – operacional (de 2 a 7 años)

Período de las operaciones concretas (de 7 a 11 años)

Período de las operaciones formales (desde los años en adelante).

Período sensorio – motor: Este período se extiende desde el nacimiento hasta la adquisición del lenguaje, donde el niño descubre el mundo a través de sus reflejos y percepciones sensoriales.

Según (Piaget J. , 1980) explica que: “En esta etapa, los niños construyen progresivamente el conocimiento y la comprensión del mundo mediante la coordinación de experiencias (como la vista y el oído) con la interacción física con objetos (como agarrar, chupar, y pisar)”. (p.2) durante esta etapa el niño y la niña adquiere su conocimiento a través de los sentidos, donde el niño aprende de lo que observa, de lo que escucha y palpa es por eso que llama sensorio-motor de aprender por medio de los sentidos.

Período pre – operacional: En este periodo los objetos ocupan la conciencia del niño razona de una manera intuitiva y parcial de acuerdo a lo que observa, percibe y manipula es característico de esta etapa el juego simbólico.

En los niños, se incrementa el juego y pretenden tener lugar en esta etapa, sin embargo, el niño aún tiene problemas para ver las cosas desde diferentes puntos de vista. Los juegos de los niños se clasifican principalmente por el juego simbólico y la manipulación de símbolos. (Piaget J. , 1980, pág. 3)

En este periodo los niños son egocéntricos lo que significa que el niño tiene dificultades para tomar el punto de vista de los demás, también se desarrolla el juego simbólico como por ejemplo unos pedazos de papeles lo pueden relacionar que son platos, además los niños aún no entienden lógica concreta y no pueden manipular mentalmente la información. Esta etapa se subdivide en dos: la sub- etapa de la función simbólica y La sub-etapa del pensamiento intuitivo

La sub-etapa de la función simbólica: Alrededor de 2-4 años de edad, los niños aún no pueden manipular y transformar la información de una manera lógica, pero, sin embargo, sí pueden pensar en imágenes y símbolos.

La sub-etapa del pensamiento intuitivo: Tiene lugar entre alrededor de las edades de 4 y 7, los niños tienden a ser muy curiosos y hacer muchas preguntas, empezando a usar el razonamiento primitivo.

Se concluye que esta etapa los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales.

Período de las operaciones concretas: Se caracteriza por el uso adecuado de la lógica, es decir comprende el mundo que lo rodea y relación existente entre los objetos, para ello es necesario la utilización del material concreto como base para abstraer el conocimiento matemático.

Según (Piaget J. , 1980) afirma que en este período existe el “aumento de las habilidades de clasificación: Los niños son capaces de clasificar objetos por su número, la masa, el peso y la capacidad para realizar con soltura problemas matemáticos, tanto en la suma como en la resta”. (p.5) cabe mencionar que los niños en esta etapa sus operaciones mentales se limitan a sus experiencias directas o concretas, los procesos de pensamientos se vuelven más maduros y va disminuyendo gradualmente el pensamiento egocéntrico.

Período de las operaciones formales: Está caracterizado por la posesión de un pensamiento lógico completo Según (Piaget J. , 1980) destaca que “la inteligencia se demuestra a través de la utilización lógica de símbolos relacionados con los conceptos abstractos”. (p.6) cabe destacar que en esta etapa los adolescentes piensan como un científico elaborando planes para resolver problemas, deducen de una manera sistemática.

1.5.2. El aprendizaje significativo de Ausubel

El aprendizaje significativo es un proceso de adquisición de significados refiriéndose a la posibilidad de establecer relaciones entre lo que hay que aprender y lo que ya se sabe o se encuentra consolidado en la estructura cognitiva del niño o la niña, el motor principal del aprendizaje significativo consiste en indagar lo que el niño conoce o sabe del tema como punto de partida para futuros aprendizajes.

Según (Ausubel, 1983) afirma:

Que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.(p.1)

Es muy necesario que el niño y la niña tenga conocimientos previos, porque ayuda a relacionar el conocimiento adquirido con el conocimiento proporcionado y de esta manera el aprendizaje sea excelente y que mejor que sea a base de sus propias experiencias, ya que un aprendizaje significativo le sirve para toda la vida lo explico porque cuando se aprende de una manera consiente no se olvida jamás.

1.5.3. Teoría Sociocultural De Lev Vygotsky

El ser humano se desempeña acorde al entorno en que vive, como también con quienes se rodea, desde el momento en que un niño nace va obteniendo conocimientos, mediante la colaboración de las personas mayores y cada aprendizaje va desarrollando acorde vaya creciendo y el medio que le rodea. El juego es esencial para que el niño se desarrolle manifestando su comportamiento diario, la interacción de un niño con un adulto es de gran importancia para su crecimiento en la sociedad y para su educación escolar.

Según (Ledesma, 2014) en su libro comenta que: “El lenguaje para Vygotsky es un instrumento fundamental para el desarrollo del pensamiento y su evolución”. (p.22). El pensamiento y lenguaje siempre van incorporados, no puede haber un lenguaje sin pensamiento, ni un pensamiento sin lenguaje y es así como se da el conocimiento para comprender el mundo que lo rodea y el cerebro recibe toda la información que al final se transforma en un aprendizaje significativo para la vida de cada ser humano.

El entorno social y cultural favorece en el aprendizaje del niño, primeramente con la familia, la unidad educativa y la sociedad que aportaran a las capacidades y destrezas del niño, la colaboración del adulto influye en el niño los primeros años de vida, pero cuando el niño empieza a comunicarse va desarrollando su proceso de aprendizaje y la interacción con el adulto se va limitando, en el momento que el niño va creciendo demuestra sus habilidades para luego ser capaz de desenvolverse sin la intervención del adulto, simplemente con indicaciones y la motivación necesaria.

1.6.1. Fundamentación

1.6.1. Fundamentación Legal

Este trabajo de investigación se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador.

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, art.26).

La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, art.28).

1.6.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural (L.O.E.I)

En el Ecuador la L.O.E.I resalta el respeto, los derechos, los conocimientos de las distintas culturas y etnias para que exista un convivir armónico, a su vez se comparte la forma de conocer, de vivir y sus enseñanzas mediante el respeto a las culturas que existen dentro y fuera de nuestro país.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural resalta en el Art. 2 todos los principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo.

Entre ellos encontramos el de gratuidad, acceso y permanencia, obligatoriedad, convivencia armónica, pertinencia, motivación entre otros que se destacan en la Ley.

El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

1.7. Metodología

1.7.1. Diseño de la investigación

El actual proyecto de investigación, consta con una investigación cualitativa y cuantitativa, debido a que se estudia el tema sobre: “Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo febrero – junio del 2021”, empleándose los dos tipos de investigación, se realizó la análisis bibliográfico y científico que facilitaron la recolección de datos estadísticos, mediante las encuestas digitales, fichas de cotejos, las cuales serán sometidos a un análisis, antes de la propuesta y al final para la obtención de resultados auténticos.

Se aplicó los siguientes tipos de investigación:

1.7.2. Investigación de campo

Es aquella que se aplica extrayendo datos e informaciones directamente de la realidad a través del uso de técnicas de recolección (como encuesta, lista de cotejo).

1.7.3. Investigación exploratoria

(Carhuancho, Nolzco, Monteverde, Guerrero, & Casana, 2019) Destacan que la investigación exploratoria está: “Constituido por el conocimiento inicial del tema a investigar, es aquí donde el investigador se propone a indagar información relevante y trabajos previos que le llamen la atención y le predisponga su curiosidad analítica para poder empezar con el estudio”. (p.21)

1.7.4. Investigación descriptiva

Según (Carhuancho, Nolzco, Monteverde, Guerrero, & Casana, 2019) manifiestan:

En este proceso se evidencia que el investigador sustenta de manera concreta la situación preocupante, precisa un contexto e identifica necesidades, lo que le permite desarrollar la intención de la investigación y que lleve a la delimitación de la misma dependiendo en gran medida de los que se pretende en el estudio.(p.21)

1.7.4. Investigación explicativa

La investigación de tipo explicativa ya no solo describe el problema o fenómeno observado, sino que se acerca y busca explicar las causas que originaron la situación analizada. En otras palabras, es la interpretación de una realidad o la explicación del por qué y para qué del objeto de estudio; a fin de ampliar el “¿Qué?” de la investigación exploratoria y el “¿cómo?” de la investigación descriptiva.

1.7.5. Investigación comparativa

Según (Carhuacho, Nolasco, Monteverde, Guerrero, & Casana, 2019, pág. 21) manifiestan que: “Este tipo de investigación implica explorar antecedentes de investigaciones previas realizadas que guarden relación con las temáticas a estudiar, examinar y comparar las propuestas teóricas efectivas sobre el contexto y la investigación a realizar”.

1.7.6. Investigación bibliográfica – documental

La investigación bibliográfica o documental consiste en la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema a estudiar. Se trata de uno de los principales pasos para cualquier investigación e incluye a selección de fuentes de investigación.

1.8. MÉTODOS

“El método significa el camino por seguir mediante una serie de operaciones y reglas prefijadas de antemano para alcanzar el resultado propuesto”. (Baena, 2017, pág. 67)

1.8.1. Método inductivo

Consiste en analizar casos particulares a partir de los cuales se derivan conclusiones de carácter general, se basa en la observación y en la experimentación.

1.8.2. Método deductivo

Se refiere a un método que parte de una premisa general, o universal para sacar conclusiones de un caso particular, partiendo de enunciados generales se formula enunciados particulares.

1.8.3. Método analítico

Según (Echavarría, Ramírez, & Zuluaga, 2010, pág. 18) mencionan “Es un camino para llegar a un resultado mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos”.

Se utilizó para analizar cada uno de los datos, recopilados dentro del proceso de la investigación.

1.8.4. Método empírico

Permiten la obtención y elaboración de los datos empíricos y el conocimiento de los hechos fundamentales que caracterizan a los fenómenos

1.9. TÉCNICAS

“Las técnicas se vuelven respuestas al “cómo hacer” y permiten la aplicación del método en el ámbito donde se aplica”. (Baena, 2017, pág. 68)

Para la investigación se utilizó las siguientes técnicas para la obtención de recolección de datos respectivos, los cuales sirven de apoyo para el proyecto de investigación realizado, entre los cuáles son:

- **Encuesta** corresponde a una serie de diez preguntas directas realizadas a 10 docentes, mediante los medios tecnológicos (teléfono) se envía un link de formularios de google, a las docentes la cual permitirá adquirir información necesaria, para conocer la importancia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

- **Observación** fue realizada en una reunión mediante videos llamadas, reunión zoom a las niñas y niños de 4 a 5 años de edad con sus respectivos representantes, perteneciente a la inicial 2, observando la metodología de trabajo realizada por la docente lo cual me da las pautas necesarias para realizar la propuesta para las posibles soluciones.

1.10. INSTRUMENTOS

Según (Baena, 2017)“Son los apoyos que se tienen para que las técnicas cumplan su propósito”. (p.68)

- **Cuestionario** es un instrumento compuesto por un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos del estudio.
- **Lista de cotejo** Se definirá cuantas niñas y niños consiguen las destrezas establecidas dentro del ámbito relaciones de lógico y matemáticas establecidas en el currículo de educación inicial, antes de la propuesta y al finalizar el trabajo integrador curricular.

1.11. Población y muestra

1.11.1. Población

De acuerdo a (Aravena, Kimelman, Micheli, Rodrigo, & Javier, 2006) “Es el conjunto formado por todas las unidades elementales que proporcionarán las mediciones de interés”. (p.135)

El estudio se aplicó a 25 niñas y niños, con 10 docentes de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el período de enero - junio 2021.

1.11.2. Muestra

“Es una parte representativa de la población definida en el estudio”. (Aravena, Kimelman, Micheli, Rodrigo, & Javier, 2006, pág. 135)

En esta investigación tanto la muestra y la población no sobrepasan a las 100 personas a investigar, por tal motivo, se trabajó con todo el universo tanto de niñas y niños, como docentes.

Tabla 1. Población y Muestra

Tabla 1. Población y muestra

Población	Frecuencia
Docentes	10
Estudiantes del Inicial 2	25
TOTAL	35

Fuente: Unidad Educativa "Washington Pazmiño Vargas"
Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez

CAPITULO II

Análisis de los resultados

2. Encuesta a las docentes

Tabla 2. ¿Conoce usted acerca de los juegos didácticos?

Tabla 2. ¿Conoce usted acerca de los juegos didácticos?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Si	10	100%
	No	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 1: Conoce acerca de los juegos didácticos.



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N° 1.- Se observa que el 100% de las docentes encuestadas, si conocen sobre los juegos didácticos.

Tabla 3. ¿Considera importante aplicar los juegos didácticos en las clases con las niñas y niños?

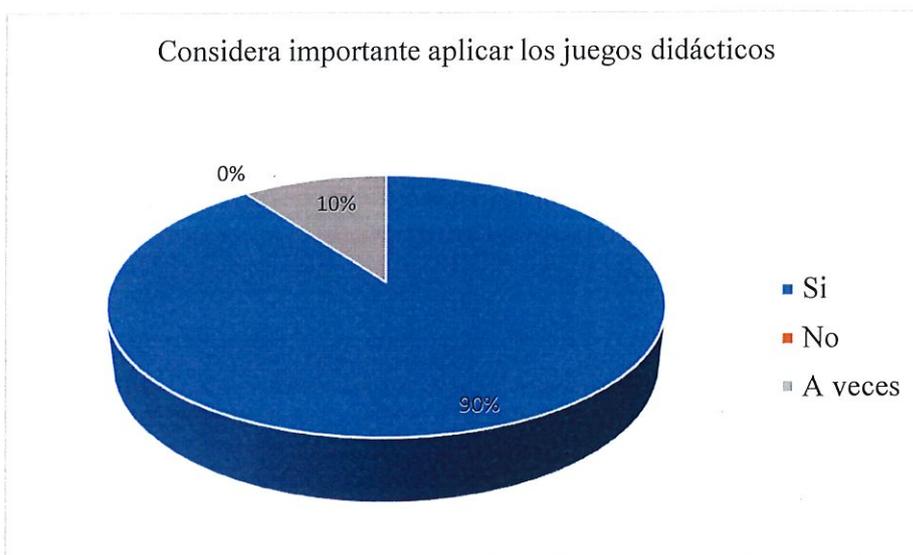
Tabla 3. ¿Considera importante aplicar los juegos didácticos en las clases con las niñas y niños?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 2	Si	9	90%
	No	0	0%
	A veces	1	10%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 2: Considera importante aplicar los juegos didácticos.



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N° 2.- Se observa que el 90% de las docentes encuestadas, si consideran importante aplicar los juegos didácticos en las clases con las niñas y los niños, mientras que un 10% establece que a veces es importante aplicar los juegos didácticos.

Tabla 4. ¿Cree usted que utilizando los juegos didácticos se pueden cumplir con el objetivo de la experiencia de aprendizaje?

Tabla 4. ¿Cree usted que utilizando los juegos didácticos se pueden cumplir con el objetivo de la experiencia de aprendizaje?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 3	Si	90	90%
	No	10	10%
	A veces	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 3. Utilizando los juegos didácticos se puede cumplir con el objetivo de la experiencia de aprendizaje.



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 3.- Se observa que el 90% de las docentes encuestadas dicen que si se cumple con el objetivo de la experiencia de aprendizaje utilizando los juegos didácticos mientras que el 10% manifestaron que no se cumplen con el objetivo de la experiencia de aprendizaje.

Tabla 5. ¿Cree usted que los juegos didácticos fortalecen las áreas cognitivas, motoras, sociales y de lenguaje?

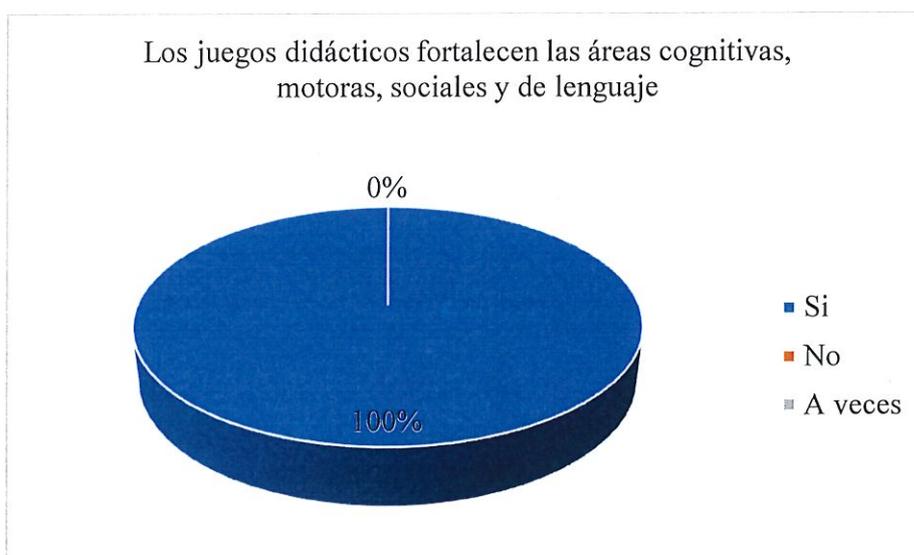
Tabla 5. ¿Cree usted que los juegos didácticos fortalecen las áreas cognitivas, motoras, sociales y de lenguaje?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 4	Si	10	100%
	No	0	0%
	A veces	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 4: Los juegos didácticos fortalecen las áreas cognitivas, motoras, sociales y de lenguaje.



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 4.- Se observa que el 100% de las docentes encuestadas dicen que los juegos didácticos si fortalecen las áreas cognitivas, motoras, sociales y de lenguaje.

Tabla 6. ¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento lógico matemático se lo debe estimular desde edades muy tempranas?

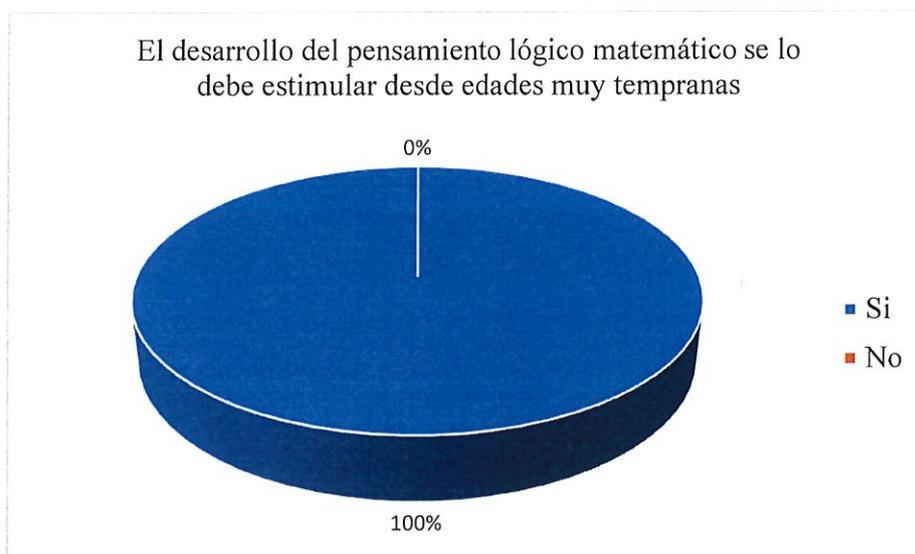
Tabla 6. ¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento lógico matemático se lo debe estimular desde edades muy tempranas?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 5	Si	10	100%
	No	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 5: El desarrollo del pensamiento lógico matemático se lo debe estimular desde edades muy tempranas.



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 5.- Se observa que el 100% de las docentes encuestadas dicen que si se debe estimular el desarrollo del pensamiento lógico matemático desde edades muy tempranas.

Tabla 7. ¿Conoce usted las destrezas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 4 a 5 años?

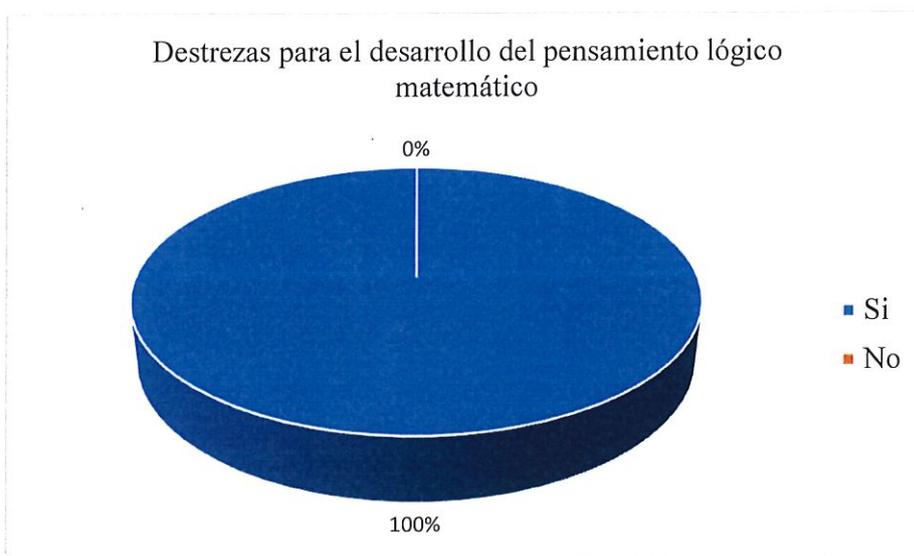
Tabla 7. ¿Conoce usted las destrezas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 4 a 5 años?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 6	Si	10	100%
	No	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 6: Destrezas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 6.- Se puede observar que el 100% de las docentes encuestadas si conocen las destrezas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 4 a 5 años.

Tabla 8. ¿Considera usted que es correcto fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños mediante el juego?

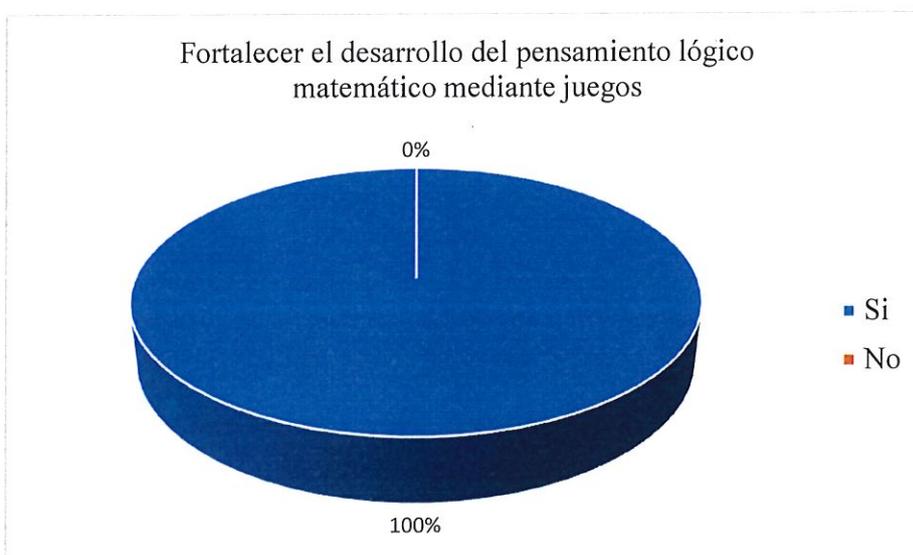
Tabla 8. ¿Considera usted que es correcto fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños mediante el juego?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 7	Si	10	100%
	No	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 7: Fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante juegos



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 7.- Se observa que el 100% de las docentes encuestadas dicen que si consideran fortalecer el desarrollo del pensamiento matemático en las niñas y niños mediante el juego.

Tabla 9. ¿Considera usted que la niña y el niño al no cumplir con las destrezas del desarrollo del pensamiento lógico matemático tendrá dificultades en un futuro en su aprendizaje?

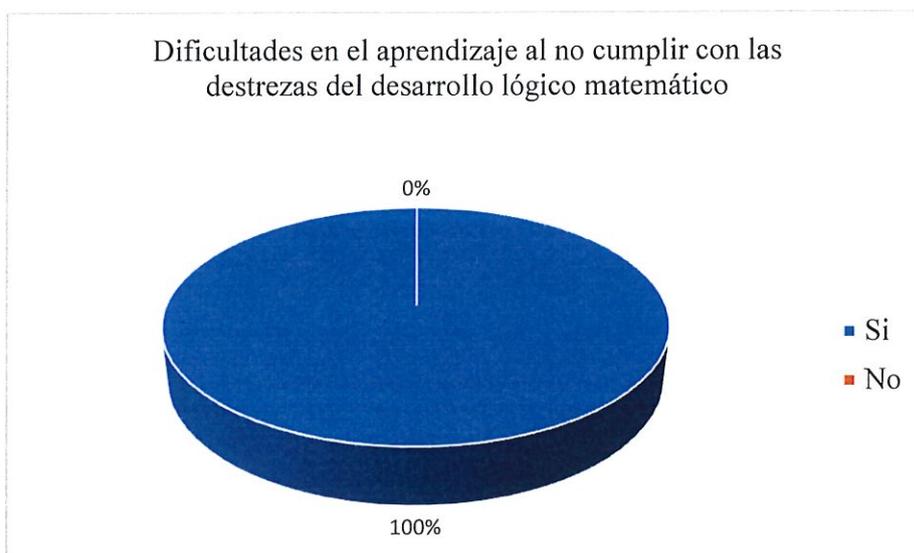
Tabla 9. ¿Considera usted que la niña y el niño al no cumplir con las destrezas del desarrollo del pensamiento lógico matemático tendrá dificultades en un futuro en su aprendizaje?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 8	Si	10	100%
	No	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 8: Dificultades en el aprendizaje al no cumplir con las destrezas del desarrollo lógico matemático.



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 8.- Se observa que el 100% de las docentes encuestadas dicen que consideran que si es importante que las niñas y los niños alcancen las destrezas del desarrollo del pensamiento lógico matemático para que no tengan dificultades en un futuro en su aprendizaje.

Tabla 10. ¿Usted hace uso de una guía didáctica con juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

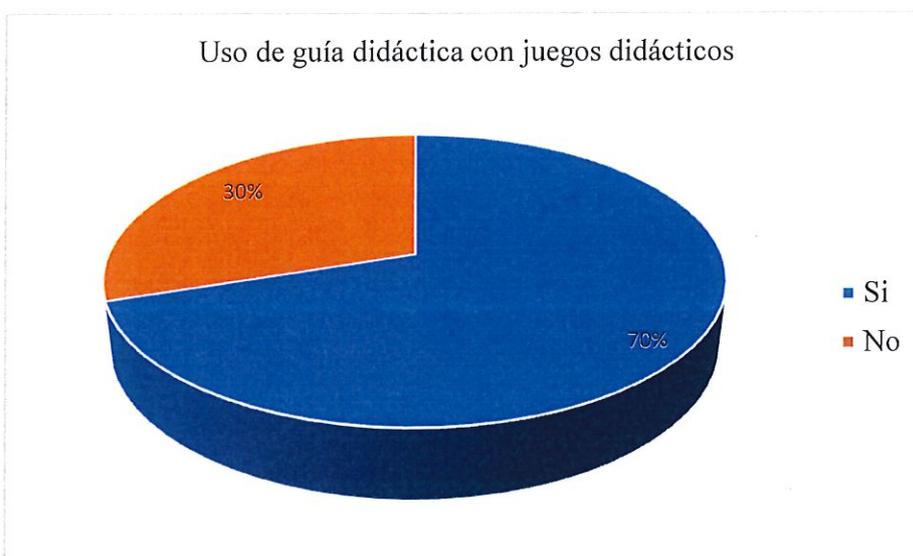
Tabla 10. ¿Usted hace uso de una guía didáctica con juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 9	Si	7	70%
	No	3	30%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 9: Uso de guía didáctica con juegos didácticos



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 9.- Se observa que el 70% de las docentes encuestadas dicen que si hacen uso de guías didácticas con juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, mientras un 30% de las docentes encuestadas no hacen uso de guías didácticas.

Tabla 11. ¿Considera importante el uso de una guía didáctica como una metodología para realizar las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Tabla 11. ¿Considera importante el uso de una guía didáctica como una metodología para realizar las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 10	Si	10	100%
	No	0	0%
	A veces	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 10. Uso importante de una guía didáctica.



Fuente: Docentes del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 10.- Se observa que el 100% de las docentes encuestadas dicen que si consideran importante el uso de una guía didáctica como una metodología para realizar las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

2.2. Lista de cotejo de las niñas y niños de 4 a 5 años

Tabla 12. ¿Identifica características de mañana, tarde y noche?

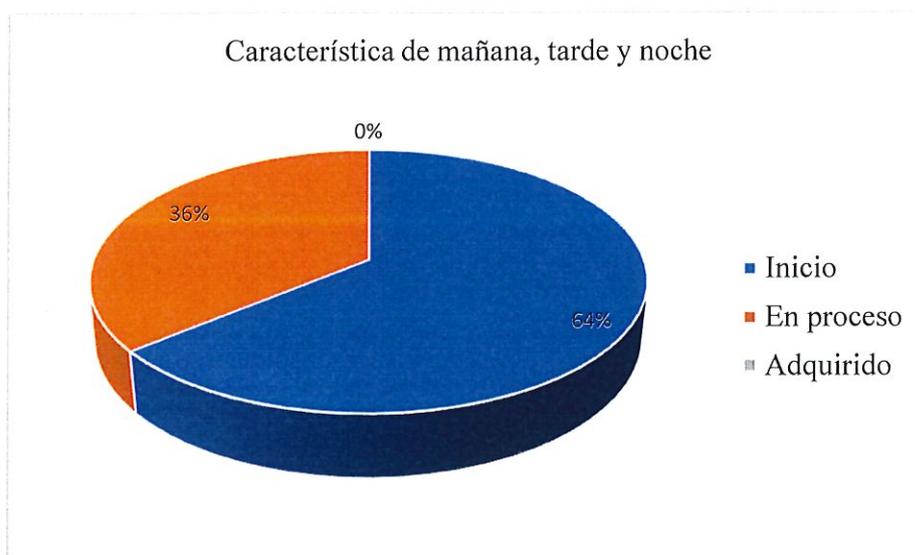
Tabla 12. ¿Identifica características de mañana, tarde y noche?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Inicio	16	64%
	En proceso	9	36%
	Adquirido	0	0%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 11. Características de mañana, tarde y noche



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 11.- Se observa que el 64% que representa a 16 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar características de mañana, tarde y noche mientras que el 36% que representa a 9 niñas y niños se encuentran en proceso.

Tabla 13. ¿Reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos?

Tabla 13. ¿Reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 2	Inicio	20	80%
	En proceso	5	20%
	Adquirido	0	0%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 12. Nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

En el gráfico N.º 12.- Se observa que el 80% que representa a 20 niñas y niños se encuentran en inicio de reconocer la ubicación de los objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos, mientras que el 20% que representa a 5 niñas y niños se encuentran en proceso.

Tabla 14. ¿Identifica en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado?

Tabla 14. ¿Identifica en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 3	Inicio	18	72%
	En proceso	7	28%
	Adquirido	0	0%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 13. Nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

Gráfico N.º 13.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 72% que representa a 18 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado, mientras que el 28% que representa a 7 niñas y niños se encuentran en proceso.

Tabla 15. ¿Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas?

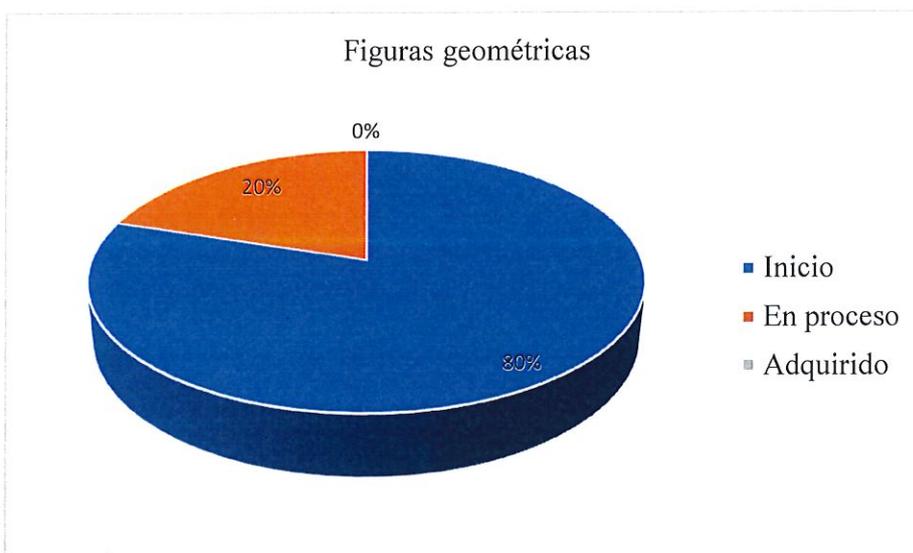
Tabla 15. ¿Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 4	Inicio	20	80%
	En proceso	5	20%
	Adquirido	0	0%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 14: Figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

Gráfico N.º 14.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 80% que representa a 20 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y representaciones gráficas mientras que el 20% que representa a 5 niñas y niños se encuentran en proceso.

Tabla 16. ¿Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios?

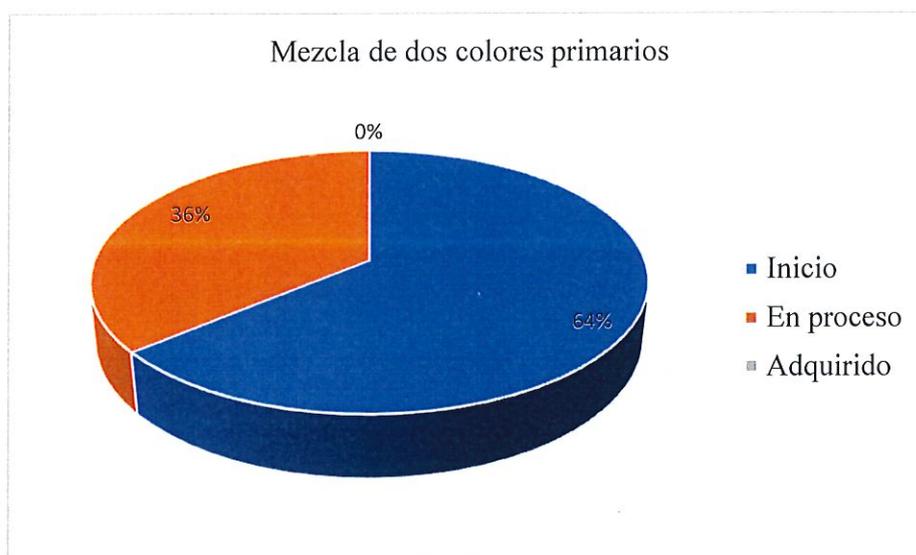
Tabla 16. ¿Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 5	Inicio	16	64%
	En proceso	9	36%
	Adquirido	0	0%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 15: Mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

Gráfico N.º 15.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 64% que representa a 16 niñas y niños se encuentran en inicio de experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios, mientras que el 36% que representa a 9 niñas y niños se encuentran en proceso.

Tabla 17. ¿Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica?

Tabla 17. ¿Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 6	Inicio	23	92%
	En proceso	2	8 %
	Adquirido	0	0 %
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 16. Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

Gráfico N.º 16.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 92% que representa a 23 niñas y niños se encuentran en inicio de contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica en inicio, mientras que el 8% que representa a 2 niñas y niños se encuentran en proceso.

Tabla 18. ¿Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10?

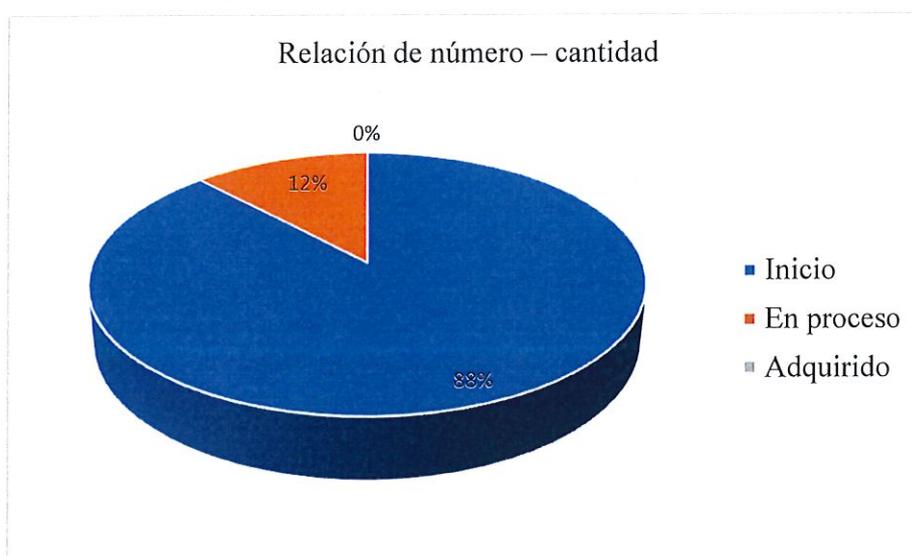
Tabla 18. ¿Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 7	Inicio	22	88%
	En proceso	3	12%
	Adquirido	0	0%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 17: Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”
Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

Gráfico N.º 17.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 88% que representa a 22 niñas y niños se encuentran en inicio de comprender la relación de número – cantidad hasta el 10, mientras que el 12% que representa a 3 niñas y niños se encuentran en proceso.

Tabla 19. ¿Compara y arma colecciones de más, igual y menos objetos?

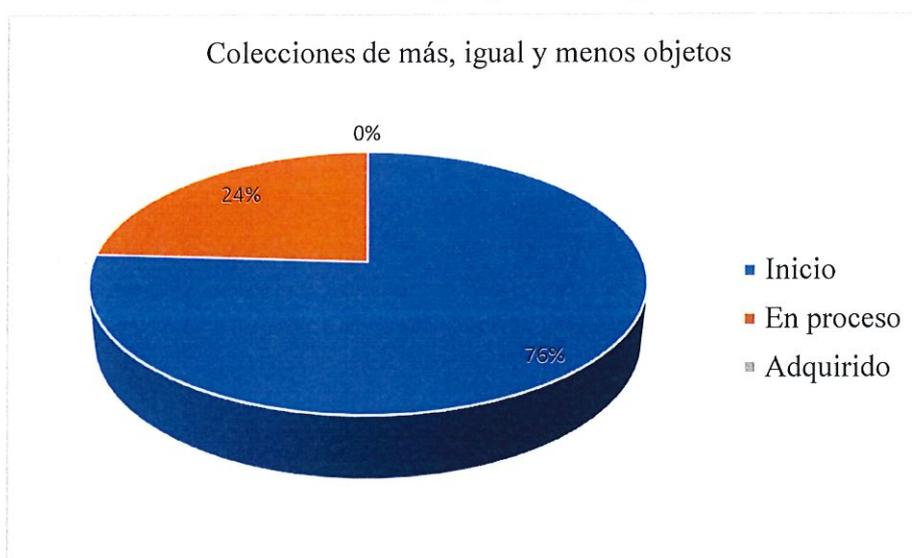
Tabla 19. ¿Compara y arma colecciones de más, igual y menos objetos?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 8	Inicio	19	76%
	En proceso	6	24%
	Adquirido	0	0%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 18. Colecciones de más, igual y menos objetos.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

Gráfico N.º 18.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 76% que representa a 19 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos, mientras que el 24% que representa a 6 niñas y niños se encuentran en proceso.

Tabla 20. ¿Continúa y reproduce patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas?

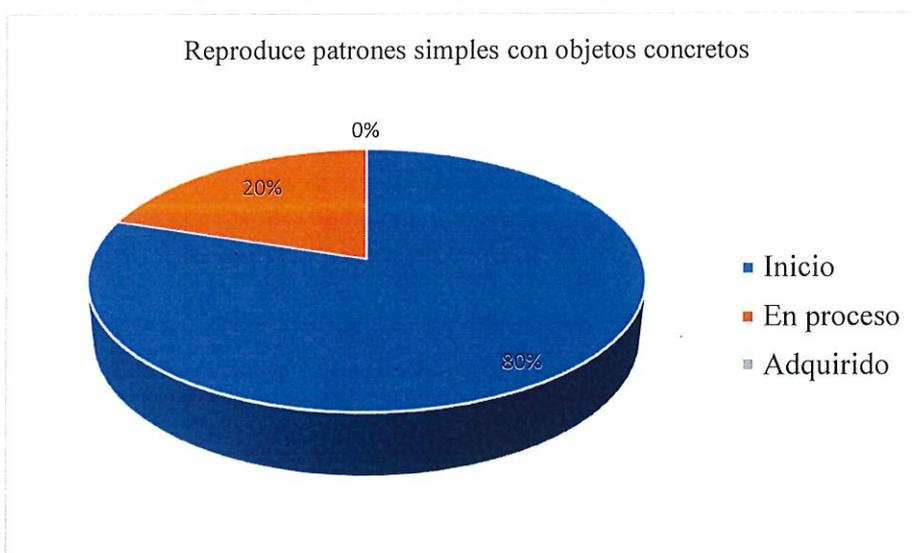
Tabla 20. ¿Continúa y reproduce patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 9	Inicio	20	80%
	En proceso	5	20%
	Adquirido	0	0%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 19. Reproduce patrones simples con objetos concretos.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos

Gráfico N.º 19.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 80% que representa a 20 niñas y niños se encuentran en inicio de continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, mientras que el 20% que representa a 5 niñas y niños se encuentran en proceso.

Cuadro de resumen de la lista de cotejo de niñas y niños de 4 a 5 años.

Tabla 21. Cuadro de resumen de la lista de cotejo

<i>Tabla 21. Cuadro de resumen de la lista de cotejo</i>				
ITEM	DESTREZA	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1	Identificar características de mañana, tarde y noche.	64%	36%	0%
2	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.	80%	20%	0%
3	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado.	72%	28%	0%
4	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	80%	20%	0%
5	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.	64%	36%	0%
6	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica.	96%	8%	0%
7	Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10.	88%	12%	0%
8	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.	76%	24%	0%
9	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.	80%	20%	0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.
Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

CAPITULO III

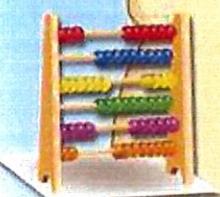
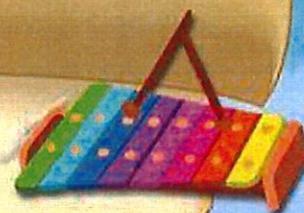
PROPUESTA

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

**GUÍA DIDÁCTICA SOBRE
JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL
DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO
MATEMÁTICO EN LAS NIÑAS Y
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

AUTORA: MAYRA ANGÉLICA SÁNCHEZ RODRÍGUEZ.

FEBRERO – JUNIO 2021





3.1. TEMA DE LA PROPUESTA

“Guía didáctica sobre juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo febrero – junio del 2021.

Beneficiarios: 25 niñas y niños

Provincia: Santo Domingo de los Tsáchilas

Cantón: Santo Domingo

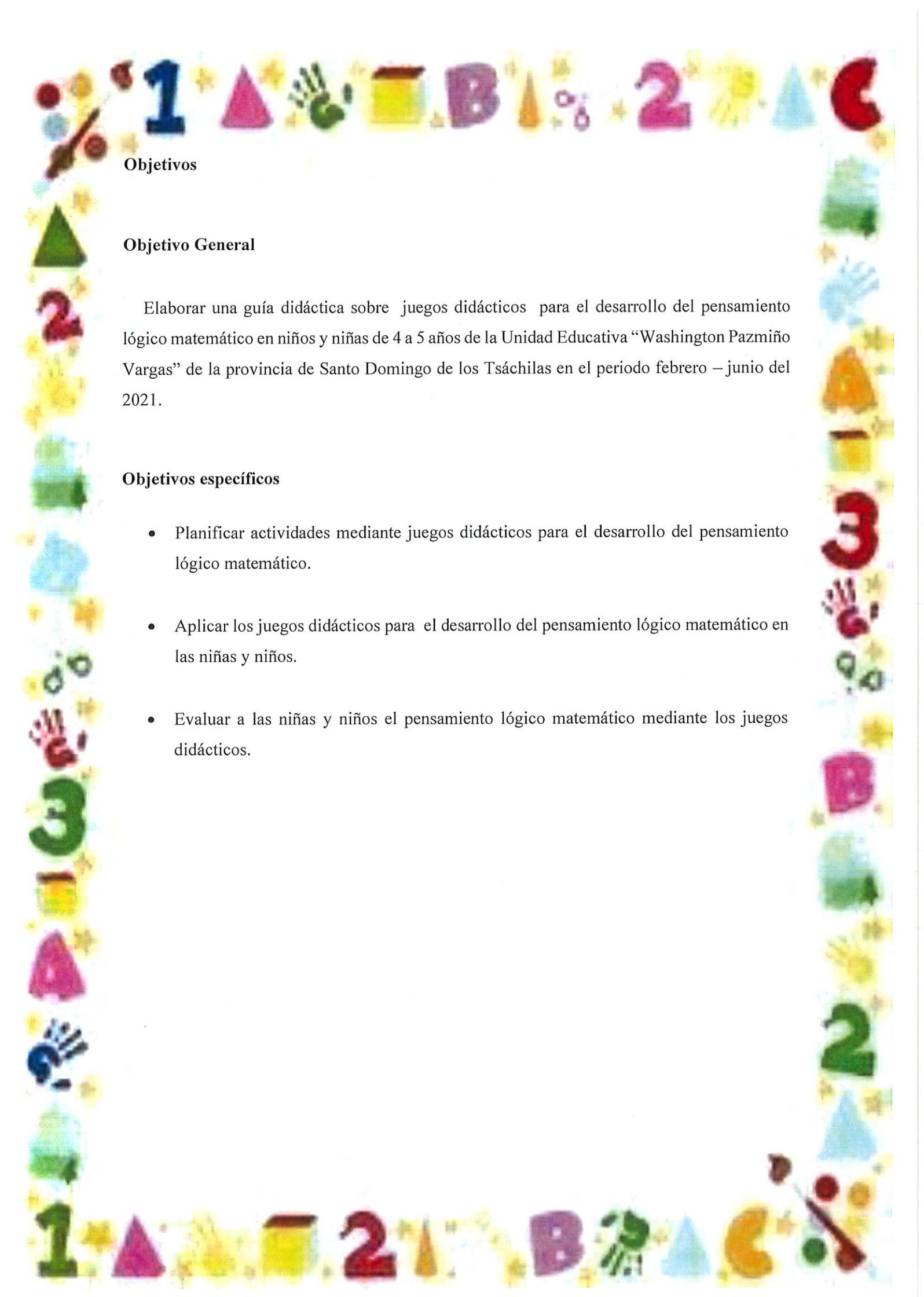
A decorative border surrounds the page, featuring a repeating pattern of colorful numbers (1, 2, 3), letters (A, B, C), and geometric shapes (triangles, squares, circles) in various colors like blue, red, green, and yellow. The border is set against a background of small yellow stars.

Introducción

La presente guía didáctica de juegos didácticos está diseñada con actividades pedagógicas, lúdicas las cuales permitirá a las docentes parvularias aplicarlas en sus clases y sobre todo fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años.

Los juegos didácticos cumplen con las destrezas que se encuentra planteadas en el Currículo de Educación inicial, son muy dinámicos, creativos y sobre todo muy didácticos por lo que permitirá a los niños aprender mientras juegan.

Los juegos didácticos que se encuentran en la guía didáctica, es proponer a las docentes parvularias una herramienta para fomentar y desarrollar el aprendizaje en cada niño y niña, mediante el aprendizaje significativo que posee cada uno de ellos y así lograr la mejor comprensión y asimilación de una manera divertida.



Objetivos

Objetivo General

Elaborar una guía didáctica sobre juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo febrero – junio del 2021.

Objetivos específicos

- Planificar actividades mediante juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- Aplicar los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños.
- Evaluar a las niñas y niños el pensamiento lógico matemático mediante los juegos didácticos.

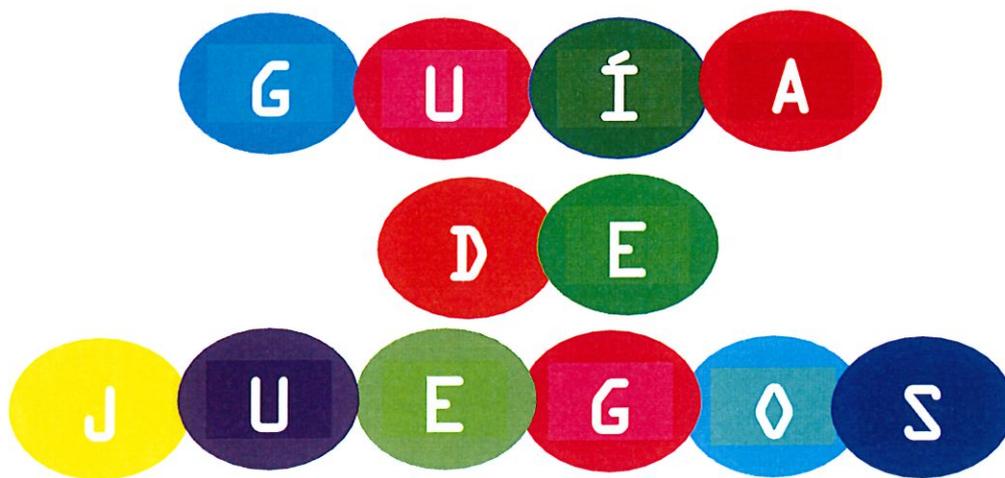
A decorative border surrounds the page, featuring a repeating pattern of colorful numbers (1, 2, 3), letters (A, B, C), and geometric shapes (triangles, squares, circles) in various colors like blue, red, green, yellow, and purple. The border is set against a background of small, scattered colorful dots and shapes.

Justificación

La importancia de la presente investigación es dar prioridad al juego didáctico como base en la enseñanza – aprendizaje en las niñas y niños del nivel inicial, los cuales influirán en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

La actual propuesta está dirigida a las docentes parvularias de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” mediante los juegos didácticos se presentan diversas maneras de enseñar y mediar el aprendizaje de las niñas y niños, con la finalidad de formar seres humanos activos y reflexivos.

La presente propuesta está adaptada a la situación actual que vivimos tiempos de pandemia, para que las niñas y niños puedan aprender desde casa y así desarrollar el pensamiento lógico matemático, con juegos muy didácticos y divertidos, además con materiales reciclables.



DIDÁCTICOS

**Para niñas y niños de 4
a 5 años**

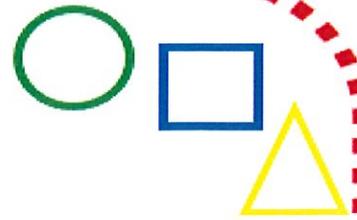


APRENDO



Fuente: (Pinteres, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

JUEGO N°1



Las escondidas

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

Descubrimiento del medio natural y cultural.

ÁMBITO DE APRENDIZAJE

Relaciones lógico - matemáticas

Objetivo de aprendizaje: Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento

Destreza: Identificar características de mañana, tarde y noche.

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- Recortes de libros, revistas o dibujo.
- cartón
- goma
- tijera.
- Espacio adecuado

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N° 1

1. Se explica al participante las reglas del juego didáctico “Las escondidas”
2. Se esconderán imágenes de escenas que muestren diversas actividades como: personas durmiendo, niños jugando, niños almorzando, niños levantándose, etc.
3. Se esconden las imágenes en la sala de la en orden lógico mañana, tarde y noche.
4. Luego el participante buscará las imágenes escondidas y mencionará la característica que se encuentra en la imagen encontrada.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Identifica características de mañana, tarde y noche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Encuentra fácilmente las imágenes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nombra las características de mañana, tarde y noche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se divierte jugando	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO N° 1: LAS ESCONDIDAS

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
N°	Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Identificar características de mañana, tarde y noche.	
		EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none">  Identifica características de mañana, tarde y noche.  Encuentra fácilmente las imágenes.  Nombra las características de mañana, tarde y noche.  Se divierte jugando. 	
		SI	NO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

APRENDO

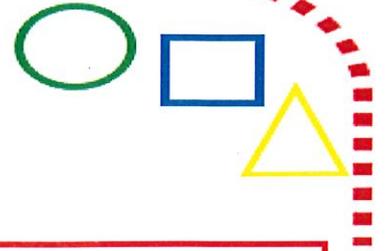


Fuente: (Pinterest, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

JUEGO N°2

NOMBRE DEL JUEGO DIDÁCTICO:

La tienda de frutas.



<p>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE Descubrimiento del medio natural y cultural.</p>	<p>ÁMBITO DE APRENDIZAJE Relaciones lógico - matemáticas</p>
<p>Objetivo de aprendizaje: Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.</p>	
<p>Destreza: Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.</p>	

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- mesa, bandeja de frutas (guineo, naranjas, mandarinas, manzana, papaya, guaba, maracuyá, etc.)

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N° 2

1. Preparamos la mesa simulando que vamos a vender frutas.
2. Se menciona el nombre de todas las frutas, para que el participante las conozca y pueda vender.
3. Luego se le explica al participante en que consiste la actividad.
4. Empezamos a comprar por ejemplo: véndame la fruta que está cerca del guineo, véndame la fruta que está atrás de la manzana y así sucesivamente.
5. También podemos hacerle cambiar de espacio las frutas utilizando las nociones espaciales (entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos).

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Identifica adelante/atrás		
Identifica lejos/cerca		
Se concentra		
Escoge sin dificultad la ubicación de las frutas		

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO N° 2: LA TIENDA DE FRUTAS

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
N°	Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.	
		EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none"> Identifica adelante/atrás Identifica lejos/cerca Se concentra Escoge sin dificultad la ubicación de las frutas 	
		SI	NO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			



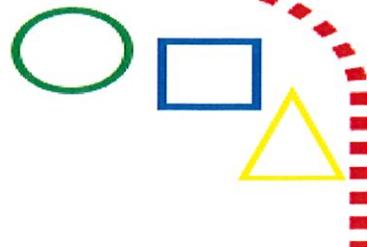
Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

APRENDO



Fuente: (Pinterest, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

Juego N°3



NOMBRE DEL JUEGO DIDÁCTICO:

Bailo, bailo

<p>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE Descubrimiento del medio natural y cultural.</p>	<p>ÁMBITO DE APRENDIZAJE Relaciones lógico - matemáticas</p>
<p>Objetivo de aprendizaje: Comprender nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos.</p>	
<p>Destreza: Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado.</p>	

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- Palitos secos recogidos del entorno natural.
- música, grabadora o celular.

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N° 3

1. Se explica el juego al participante en que consiste.
2. El participante debe bailar alrededor de los palitos secos, la mamá o el papá también realiza el baile, pero mientras bailan con el participante la persona guía debe retirar un palito.
3. Al parar la música, el participante debe identificar que palito retiró la mamá o el papá durante el baile
4. El participante deberá decir si el palito es delgado o grueso, largo o corto.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Identifica largo/corto de los palitos		
Identifica delgado/grueso de los palitos		
Menciona sin equivocarse la noción de medida mientras observa el objeto.		
Se divierte mientras realiza el juego.		

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO N° 3: BAILO, BAILO

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
N°	Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado.	
		EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none">  Identifica largo/corto de los palitos  Identifica delgado/grueso de los palitos  Menciona sin equivocarse la noción de medida mientras observa el objeto.  Se divierte mientras realiza el juego. 	
		SI	NO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E. "Washington Pazmiño Vargas"
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

APRENDO



Fuente: (Pinterest, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

Juego N° 4



NOMBRE DEL JUEGO DIDÁCTICO:

Bingo de las figuras geométricas

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

Descubrimiento del medio natural y cultural.

ÁMBITO DE APRENDIZAJE

Relaciones lógico - matemáticas

Objetivo de aprendizaje: Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

Destreza: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- Tabla para jugar bingo de figuras geométricas.
- figuras geométricas pequeñas.
- ruleta de figuras geométricas.

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N° 4

1. Se invita a los participantes a sentarse, se iniciará la actividad indicando una por una las figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
2. Se explica las reglas del bingo, se entrega a los participantes la cartilla donde se encuentran las figuras geométricas y las piezas para que coloquen encima de cada figura según vaya saliendo en la ruleta.
3. La persona guía (mamá o papá) dará vuelta a la ruleta según la figura geométrica que salga señalada por la flechita, la persona mediadora del juego dirá en voz alta el nombre de la figura y de inmediatamente los participantes ubicaran encima de la cartilla la ficha de figura geométrica que sea igual y sobre todo si la tiene.
4. Nuevamente la persona guía le dará vuelta a la ruleta para seguir jugando, se termina el juego cuando un participante diga BINGO.
5. Luego se comprueba si el cartón ganador se llenó correctamente.
6. Se juega con 2 o 3 participantes para que exista un ganador.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.		
Nombra las figuras geométricas.		
Le gustó el juego		
Se concentra mientras realiza el juego		

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO N° 4: BINGO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
N°	Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	
		EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none">  Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.  Nombra las figuras geométricas.  Le gustó el juego  Se concentra mientras realiza el juego 	
		SI	NO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			



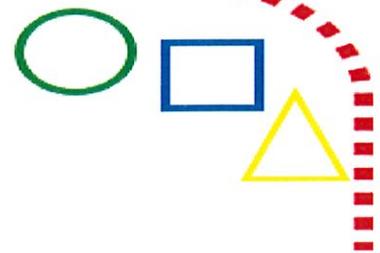
Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

APRENDO



Fuente: (Pinterest, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

Juego Nº 5



NOMBRE DEL JUEGO DIDÁCTICO:

Colores y agua vamos a jugar

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE
Descubrimiento del medio natural y cultural.

ÁMBITO DE APRENDIZAJE
Relaciones lógico - matemáticas

Objetivo de aprendizaje: Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

Destreza: Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- Temperas de colores primarios.
- agua, un vaso transparente.
- el cuerpo(manos)

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N° 5

1. Se explica el juego al participante en que consiste.
2. Ubicamos témperas de color amarillo en una manito y de color azul en la otra manito.
3. Ubicamos ambas manitos en el vaso transparente y veremos que se forma el color verde

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Nombra e identifica los colores primarios	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se entusiasma por seguir descubriendo los colores secundarios	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es responsable con la actividad que realiza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se concentra mientras realiza el juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO Nº 5: COLORES Y AGUA VAMOS A JUGAR

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
Nº	Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.	
		EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none">  Nombra e identifica los colores primarios  Se entusiasma por seguir descubriendo los colores secundarios.  Es responsable con la actividad que realiza.  Se concentra mientras realiza el juego. 	
		SI	NO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			



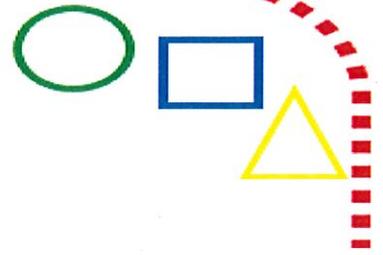
Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

APRENDO



Fuente: (Pinterest, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

Juego N°6



NOMBRE DEL JUEGO DIDÁCTICO:

Rayuela de números

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE
Descubrimiento del medio natural y cultural.

ÁMBITO DE APRENDIZAJE
Relaciones lógico - matemáticas

Objetivo de aprendizaje: Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento par la solución de problemas sencillos.

Destreza: Contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numéricas.

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- cartón grande dibujado una flor en forma de rayuela y sus hojas numeradas del 1 al 15, cuerpo.

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N° 6

1. Se explica el juego al participante en que consiste.
2. Ubicamos el cartón en el piso, donde se encuentra la rayuela dibujada en forma de flor.
3. Saltar alternando los pies y al mismo tiempo contar los números del 1 al 15.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Cuenta oralmente los números del 1 al 15		
Se divierte mientras juega		
Respeto su turno		
Se concentra mientras realiza el juego		

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO N° 6: RAYUELA DE NÚMEROS

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
N°	Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numéricas.	
		EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none"> Cuenta oralmente los números del 1 al 15 Se divierte mientras juega Respeta su turno Se concentra mientras realiza el juego 	
		SI	NO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			



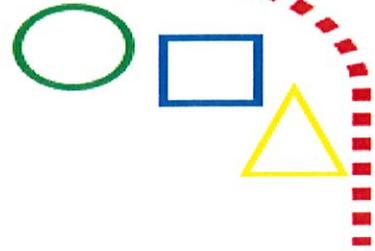
Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

APRENDO



Fuente: (Pinterest, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

Juego N°7



NOMBRE DEL JUEGO DIDÁCTICO:

Cuento mis tubitos

<p>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE Descubrimiento del medio natural y cultural.</p>	<p>ÁMBITO DE APRENDIZAJE Relaciones lógico - matemáticas</p>
<p>Objetivo de aprendizaje: Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</p>	
<p>Destreza: Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10</p>	

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- 11 tubos de papel higiénico.
- 55 palitos secos.
- envase plástico.

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N° 7

1. Se le explica a la niña o al niño las reglas del juego.
2. Ubicamos en la mesa el material para empezar a jugar, el envase con los palitos secos dentro y la plancha de tubos debidamente numerados.
3. Se inicia contando los números que están ubicados en cada tubo y después vamos cogiendo un palito y vamos ubicando dentro de cada tubo según el número que indica cada tubo.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Ubica correctamente los palitos dentro del tubito numerado.		
Sabe identificar los números que están en el tubito.		
Se concentra mientras realiza el juego.		
Se divierte en el juego.		

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO N° 7: CUENTO MIS TUBITOS

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
N°	Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10 EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none">  Ubica correctamente los palitos dentro del tubito numerado.  Sabe identificar los números que están en el tubito.  Se concentra mientras realiza el juego.  Se divierte en el juego. 	
		SI	NO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

APRENDO



Fuente: (Pinterest, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

Juego N°8



NOMBRE DEL JUEGO DIDÁCTICO:

La gallina y los huevos

<p>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE Descubrimiento del medio natural y cultural.</p>	<p>ÁMBITO DE APRENDIZAJE Relaciones lógico - matemáticas</p>
<p>Objetivo de aprendizaje: Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</p>	
<p>Destreza: Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10</p>	

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- 3 envases vacíos de cubeta de huevos.
- 20 huevos elaborados con periódicos u hojas de papel.
- 1 dado

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N ° 8

1. Se explica el juego didáctico al participante
2. Pueden jugar 2 participantes para ver el ganador .(niño, mamá o papá)
3. Se hace la entrega de cada cubeta vacía a cada uno de los participante (solo con 10 espacios)
4. Se realiza un sorteo para saber que participante inicia primero y segundo.
5. El primer participante lanza el dado y según el número que le salga ubica los huevos.
6. Luego es el turno del segundo participante, así mismo lanza el dado y según el número que le salga ubica los huevos.
7. Finalmente gana quien logre llenar primero el envase de huevos que solo serían 10 por cada cubeta.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Ubica correctamente los objetos (huevos) según el número que le sale en el sorteo.		
Reconoce el número que sale en el sorteo del dado.		
Se emociona jugando.		
Respeto su turno.		

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO N° 8: LA GALLINA Y LOS HUEVOS

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10 EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none">  Ubica correctamente los objetos (huevos) según el número que le sale en el sorteo.  Reconoce el número que le sale en el sorteo del dado.  Se emociona jugando.  Respeta su turno. 		
	SI	NO	
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			



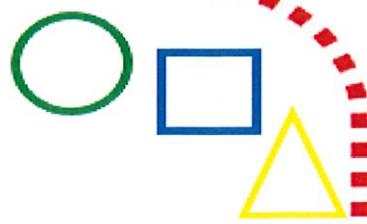
Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

APRENDO



Fuente: (Pinteres, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

Juego Noq



NOMBRE DEL JUEGO DIDÁCTICO:

Alimento a mis pollitos

<p>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE Descubrimiento del medio natural y cultural.</p>	<p>ÁMBITO DE APRENDIZAJE Relaciones lógico - matemáticas</p>
<p>Objetivo de aprendizaje: Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</p>	
<p>Destreza: Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10</p>	

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- envase vacíos de huevos, una pelotita de papel o pelotitas de los desodorantes, pepas de maíz, los tres pollitos de material reciclado y un envase plástico.

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N° 9

1. Explicamos las reglas del juego que consiste en: Primero ubicamos el envase de huevos ya numerado, los 3 pollitos elaborados, la pelotita y los granos de maíz en un envase plástico en una mesa o en el piso de tu sala.
2. Los pollitos van a ir comiendo en orden que el participante escoja cual pollito quiere que se alimente primero, segundo y tercero.
3. Para que los pollitos se alimenten el participante lanza la pelotita hacia el envase de huevo numerado dentro y en el hoyo que caiga la pelotita comerá el pollito, por ejemplo si cae en el hoyo que está el número 3 comerá 3 granitos de maíz se lo ubica dentro del pollito que elaboramos, si cae la pelotita en el hoyo que está el número 1 comerá 1 granito de maíz y así mismo ubicamos dentro del pollito y así en orden van a ir comiendo.
4. Una vez que se haya terminado el maíz con la ayuda de un adulto (mamá, papá) se procede a contar cuantos granitos de maíz se comieron cada pollito y respectivamente vamos a realizar la comparación quien comió más, igual o menos granitos.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Compara lo que más, igual y menos granos de maíz.		
Cumple con las reglas establecidas.		
Participa activamente en el juego.		
Se concentra mientras realiza el juego.		

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO N° 9: ALIMENTO A MIS POLLITOS

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.		
	EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none">  Compara lo que es más, igual y menos granos de maíz.  Cumple con las reglas establecidas.  Participa activamente en el juego.  Se concentra mientras realiza el juego 		
N°		SI	NO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			



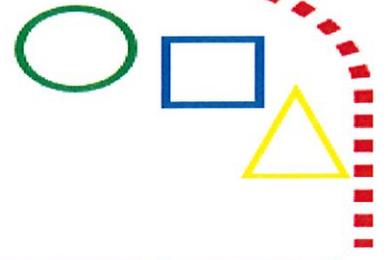
Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

APRENDO



Fuente: (Pinterest, s.f.)
Adaptado por: Mayra Sánchez Rodríguez

Juego N°10



NOMBRE DEL JUEGO DIDÁCTICO:
Tabla de magias de colores

<p>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE Descubrimiento del medio natural y cultural.</p>	<p>ÁMBITO DE APRENDIZAJE Relaciones lógico - matemáticas</p>
<p>Objetivo de aprendizaje: Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</p>	
<p>Destreza: Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.</p>	

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

RECURSOS:

- plancha de cartón con tapas de colas pegadas en la parte superior, elásticos o ligas, 5 tablas de cartón pintadas (patrones)

TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- 15 a 20 minutos

EDAD Y NÚMEROS DE NIÑOS:

25 Niñas y niños de 4 a 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO N° 10

1. Se le explica el juego didáctico al participante
2. Escoger una tabla que contiene el patrón coloreado.
3. Observamos la tabla donde se encuentra el patrón de colores y la plancha de cartón
4. Se ubica el elástico o la liga según observe el patrón de colores
5. Luego continuamos escogiendo la tabla pintada para seguir encontrando los patrones de igualdad.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	SI	NO
Reproduce patrones simples con objetos concretos.		
Participa activamente en el juego.		
Elige bien los patrones de colores.		
Se concentra mientras realiza el juego.		

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014
Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.



LISTA DE COTEJO JUEGO N° 10: TABLA DE MAGIAS DE COLORES

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.	
N°	Nombres de niñas y niños	DESTREZAS: Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas. EVALUACIÓN DE LOGRO <ul style="list-style-type: none">  Reproduce patrones simples con objetos concretos.  Participa activamente en el juego.  Elige bien los patrones de colores.  Se concentra mientras realiza el juego. 	
		SI	NO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"
 Elaborado por: Mayra Sánchez Rodríguez.

CAPITULO IV

4. Análisis de resultados obtenidos luego de aplicar la propuesta.

Tabla 22. ¿Identifica características de mañana, tarde y noche?

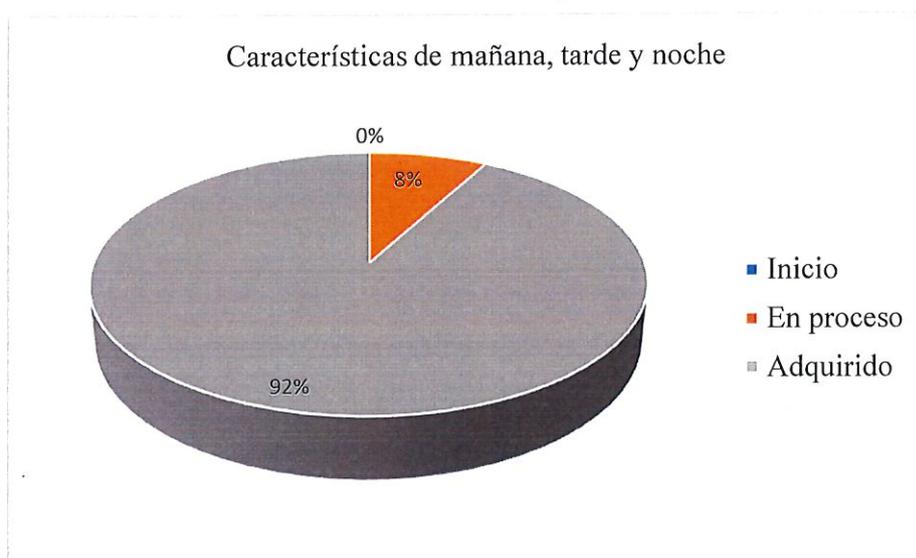
Tabla 22. ¿Identifica características de mañana, tarde y noche?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Inicio	0	0%
	En proceso	2	8%
	Adquirido	23	92%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 20. Características de mañana, tarde y noche



Análisis de datos:

En el gráfico N° 20.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 92% que representan 23 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de identificar características de mañana, tarde y noche, mientras que el 8% que representa a 3 niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza.

Tabla 23. ¿Reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos?

Tabla 23. ¿Reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 2	Inicio	0	0%
	En proceso	3	12%
	Adquirido	22	88%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 21. Nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos:

En el gráfico N.º 21.- Mediante los resultados obtenidos el 88% que representan 22 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de reconocer la ubicación de los objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos, mientras que el 12% que representa a 3 niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza.

Tabla 24. ¿Identifica en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado?

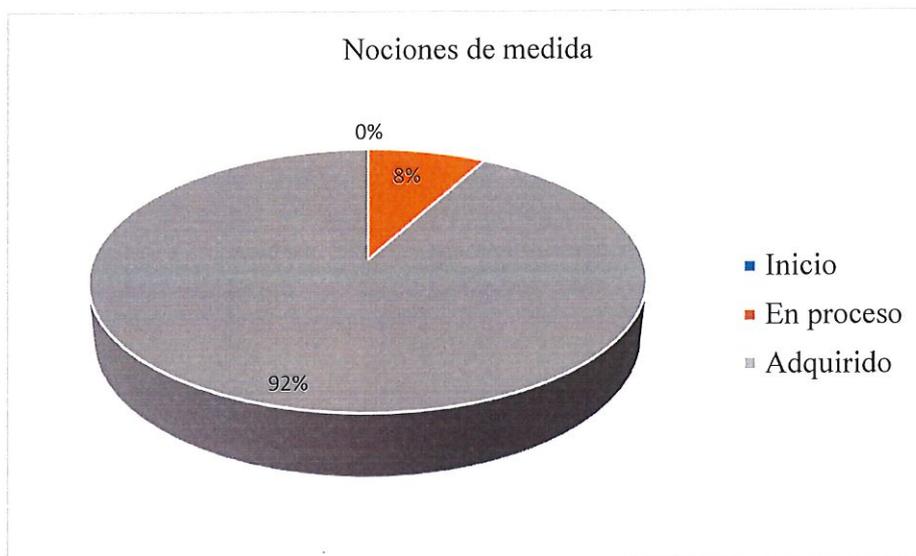
Tabla 24. ¿Identifica en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 3	Inicio	0	0%
	En proceso	2	8%
	Adquirido	23	92%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 22. Nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos:

En el gráfico N.º 22.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 92% que representan 23 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado mientras que el 8% que representa a 2 niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza.

Tabla 25. ¿Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas?

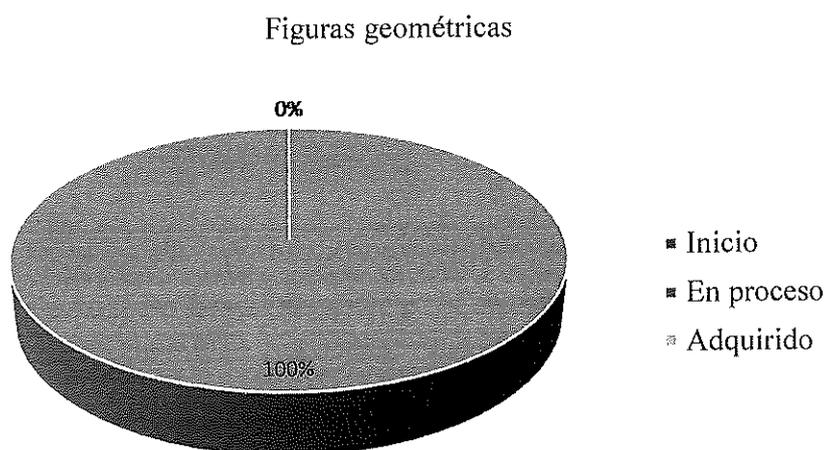
Tabla 25. ¿Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 4	Inicio	0	0%
	En proceso	0	0%
	Adquirido	25	100%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 23: Utilizando los juegos didácticos se puede cumplir con el objetivo de la experiencia de aprendizaje.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos:

En el gráfico N.º 23.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 100% que representan 25 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Tabla 26. ¿Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios?

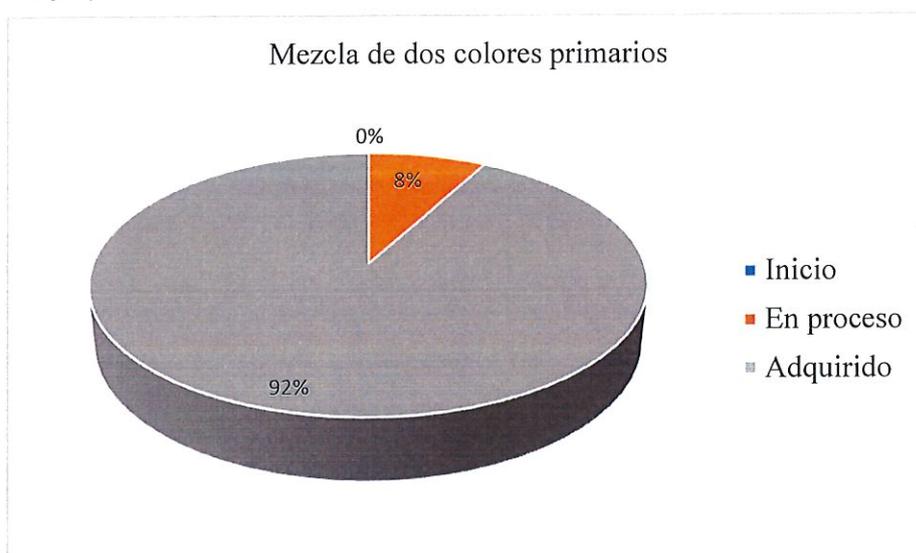
Tabla 26. ¿Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 5	Inicio	0	0%
	En proceso	2	8%
	Adquirido	23	92%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 24: Los juegos didácticos fortalecen las áreas cognitivas, motoras, sociales y de lenguaje.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos:

En el gráfico N.º 24.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 92% que representan a 23 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios, mientras que un 8% que representan 2 niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza.

Tabla 27. ¿Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica?

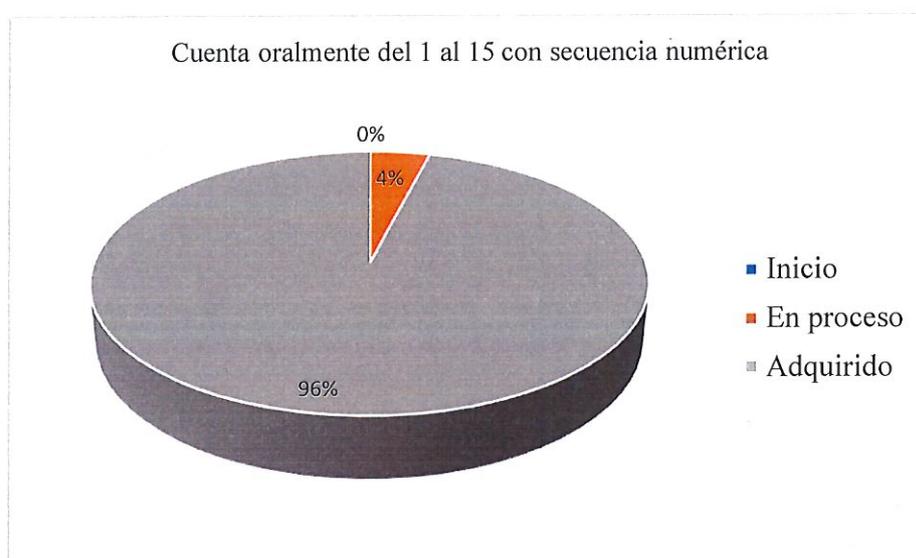
Tabla 27. ¿Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 6	Inicio	0	0%
	En proceso	1	4 %
	Adquirido	24	96 %
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 25. Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos:

En el gráfico N.º 25.- Mediante los resultados obtenidos se observa el 96% que representan a 24 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica, mientras que un 4% que representan 1 niña se encuentran en proceso de adquirir la destreza.

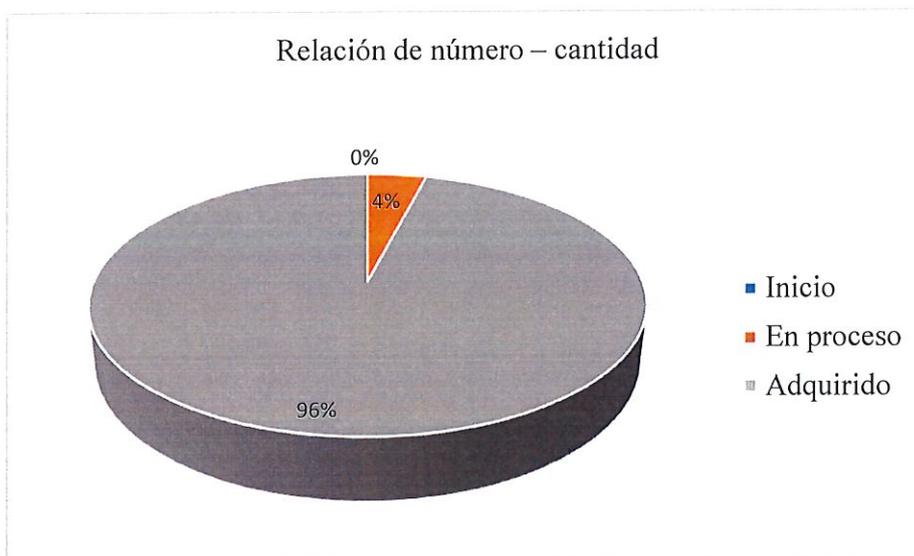
Tabla 28. ¿Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10?

Tabla 28. ¿Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 7	Inicio	0	0%
	En proceso	1	4%
	Adquirido	24	96%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.
Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 26: Comprende la relación de número – cantidad hasta el 10



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”
Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos:

En el gráfico N.º 26.- Mediante los resultados obtenidos el 96% que representan a 24 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de comprender la relación de número – cantidad hasta el 10, mientras que un 4% que representan 1 niña se encuentran en proceso de adquirir la destreza.

Tabla 29. ¿Compara y arma colecciones de más, igual y menos objetos?

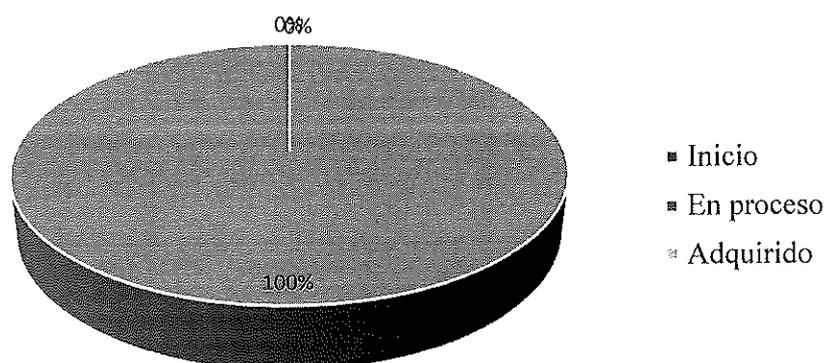
Tabla 29. ¿Compara y arma colecciones de más, igual y menos objetos?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 8	Inicio	0	0%
	En proceso	0	0%
	Adquirido	25	100%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.
Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 27. Colecciones de más, igual y menos objetos

Colecciones de más, igual y menos objetos



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”
Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Análisis de datos:

En el gráfico N.º 27.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 100% que representan a 25 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.

Tabla 30. ¿Continúa y reproduce patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas?

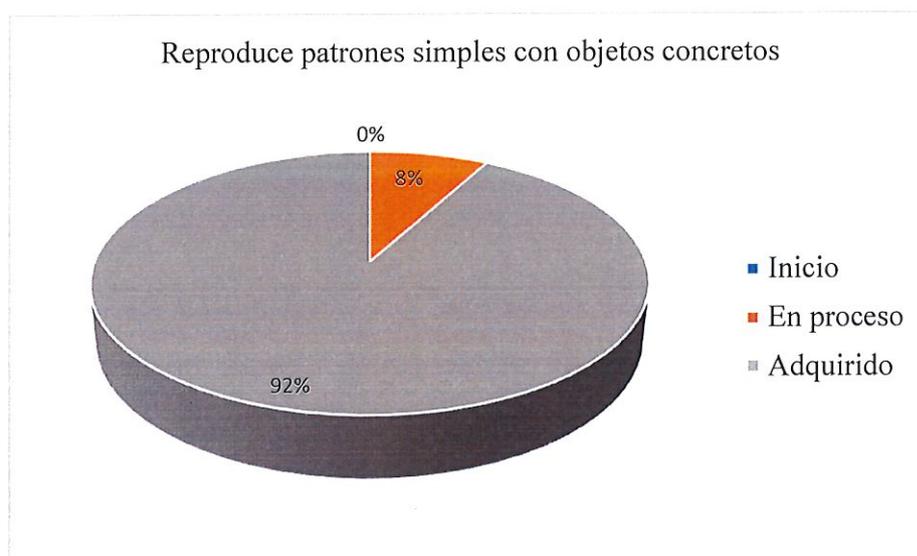
Tabla 30. ¿Continúa y reproduce patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas?

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 9	Inicio	0	0%
	En proceso	2	8%
	Adquirido	23	92%
	TOTALES	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas.

Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

Gráfico 28. Reproduce patrones simples con objetos concretos.



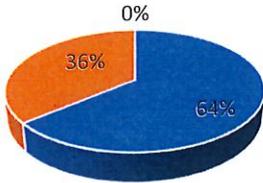
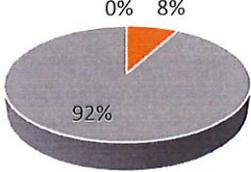
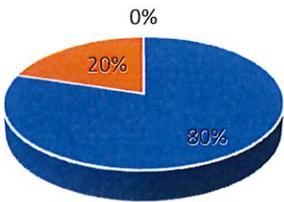
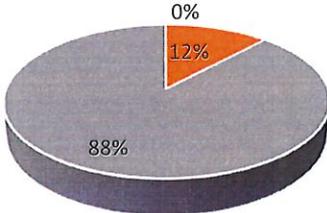
Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E “Washington Pazmiño Vargas”
Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.

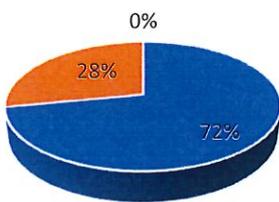
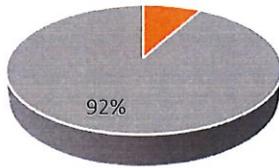
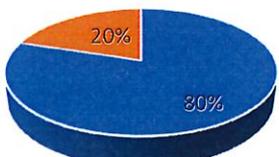
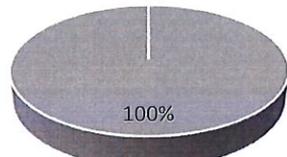
Análisis de datos:

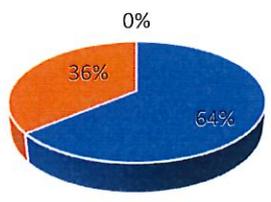
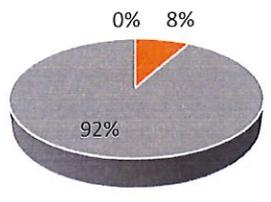
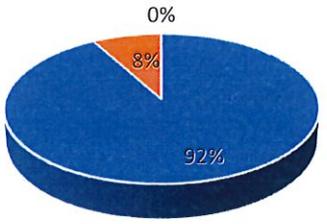
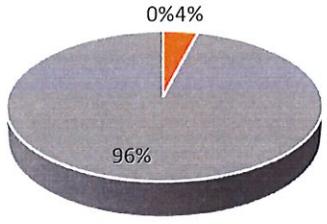
En el gráfico N.º 28.- Mediante los resultados obtenidos el 92% que representan a 23 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, mientras que un 8% que representan 2 niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza

4.1. Cuadro comparativo

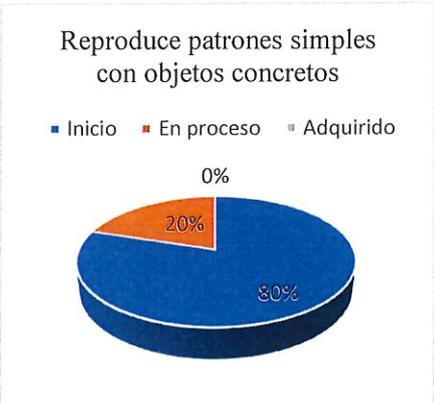
Llevado a cabo el análisis previo correspondiente en el capítulo II y el análisis de resultados después de la propuesta del capítulo IV se establecen el siguiente cuadro comparativo:

Ítem	Destreza	Gráficos previos a la propuesta	Gráficos después de la propuesta
1	Identifica características de mañana, tarde y noche	<p>Característica de mañana, tarde y noche</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos En el gráfico N.º 11.- Se observa que el 64% que representa a 16 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar características de mañana, tarde y noche mientras que el 36% que representa a 9 niñas y niños se encuentran en proceso.</p>	<p>Características de mañana, tarde y noche</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos: En el gráfico N.º 21.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 92% que representan 23 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de identificar características de mañana, tarde y noche, mientras que el 8% que representa a 3 niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza.</p>
2	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.	<p>Nociones espaciales</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos: En el gráfico N.º 12.- Se observa que el 80% que representa a 20 niñas y niños se encuentran en inicio de reconocer la ubicación de los objetos</p>	<p>Nociones espaciales</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos: En el gráfico N.º 18.- Se observa que el 88% que representan 22 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de reconocer la ubicación de</p>

		en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos, mientras que el 12% que representa a 5 niñas y niños se encuentran en proceso.	los objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia de: entre, adelante/atrás, junto a, mientras que el 12% que representa a 3 niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza y con el 0% en inicio.
3	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado.	<p style="text-align: center;">Nociones de medida</p> <p style="text-align: center;">■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p style="text-align: center;">0% 28% 72%</p> <p>Análisis de datos Gráfico N.º 13.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 72% que representa a 18 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado, mientras que el 28% que representa a 7 niñas y niños se encuentran en proceso.</p>	<p style="text-align: center;">Nociones de medida</p> <p style="text-align: center;">■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p style="text-align: center;">0% 8% 92%</p> <p>Análisis de datos: En el gráfico N.º 22.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 92% que representan 23 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado mientras que el 8% que representa a 2 niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza y con el 0% en inicio.</p>
4	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	<p style="text-align: center;">Figuras geométricas</p> <p style="text-align: center;">■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p style="text-align: center;">0% 20% 80%</p> <p>Análisis de datos Gráfico N.º 14.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 80% que representa a 20 niñas y niños se encuentran en inicio de</p>	<p style="text-align: center;">Figuras geométricas</p> <p style="text-align: center;">■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p style="text-align: center;">0% 100%</p> <p>Análisis de datos: En el gráfico N.º 23.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 100% que representan 25 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida</p>

		identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y representaciones gráficas mientras que el 20% que representa a 5 niñas y niños se encuentran en proceso.	de identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.
5	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.	<p>Mezcla de dos colores primarios</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos Gráfico N.º 15.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 64% que representa a 16 niñas y niños se encuentran en inicio de experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios, mientras que el 36% que representa a 9 niñas y niños se encuentran en proceso.</p>	<p>Mezcla de dos colores primarios</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos: En el gráfico N.º 24.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 92% que representan a 23 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios, mientras que un 8% que representan 2 niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza.</p>
6	Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica	<p>Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos</p>	<p>Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos:</p>

		<p>Gráfico N.º 16.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 92% que representa a 23 niñas y niños se encuentran en inicio de contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica en inicio, mientras que el 8% que representa a 2 niñas y niños se encuentran en proceso.</p>	<p>En el gráfico N.º 25.- Mediante los resultados obtenidos se observa el 96% que representan a 24 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica, mientras que un 4% que representan 1 niña se encuentran en proceso de adquirir la destreza</p>																								
7	Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10.	<p>Relación de número – cantidad</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> <th>Cantidad de Niños</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Inicio</td> <td>88%</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>12%</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Adquirido</td> <td>0%</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Análisis de datos Gráfico N.º 17.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 88% que representa a 22 niñas y niños se encuentran en inicio de comprender la relación de número – cantidad hasta el 10, mientras que el 12% que representa a 3 niñas y niños se encuentran en proceso.</p>	Categoría	Porcentaje	Cantidad de Niños	Inicio	88%	22	En proceso	12%	3	Adquirido	0%	0	<p>Relación de número – cantidad</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> <th>Cantidad de Niños</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Inicio</td> <td>0%</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>4%</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Adquirido</td> <td>96%</td> <td>24</td> </tr> </tbody> </table> <p>Análisis de datos: En el gráfico N.º 26.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 100% que representan a 25 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.</p>	Categoría	Porcentaje	Cantidad de Niños	Inicio	0%	0	En proceso	4%	1	Adquirido	96%	24
Categoría	Porcentaje	Cantidad de Niños																									
Inicio	88%	22																									
En proceso	12%	3																									
Adquirido	0%	0																									
Categoría	Porcentaje	Cantidad de Niños																									
Inicio	0%	0																									
En proceso	4%	1																									
Adquirido	96%	24																									
8	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.	<p>Colecciones de más, igual y menos objetos</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> <th>Cantidad de Niños</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Inicio</td> <td>75%</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>24%</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Adquirido</td> <td>0%</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Análisis de datos</p>	Categoría	Porcentaje	Cantidad de Niños	Inicio	75%	22	En proceso	24%	3	Adquirido	0%	0	<p>Colecciones de más, igual y menos objetos</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> <th>Cantidad de Niños</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Inicio</td> <td>0%</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>0%</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Adquirido</td> <td>100%</td> <td>25</td> </tr> </tbody> </table> <p>Análisis de datos:</p>	Categoría	Porcentaje	Cantidad de Niños	Inicio	0%	0	En proceso	0%	0	Adquirido	100%	25
Categoría	Porcentaje	Cantidad de Niños																									
Inicio	75%	22																									
En proceso	24%	3																									
Adquirido	0%	0																									
Categoría	Porcentaje	Cantidad de Niños																									
Inicio	0%	0																									
En proceso	0%	0																									
Adquirido	100%	25																									

		<p>Gráfico N.º 18.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 76% que representa a 19 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos, mientras que el 24% que representa a 6 niñas y niños se encuentran en proceso.</p>	<p>En el gráfico N.º 27.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 100% que representan a 25 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.</p>
<p>9</p>	<p>Continúa y reproduce patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas</p>	<p>Reproduce patrones simples con objetos concretos</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos Gráfico N.º 19.- Mediante los resultados obtenidos se observa que el 80% que representa a 20 niñas y niños se encuentran en inicio de continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, mientras que el 20% que representa a 5 niñas y niños se encuentran en proceso.</p>	<p>Reproduce patrones simples con objetos concretos</p> <p>■ Inicio ■ En proceso ■ Adquirido</p>  <p>Análisis de datos: En el gráfico N.º 28.- Mediante los resultados obtenidos el 92% que representan a 23 niñas y niños se encuentran con la destreza adquirida de continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, mientras que un 8% que representan 2 niñas y niños se encuentran en proceso de adquirir la destreza.</p>
<p>Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U.E Washington Pazmiño Vargas. Elaborado por: Mayra A Sánchez Rodríguez.</p>			

Comentario:

Se comprobó que los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico- matemáticas en las niñas y niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” mediante los juegos didácticos propuestos en la guía didáctica se evidenció las ganas, el interés que tenían las madres y padres de familia de cada niña y niño en colaborar activamente en los juegos didácticos, también se observó la creatividad, la imaginación y participación en cada uno de las niñas y niños y lo más importante de aprender mientras se juega.

Se pudo realizar la evaluación de logro de las distintas destrezas en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, las cuales constan en el eje de aprendizaje y enseñanza descubrimiento del entorno natural y cultural del currículo de educación inicial 2014, donde las niñas y niños adquirieron las destrezas necesarias, siendo participe de su propio aprendizaje a través de los distintos juegos didácticos realizados desde casa, sobre todo la satisfacción en las niñas y niños fue la de divertirse y aprender a las matemáticas de una manera entretenida.

CAPITULO V

Conclusiones y recomendaciones

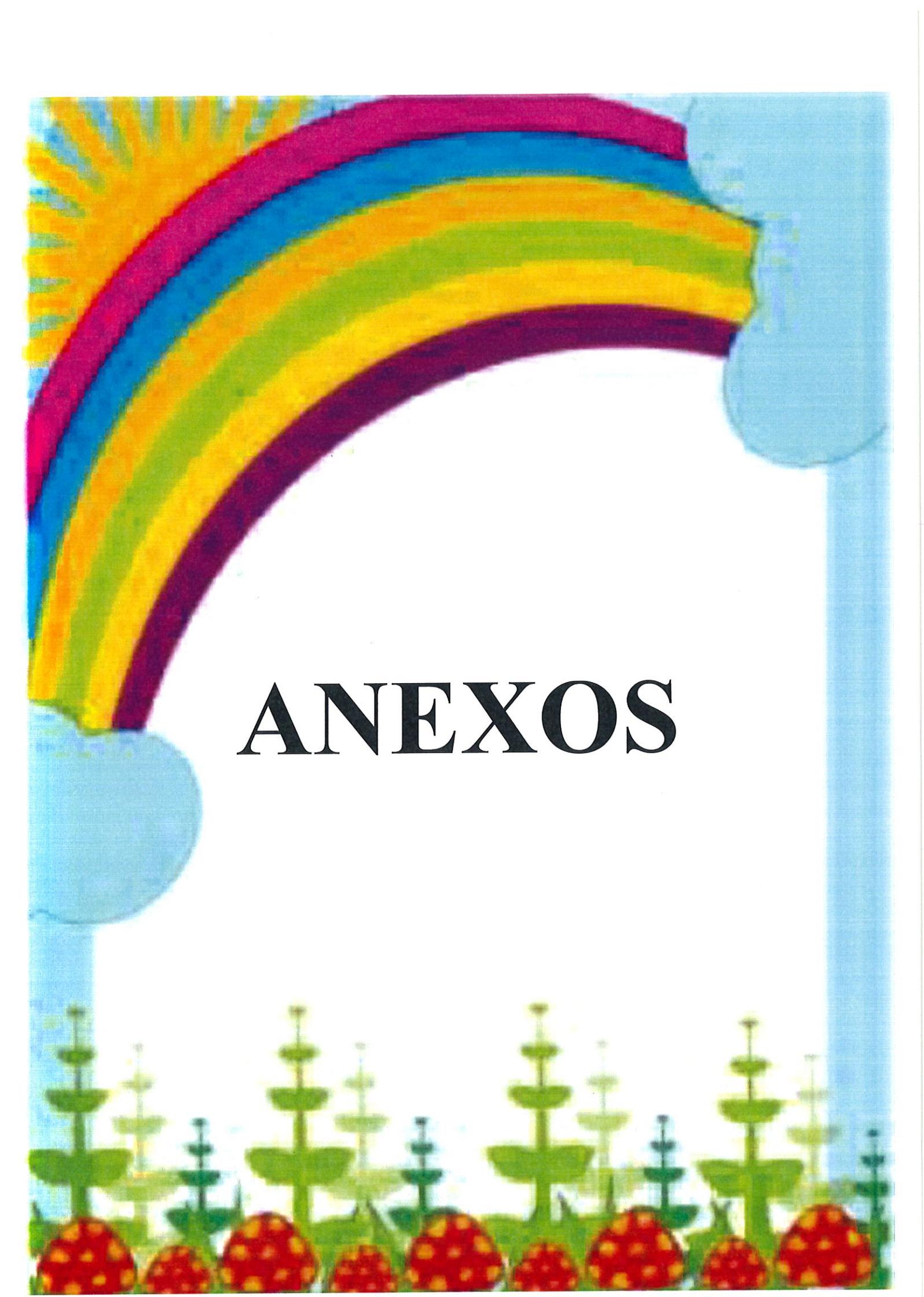
5.1. Conclusiones

Después de aplicar, analizar e interpretar los instrumentos de investigación llego a la conclusión de que en la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas”.

- Los juegos didácticos son de gran importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, por que despierta el interés, la creatividad, la imaginación, la concentración y las ganas de aprender mediante el juego y facilita el aprendizaje en cada niña y niño.
- Se diagnostica a las docentes parvularias mediante una encuesta, para saber si tienen conocimientos de los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en la cual se analizó que si aplican los juegos didácticos en sus clases virtuales, los cuales orientan a la niña y al niño a su aprendizaje del pensamiento lógico matemático con facilidad y lograr el objetivo deseado.
- Se elaboró una guía didáctica sobre los juegos didácticos para las docentes parvularias la cual será de contribución en el aprendizaje del pensamiento lógico matemáticas en las niñas y niños de 4 a 5 años, basada en las destrezas del ámbito de relaciones lógico matemáticas del currículo de educación inicial 2014 servirá de gran ayuda a las madres y padres de familia que en la actualidad son los mediadores del aprendizaje de sus niñas y niños conjuntamente con la docente.
- Las niñas y los niños les gusta aprender jugando se siente la diversión y el anhelo de practicarlo las veces que ellos desean gracias a la gran ayuda de sus madres y padres de familia que en la actualidad por motivo de la pandemia son los mediadores del aprendizaje con la directrices dadas por las maestras cada día.

5.2. Recomendaciones

- Es indispensable que las docentes lean, analicen y comprendan cada juego didáctico a desarrollarse, para que puedan así explicar de manera concreta a las madres y padres de familia de cada niña y niño, para lograr un aprendizaje exitoso.
- Las docentes parvularias de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” del Inicial 2 deben continuar con el método de enseñanza planificado como son los juegos didácticos ya que es una manera más dinamizadora, para el aprendizaje de las niñas y los niños, el juego los entretiene y los mantiene siempre activos y con esos deseos de manipular y explorar los objetos y sin darnos cuenta alcanzan sus destrezas requeridas en este nivel.
- Realizar talleres virtuales de concientización a las madres y padres de familia para que sigan apoyando a sus niñas y niños en los juegos didácticos, ya que es la mejor manera de aprender y al mismo tiempo de enseñar porque el juego es innato en cada ser humano y mucho mejor si se aprovecha en cada niño ya que existe un vínculo con el aprendizaje.
- Se recomienda a las maestras parvularias evaluar de manera permanente el avance de las niñas y niños, mediante esta guía didáctica de juegos didácticos, los cuales mediarán en el aprendizaje del pensamiento lógico, permitiendo que las niñas y los niños resuelvan problemas matemáticos sencillos y entenderán que las matemáticas son muy divertidas porque se hace énfasis desde edades tempranas.



ANEXOS

Anexo A: Cronograma de actividades



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

SEÑALAR EL MES		Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				FIRMA ESTUDIANTE
Marcar semana		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Actividad	Indicaciones generales	x																				
	Presentación del tema	x	x																			
	Presentación del plan de proyecto			x																		
	Capítulo I				x	x	x	x	x													
	Análisis y revisión del Capítulo I									x	x											
	Elaboración y Aplicación de la encuesta a las docentes.											x	x									
	Aplicación de la lista de cotejo													x								
	Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)														x							
	Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) I parte															x						
	Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) II parte																x	x				
	Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta																x	x				
	Conclusiones Recomendaciones																		x			
	Revisión general para la aprobación del borrador final.				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

APELLIDOS Y NOMBRE DEL ESTUDIANTE: SÁNCHEZ RODRÍGUEZ MAYRA ANGÉLICA

FIRMA DEL ESTUDIANTE:

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO:

Anexo B: Autorización para la realización del Trabajo Integrador Curricular.



Santo Domingo, 10 de junio del 2021
Of. No. 090-CAML-ISTJ-STD-2021

Señor
Edwin Antonio Palma Moreano
MAGISTER
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "WASHINGTON PAZMIÑO VARGAS"
En su Despacho.-

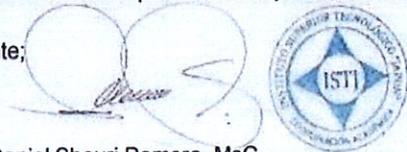
De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo de parte de la Coordinación Académica de la Modalidad en Línea del Instituto Superior Tecnológico Japón y toda su Comunidad, institución de educación superior, con registro Institucional 2174 del Consejo de Educación Superior, la misma que lleva el nombre progresista de Instituto JAPÓN, país que simboliza el progreso, transformación tecnológica, disciplina educativa con valores éticos y morales, que nos hacen ser parte de esa visión globalizada, emitiendo un modelo educativo acorde a las necesidades de la sociedad y al mejoramiento continuo.

Al cumplir, ya 20 años de Vida Institucional, en el cual hemos formado profesionales del más alto nivel educativo, que compiten con las nuevas tendencias laborales de nuestro país, y por qué no decirlo, a nivel internacional al servicio de la colectividad, es por ello que me dirijo a usted de la forma más cordial para solicitarle se autorice a la señorita: **MAYRA ANGÉLICA SÁNCHEZ RODRÍGUEZ** con Cl. **1723632277**, egresada de la carrera de Parvularia, a que realice su Trabajo Integrador Curricular (Tesis) en este establecimiento previo a la obtención del título de Tecnóloga Superior en Parvularia, con el tema **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "WASHINGTON PAZMIÑO VARGAS" DE LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS EN EL PERIODO FEBRERO – JUNIO DEL 2021.**

Por la favorable atención que da a la presente reitero mis agradecimientos, este particular comunico para los fines pertinentes a seguir.

Atentamente;



Lic. José Daniel Shauri Romero, MsC
COORDINADOR ACADÉMICO MODALIDAD EN LÍNEA DEL ISTJ STD
Email: jshauri@itsjapon.edu.ec
coor.academica.istjstd@gmail.com
N° Celular: 0959239214

Recibido 14/06/2021

Anexo C. Certificado de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas”



UNIDAD EDUCATIVA
"WASHINGTON PAZMIÑO VARGAS"
San Vicente del Búa-Vía Chone Km.9+30 Telf. 3625- 020
Correo: wpazmio@yahoo.es



Santo Domingo, 05 de Julio del 2021.

CERTIFICADO

MsC. Edwin Palma Moreano, Rector de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la comunidad San Vicente Del Búa, parroquia San Jacinto del Búa, Cantón Santo Domingo, Certifico que la Sra. Mayra Angélica Sánchez Rodríguez, estudiante de la carrera de parvularia, con número de cédula 172363227-7 realizo el Trabajo Integrador Curricular (Tesis) **“Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el período febrero – junio del 2021”**.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, autorizo al interesado a hacer uso del presente documento en su respectivo proceso de titulación.

Atentamente,



MsC. Edwin Palma Moreano.
Rector de la U.E. “Washington
Pazmiño Vargas”

Anexo D: Formato de la encuesta a las docentes.

ENCUESTA PARA DOCENTES

OBJETIVO: Identificar la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en las niñas y niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa "Washington Pazmiño Vargas" Santo Domingo.

INSTRUCCIONES:

- 1) Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una equis (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.
- 2) Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:
 - Si
 - No
 - A veces

Nº	INDICADORES	Si	No	A.V
1	¿Conoce usted acerca de los juegos didácticos?			
2	¿Considera importante aplicar los juegos didácticos en las clases con las niñas y niños?			
3	¿Cree usted que utilizando los juegos didácticos se pueden cumplir con el objetivo de la experiencia de aprendizaje?			
4	¿Cree usted que los juegos didácticos fortalecen las áreas cognitivas, motoras, sociales y de lenguaje?			
5	¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento lógico matemático se lo debe estimular desde edades muy tempranas?			
6	¿Conoce usted las destrezas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 4 a 5 años?			
7	¿Considera usted que es importante fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños mediante el juego?			
8	¿Considera usted que la niña y el niño al no cumplir con las destrezas del desarrollo del pensamiento lógico matemático tendrá dificultades en un futuro en su aprendizaje?			
9	¿Usted hace uso de una guía didáctica con juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?			
10	¿Considera importante el uso de una guía didáctica como una metodología para realizar las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?			

GRACIAS POR SU INFORMACIÓN
 ¡AMOR AL CONOCIMIENTO!

Anexo E: Formulario de google (Gmail)

Preguntas de la encuesta

← → ↻ docs.google.com/forms/d/1y0CZ_RZKFKDP5i2OZXUKPtbvS79siL49L06GcD1kpE/edit

ENCUESTA DE MI TESIS DIRIGIDA A DOCENTES DE LA U.E. WASHINGTON P. ☆

Preguntas Respuestas 10

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"
CARRERA DE PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA U. E "WASHINGTON PAZMIÑO VARGAS"

Objetivo: Identificar la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en las niñas y niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa 'Washington Pazmiño Vargas' en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.

1. ¿Conoce usted acerca de los juegos didácticos?

Si

Respuesta de la encuesta



Anexo F: Ficha de observación antes de la propuesta.

 UNIDAD EDUCATIVA "WASHINGTON PAZMIÑO VARGAS" Vicente del Búa - Vía Chone Km. 9+ 30 Telf. 3625 - 020. Correo: wpazmiño@yahoo.es										
AMBITOS		<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones lógico-matemáticas 								
EJES		<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento del medio natural y cultural 								
EVALUACIÓN POR DESTREZAS										
Nº	APELLIDO Y NOMBRE	1. Identificar las características de mañana, tarde y noche			2. Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.			3. Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado.		
		I	E.P	A	I	E.P	A	I	E.P	A
1	ALAVA EMILY	x			x				x	
2	ALAVA JOSE	x			x			x		
3	BRIONES ALISSON	x			x			x		
4	BRIONES RUTH	x			x			x		
5	CARRIEL KARLA	x			x				x	
6	BARBOA SHAIRA		x		x			x		
7	GOMEZ ANDREA		x			x			x	
8	LASCANO JULIETH	x				x		x		
9	LOOR JESUS	x			x			x		
10	MELLENDEZ EMELY	x				x		x		
11	MENDOZA DILAN	x			x			x		
12	MEZA JAZLYN	x			x			x		
13	MINDA VALERY	x				x		x		
14	OSTAIZA JESUS	x			x				x	
15	PAZMIÑO JORDAN		x		x	x		x		
16	QUIROZ DAVID		x		x			x		
17	RAMIREZ MATEO		x						x	
18	RODRIGUEZ JAHIR		x		x				x	
19	RODRIGUEZ ADRIANA	x			x			x		
20	SELORIO GABRIEL	x			x			x		
21	TUAREZ TAYRA		x		x			x		
22	VALENCIA MILLER		x		x				x	
23	VELEZ JEFFERSON		x		x			x		
24	VERA YESLY	x			x			x		
25	VITE DEIVIS	x			x			x		

Fuente: Ficha de observación aplicada a niñas y niños del Inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"
 Elaborado por: Mayra A. Sánchez Rodríguez



**UNIDAD EDUCATIVA
"WASHINGTON PAZMIÑO VARGAS"**

Vicente del Búa - Vía Chone Km. 9+ 30 Telf. 3625 - 020.

Correo: wpazmiño@yahoo.es

AMBITOS		<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones Lógico - matemáticas. 								
EJES		<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento del medio natural y cultural. 								
EVALUACIÓN POR DESTREZAS										
Nº	APELLIDO Y NOMBRE	4. Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.			5. Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.			6. Contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica.		
		I	E.P	A	I	E.P	A	I	E.P	A
1	ALAVA EMILY	x				x		x		
2	ALAVA JOSE	x			x			x		
3	BRIONES ALISSON	x				x		x		
4	BRIONES RUTH		x			x		x		
5	CARRIEL KARLA	x			x			x		
6	GARBOA SHAIRA	x			x			x		
7	GOMEZ ANDREA	x			x			x		
8	LASCANO JULIETH		x		x			x		
9	LOOR JESUS	x			x			x		
10	MELLENDEZ EMELY	x				x			x	
11	MENDOZA DILAN	x				x		x		
12	MEZA JAZLYN		x			x		x		
13	MINDA VALERY	x			x			x		
14	OSTAIZA JESUS	x			x			x		
15	PAZMIÑO JORDAN	x			x			x		
16	QUIROZ DAVID	x				x		x		
17	RAMIREZ MATEO		x			x		x		
18	RODRIGUEZ JAHIR	x			x			x		
19	RODRIGUEZ ADRIANA	x			x			x		
20	SELORIO GABRIEL	x			x			x		
21	TUAREZ TAYRA		x		x			x		
22	VALENCIA MILLER	x			x			x		
23	VELEZ JEFFERSON	x				x			x	
24	VERA JESLY	x			x			x		
25	VITE DEIVIS	x			x			x		

Fuente: Ficha de observación aplicada a niñas y niños del inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"
Elaborado por: Mayra A. Sánchez Rodríguez



**UNIDAD EDUCATIVA
"WASHINGTON PAZMIÑO VARGAS"**

San Vicente del Búa - Vía Chone Km. 9+ 30 Telf. 3625 - 020.

Correo: wpazmiño@yahoo.es

AMBITOS	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones Lógico - matemáticas
EJES	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento del medio natural y cultura

EVALUACIÓN POR DESTREZAS

N°	APELLIDO Y NOMBRE	7. Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10			8. Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.			9. Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.		
		I	E.P	A	I	E.P	A	I	E.P	A
1	ALAVA EMILY	x			x				x	
2	ALAVA JOSE		x			x		x		
3	BRIONES ALISSON	x			x			x		
4	BRIONES RUTH	x			x			x		
5	CARRIEL KARLA	x				x		x		
6	GARBOA SHAIRA	x			x			x		
7	GOMEZ ANDREA	x			x				x	
8	LASCANO JULIETH	x				x			x	
9	LOOR JESUS	x			x			x		
10	MELLENDEZ EMELY		x		x			x		
11	MENDOZA DILAN	x			x			x		
12	MEZA JAZLYN	x			x			x		
13	MINDA VALERY	x				x		x		
14	OSTAIZA JESUS	x			x			x		
15	PAZMIÑO JORDAN	x			x			x		
16	QUIROZ DAVID	x			x				x	
17	RAMIREZ MATEO	x			x			x		
18	RODRIGUEZ JAHIR	x			x			x		
19	RODRIGUEZ ADRIANA	x				x		x		
20	SELORIO GABRIEL	x			x			x		
21	TUAREZ TAYRA	x			x				x	
22	VALENCIA MILLER	x			x			x		
23	VELEZ JEFFERSON		x		x			x		
24	VERA YESLY	x			x			x		
25	VITE DEIVIS	x				x		x		

Fuente: Ficha de observación aplicada a niñas y niños del inicial 2 de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A. Sánchez Rodríguez

Anexo G. Lista de cotejo antes de aplicar la propuesta

 UNIDAD EDUCATIVA "WASHINGTON PAZMIÑO VARGAS" San Vicente del Búa - Vía Chone Km. 9+ 30 Telf. 3625 - 020. Correo: wpazmiño@yahoo.es					
ÁMBITO	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones Lógico - matemáticas 				
EJE	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento del medio natural y cultura 				
Nº	DESTREZA	ALTERNATIVAS			TOTAL
		I	E.P	A	
1	Identificar características de mañana, tarde y noche.	16	9	0	25
2	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.	20	5	0	25
3	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado.	18	7	0	25
4	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	20	5	0	25
5	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.	16	9	0	25
6	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica.	23	2	0	25
7	Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10.	22	3	0	25
8	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.	19	6	0	25
9	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.	20	5	0	25

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"
 Elaborado por: Mayra A. Sánchez Rodríguez

Anexo H. Lista de cotejo después de aplicar la propuesta



**UNIDAD EDUCATIVA
"WASHINGTON PAZMIÑO VARGAS"**

San Vicente del Búa - Vía Chone Km. 9+ 30 Telf. 3625 - 020.

Correo: wpazmiño@yahoo.es

ÁMBITO	<ul style="list-style-type: none"> Relaciones Lógico - matemáticas 				
EJE	<ul style="list-style-type: none"> Descubrimiento del medio natural y cultura 				
Nº	DESTREZA	ALTERNATIVAS			TOTAL
		I	E.P	A	
1	Identificar características de mañana, tarde y noche.	0	2	23	25
2	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.	0	3	22	25
3	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado.	0	2	23	25
4	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	0	0	25	25
5	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.	0	2	23	25
6	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencias numérica.	0	1	24	25
7	Comprender la relación de número – cantidad hasta el 10.	0	1	24	25
8	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.	0	0	25	25
9	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.	0	2	23	25

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U. E "Washington Pazmiño Vargas"

Elaborado por: Mayra A. Sánchez Rodríguez

Anexo I: Materiales fotográfico



Fuente: Niñas y niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas”
Realizando el juego didáctico: Cuento mis tubitos.



Fuente: Niñas y niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas”
Realizando el juego didáctico: Bingo de Figuras geométricas.



Fuente: Niñas y niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa "Washington Pazmiño Vargas"
Realizando el juego didáctico: Bingo de figuras geométricas (virtual)



Fuente: Niñas y niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa "Washington Pazmiño Vargas"
Realizando el juego didáctico: Colores y agua vamos a jugar



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON
INFORME DEL ASESOR

Fecha: 09/07/2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSc. Susana Cobeña	Programa Académico o Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Washington Pazmiño Vargas" de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo febrero - junio del 2021.	
Se realizó la asesoría durante el semestre Si (X) No ()	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron:
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	100%
Formación temprana en la investigación	100%
Asesoría en el trabajo práctico	100%
Asesoría en el formato y trabajo escrito	100%
Acompañamiento	100%
Observaciones	

Certifico que el /la estudiante MAYRA ANGÉLICA SÁNCHEZ RODRÍGUEZ el trabajo escrito y practico en su asesoría con un puntaje de 10/10.

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha:03/08/2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: MSc. NANCY DAMARIZ ABAD ABAD	Carrera: PARVULARIA
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el período febrero – junio del 2021.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) <i>Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?</i>	<i>Cumple (x) No cumple ()</i> <i>Sugerencias</i> <ul style="list-style-type: none">El resumen de la investigación debería ir en párrafos separados no en un solo texto, respetando las indicaciones de estructura de un resumen.
MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA <i>El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.</i>	<i>Cumple (x) No cumple ()</i> <i>Sugerencias</i>
ANALISIS INICIAL <i>Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación</i>	<i>Cumple (x) No cumple ()</i> <i>Sugerencias</i>
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN <i>La propuesta se ajusta a la temática planteada</i>	<i>Cumple (x) No cumple ()</i> <i>Sugerencias</i> <i>Solo corregir o colocar las tildes dentro del término (evaluación) que existe en un cuadro de lista de cotejo.</i>
ANALISIS DE RESULTADOS <i>Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos</i>	<i>Cumple (x) No cumple ()</i> <i>Sugerencias</i>
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES <i>Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso</i>	<i>Cumple (x) No cumple ()</i> <i>Sugerencias</i>

Certifico que el /la estudiante SANCHEZ RODRIGUEZ MAYRA ANGELICA CUMPLE (x) o NO CUMPLE () el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 9.8, que le permite presentarse a la defensa pública.

FIRMA LECTOR:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 16 de agosto del 2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: Mst. Tania Suárez	Carrera: Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Washington Pazmiño Vargas" de la provincia de Santo Domingo de losTsáchilas en el periodo febrero – junio del 2021.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple (x) No cumple () Sugerencias Ninguna felicitar al iniciativa de fomentar la estimulación de actividades lúdicas para estimular el pensamiento lógico matemático y pensamiento ejecutivo en niños del grupo etario seleccionado
MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple (x) No cumple ()) Sugerencias
ANALISIS INICIAL Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple (x) No cumple ()) Sugerencias
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
ANALISIS DE RESULTADOS Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple () No cumple () Sugerencias
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso	Cumple (x) No cumple ()) Sugerencias

Certifico que el /la estudiante Mayra Angélica Sánchez Rodríguez CUMPLE (x) o NO CUMPLE () el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 10.00 que le permite presentarse a la defensa pública


 Mst. Tania Suárez Obando
 PSICOTERAPEUTA, EDUCACIÓN ESPECIAL
 Y DISCAPACIDADES
 CÓDIGO MOR. 1713127333

FIRMA LECTOR: Mst. TANIA SUÁREZ



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

APROBACIÓN DE LECTORES

Fecha: 16/08/2021

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre: Mayra Angélica Sánchez Rodríguez	Dirección Domicilio: Parroquia: "San Jacinto del Búa"
Carrera: Tecnología en Parvularia	Recinto: Mocache "5"
Correo electrónico: masanchezr@itsjapon.edu.ec	TELEFONO 0989237101

DATOS DEL ASESOR

Nombre del ASESOR: MSc. Susana Cobeña	Carrera: Parvularia
---------------------------------------	---------------------

TEMA

Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Washington Pazmiño Vargas" de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el período febrero – junio del 2021.

APROBACION DE LECTORES

NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN
Mst. Tania Suárez Obando	 Mst. Tania Suárez Obando PSICÓLOGA, EDUCACIÓN ESPECIAL DISCAPACIDADES CÓDIGO MSP. 171812733
MSc. Nancy Abad	
MSc. Susana Cobeña	

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO:



Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10).
- Aravena, M., Kimelman, E., Micheli, B., Rodrigo, T., & Javier, Z. (2006). *Investigación Educativa I*. Chile.
- Arteaga, B., & Jesús, M. (2016). *Didácticas de las matemáticas*. La Rioja.
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*.
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Mexico.
- Bustamante, S. (2015). *Desarrollo lógico matemático*. Quito.
- Carhuancho, I., Nolzco, F., Monteverde, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. Guayaquil Ecuador.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje; Cómo crearlo en el aula. Nueva aula abierta,.
- CHANG, L. J. (2020). *El juego didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 307, Provincia de Casma (Tesis de Pregrado)*. Chimbote - Perú.
- Constitución de la República del Ecuador. (20 de octubre de 2008). Ecuador, Ecuador.
- Cotrina, M. (2019). *El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I. E. N° 1°381 del A. H. Néstor Martos Garrido*. Piura.
- (2014). *Currículo Educación Inicial*.
- Echavarría, J., Ramírez, C., & Zuluaga, M. (2010). EL MÉTODO ANALÍTICO COMO MÉTODO NATURAL. 28.
- Educación, M. d. (2014). *Currículo Educación Inicial*.
- Educación, M. d. (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial*. Quito-Ecuador.
- Gualoto, S. S. (2017). *Los Juegos Didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico Matemático en niños y Niñas de 5 a 6 años de la escuela particular Salesiana "Don Bosco" (Tesis de Pregrado)*. Quito.
- Herrera, B. M. (1 de abril de 2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Experiencias Docentes*.

- José Lopez, Pedro Gallardo. (Junio de 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademo*. España. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil
- Ledesma, M. (2014). *ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE VYGOTSKY PARA LA RECONSTRUCCIÓN DE LA INTELIGENCIA SOCIAL*. Cuenca.
- Meneses Montero, M. &.u.-7. (s.f.). Obtenido de Disponible en: <https://www.redalyc>
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. QUITO.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. 18.
- Ojeda, A., & Ortega, N. (2018). *Destrezas adquiridas del ámbito lógico- matemáticas en el nivel preparatoria de Unidad Educativa Academia Militar del Valle*. ESPE Universidad de las Fuerzas Armadas, Ciencias humanas y sociales, Sangolquí.
- Ortiz Ocaña, A. L. (2014). *Educación infantil*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Palomino, R. (2020). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático en el nivel inicial*. Trujillo - Perú.
- Paucar, V. (2018). *Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 de Alata, Huancan*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA, FACULTAD DE EDUCACIÓN, HUANCVELICA .
- Piaget, J. (1964). *SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGIA*. Barcelona.
- Piaget, J. (1980). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*.
- Quea Mamani, A. V. Juegos didácticos y el aprendizaje significativo en área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Putina, Puno, 2020.
- Rebello Britto, P. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*.

