

**INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR JAPON**



**CARRERA TECNOLOGIA EN PARVULARIA**

**PROYECTO DE TITULACION**

**Estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas, en niñas y niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo de Mayo - Octubre 2018.**

**Nombre del autor**

**Bermello Contreras Sandra Narciza**

**Trabajo practico de titulación previo a la obtención del título de**

**TECNOLOGO EN PARVULARIA**

**Tutor: MsC. Shauri Romero José Daniel**

**QUITO – ECUADOR**

**Octubre, 2018**

## **CERTIFICADO DEL TUTOR**

En mi calidad de tutor del trabajo de titulación, presentado por **BERMELLO CONTRERAS, SANDRA NARCIZA**, para optar por el Grado de Tecnóloga en Parvularia cuyo tema es:

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS, EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA” UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO, EN EL PERIODO DE MAYO - OCTUBRE 2018, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal calificador nombrado por el Instituto Tecnológico Superior Japón.

En la ciudad de Santo Domingo, Octubre del 2018

---

MsC. Shauri Romero José Daniel.

C.I. 1720288776

## DERECHO DEL AUTOR

Yo, Bermello Contreras Sandra Narciza con Documento de Identidad N° 1721176541 autora del trabajo de investigación titulado “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS, EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA” UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO, EN EL PERIODO MAYO – OCTUBRE 2018.”.

El presente proyecto es original por lo tanto no forma plagio ni copia de ningún otro proyecto, queda prohibido la reproducción total o parcial de este documento.

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

Atentamente

---

Bermello Contreras Sandra Narciza  
C.I. 1721176541  
Correo: [sandrynachy-1989@hotmail.com](mailto:sandrynachy-1989@hotmail.com)

## **DEDICATORIA**

Este presente proyecto se lo dedico primordialmente a Jehová quien ha guiado mis pasos y me ha dado fe, fuerza, fortaleza, y sabiduría para lograr todo lo que me he propuesto a lo largo de mi vida, llevándolo a cabo de la mejor manera y conforme a su voluntad.

A mi querida madre Martha Contreras por darme sabios consejos y ejemplo he enseñanza que enriquecen mi espíritu, aunque ya no está ahora conmigo porque partió al cielo lucho conmigo hasta lo último por esta meta, a mi padre Augusto Bermello quien ha sido mi apoyo terrenal para poder realizar mi meta, siempre pendiente y apoyándome moralmente y materialmente entregándome su amor y cariño, a mi hermana Naydelin Bermello quien también es parte de mi ayuda al quedarse muchas veces con mis hijas he hijo y así poder seguir yo con la meta de estudios, a mis hijas Jazmín y Mishell, he hijo Samuel quien entendiéndome y comprendiéndome que estaba estudiando siempre me ayudaban con los que hace res de casa a pesar de ser unas niñas aun.

Y a mi estimado Ms. Daniel Shauri que ha sido responsable, paciente, alentador, y ha tomado el arduo trabajo de compartirme sus conocimientos y encaminarme por el camino correcto gracias por su apoyo.

## **AGRADECIMIENTO**

Le agradezco a Dios por cuidarme y haberme permitido vivir en el tiempo de mis estudios momentos buenos y malos, risas y llanto, pruebas en las que solo él me ayudo salir adelante y levantarme cuando ya no daba más, por hacerme más fuerte, por la fortaleza, por el soplo de esperanza que me da, a mis familiares por inculcarme buenos valores, y las amistades que me consideraron y han estado conmigo en todo los momentos que mi Dios me ha permitido pasar.

Gracias al INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR JAPON por haberme abierto las puertas y poder seguir superándome profesionalmente, por permitir aprender y poder tener experiencias de vida. A los docentes por dedicarme su valioso tiempo, paciencia, e impartiéndonos sus conocimientos y experiencias llevadas.

A la UNIDAD EDUCATIVA HUALCOPO DUCHICELA quien me abrió las puertas para Ejecutar mi proyecto donde me llevo buenos recuerdos, agradezco a la Lic. Ana Moreira por su apoyo.

Sandra Narciza Bermello Contreras

## RESUMEN

El presente proyecto de investigación se ejecutó tomando en consideración a las estrategias lúdicas para el desarrollo de cada niña y niño de 4 años de edad, realizándolo con el apoyo de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” que se encuentra ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas. Pretendiendo determinar las estrategias lúdicas como una fuente principal para poder mejorar el aprendizaje de las niñas y niños y por medio de su uso podrá fortalecer su aprendizaje de una forma divertida y sin frustración ni aburrimiento. El aprendizaje implica para la niña y niño primero una necesidad de conocimiento. Este trabajo desea conseguir el mejoramiento del proceso educativo en el tratamiento de las relaciones lógico matemáticas, con la utilización de estrategias lúdicas, en este proyecto se realizó una investigación clara y precisa, bibliográfica y de campo, con la utilización de técnicas la entrevista a una docente, y la observación para las niñas y niños. Para contrarrestar este problema se elaboró unas actividades para ayudar a la niña y niño en su desarrollo y aprendizaje.

**Palabras claves:** Estrategias lúdicas, aprendizaje, desarrollo, relaciones lógico matemáticas, investigación, educativo.

## ABSTRACT

The present research project was carried out taking into consideration the playful strategies for the development of each girl and boy of 4 years of age, carried out with the support of the “Hualcopo Duchicela” Educational Unit that is located in the Province of Santo Domingo de los Tsáchilas. Pretending to determine the playful strategies as a main source to be able to help in the development and learning of the children and through their use you will be able to learn in a fun way and without frustration or boredom. Learning implies a need for knowledge for the girl and the boy first. This work wants to achieve the improvement of the educational process in the treatment of logical mathematical relations, with the use of playful strategies, in this project a clear and precise bibliographical and field research was carried out, with the use of techniques the interview to a teacher, and observation for girls and boys. To counteract this problem, some activities were developed to help the girl and boy in their development and learning.

**Key words:** Playful strategies, learning, development, logical mathematical relations, research, education.

## INDICE GENERAL

CERTIFICADO DEL TUTOR.....	ii
DERECHO DEL AUTOR .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE GENERAL .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
INDICES DE GRAFICOS.....	xi
INTRODUCCION .....	1
OBJETIVOS .....	3
Objetivos General .....	3
Objetivos específicos .....	3
JUSTIFICACION .....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	6
HIPOTESIS.....	7
SEÑALAMIENTO DE VARIABLES .....	8
Variable Independiente. ....	8
Variable dependiente. ....	8
CAPITULO I .....	9
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....	9
MARCO TEORICO.....	12
Estrategias lúdicas.....	12
Estrategias .....	12
Lúdica .....	12
Estrategias Lúdicas .....	13
Importancia de las estrategias lúdicas.....	14
Lúdica como mediador para el aprendizaje .....	15
El juego .....	16
Importancia del juego .....	17
Beneficios de los juegos.....	18
Clasificación de los juegos.....	19
Juegos libres.....	19
Juegos reglados .....	20
Juegos tradicionales .....	21
Relaciones lógico matemáticas .....	21
Importancia de las relaciones lógico matemáticas.....	22
Noción.....	23
Metodología .....	25
Diseño de la investigación .....	25
LA POBLACIÓN Y MUESTRA .....	26
POBLACIÓN.....	26

CAPITULO II.....	27
Análisis de resultados .....	27
ENTREVISTA AL DOCENTE.....	27
Ficha de observación aplicada a niñas y niños .....	38
CAPITULO III.....	48
PROPUESTA.....	48
Tema: .....	49
INTRODUCCION .....	50
FUNDAMENTO CIENTIFICO .....	51
OBJETIVOS .....	52
Objetivo general.....	52
Objetivos específicos .....	52
JUSTIFICACION .....	53
Factibilidad de su aplicación.....	54
DESCRIPCION DE LA GUIA SENCILLA .....	54
ACTIVIDAD N° 1 .....	55
ACTIVIDAD N° 2 .....	56
ACTIVIDAD N° 3 .....	57
ACTIVIDAD N°4 .....	58
ACTIVIDAD N° 5 .....	59
ACTIVIDAD N°6 .....	60
ACTIVIDAD N° 7 .....	61
ACTIVIDAD N° 8 .....	62
ACTIVIDAD N° 9 .....	63
ACTIVIDAD N° 10 .....	64
ACTIVIDAD N° 11 .....	65
CAPITULO IV.....	66
RESULTADOS FINALES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS.....	66
CAPITULO V.....	76
CONCLUSIONES .....	76
RECOMENDACIONES.....	77
Bibliografía .....	78
Definición de términos básicos .....	80
ANEXOS .....	86
Anexo 1 instrumento dirigido al docente.....	87
Anexo 2. Instrumento dirigido al estudiante.....	88
EVIDENCIAS DE FOTOS.....	89

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 conocimiento sobre estrategias lúdicas .....	27
Tabla 2 Uso de las estrategias lúdicas.....	28
Tabla 3 Utilización de métodos lúdicos.....	29
Tabla 4 Obtener un buen desarrollo.....	30
Tabla 5 El juego libre.....	31
Tabla 6 Espacio físico para enseñar nociones.....	32
Tabla 7 Ausencia de actividades en clases .....	33
Tabla 8 Mejorar el aprendizaje .....	34
Tabla 9 Actividades lúdicas aumenta la creatividad.....	35
Tabla 10 Estrategias favorece experiencias .....	36
Tabla 11 El juego cumple una función en el aprendizaje .....	37
Tabla 12 Disfrutar actividades lúdicas.....	38
Tabla 13 Socialización cuando juega.....	39
Tabla 14 Juego libre.....	40
Tabla 15 Juegos reglados .....	41
Tabla 16 Juegos simbólicos .....	42
Tabla 17 Juegos geométricos .....	43
Tabla 18 Comparación de objetos.....	44
Tabla 19 Clasificación por color tamaño y forma .....	45
Tabla 20 Pinta arcoíris según su color .....	46
Tabla 21 Nociones de medidas .....	47
Tabla 22 Disfrutar actividades lúdicas.....	66
Tabla 23 Socialización cuando juega.....	67
Tabla 24 Juego libre.....	68
Tabla 25 Juegos reglados .....	69
Tabla 26 Juegos lógicos .....	70
Tabla 27 Juegos geométricos .....	71
Tabla 28 Comparación de objetos.....	72
Tabla 29 Clasificación por color tamaño y forma .....	73
Tabla 30 Pinta arcoíris según su color .....	74
Tabla 31 Nociones de medidas .....	75

## INDICES DE GRAFICOS

Grafico 1 Conocimiento sobre estrategias lúdicas.....	27
grafico 2 Uso de estrategias lúdicas.....	28
Grafico 3 Utilización de métodos lúdicos.....	29
Grafico 4 Observar un buen desarrollo.....	30
Grafico 5 El juego libre.....	31
grafico 6 Espacio físico.....	32
Grafico 7 Ausencia de actividades en clases.....	33
Grafico 8 Mejorar el aprendizaje.....	34
Grafico 9 Actividades lúdicas aumenta la creatividad.....	35
Grafico 10 Estrategias favorece experiencias.....	36
grafico 11 El juego cumple una función en el aprendizaje.....	37
Grafico 12 disfrutar actividades lúdicas.....	38
Grafico 13 Socialización cuando juega.....	39
Grafico 14 Juego libre.....	40
Grafico 15 Juegos reglados.....	41
Grafico 16 Juego simbólico.....	42
grafico 17 Juegos geométricos.....	43
grafico 18 Comparación de objetos.....	44
Grafico 19 Clasificación por color tamaño y forma.....	45
Grafico 20 Pinta arcoíris según su color.....	46
Grafico 21 Nociones de medida.....	47
Grafico 22 Disfrutar actividades lúdicas.....	66
Grafico 23 Socialización cuando juega.....	67
Grafico 24 Juego libre.....	68
Grafico 25 juegos reglados.....	69
grafico 26 juego lógico.....	70
grafico 27 Juegos geométricos.....	71
Grafico 28 Comparación de objetos.....	72
Grafico 29 Clasificación por color tamaño y formas.....	73
Grafico 30 Pinta arcoíris según su color.....	74
Grafico 31 Nociones de medidas.....	75



**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON**

**CARRERA : Tecnología en Parvularia.**

**AÑO : 2018**

**Tema:** “Estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas, en niñas y niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo Mayo – Octubre 2018.”

**Autor:** Bermello Contreras Sandra Narciza.

**Asesor:** MsC. Shauri Romero José Daniel.

## INTRODUCCION

El presente proyecto busca y desea conseguir un mejoramiento con el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas a niñas y niños de 4 años de edad, ejecutada en la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” .

Las estrategias lúdicas empleadas como instrumento potencial para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas esta herramienta pedagógica responde a las necesidades e interés de las niñas y niños, si el ser humano inicia su aprendizaje a través del juego se lograra potenciar su aprendizaje.

El juego es una actividad que cada día es poco menospreciada en el término educativo dentro de las Instituciones, si bien es cierto que las actitudes de los docentes favorecen la promoción de buenas situaciones de enseñanza – aprendizaje. Es muy importante el aprendizaje de las niñas y niños sea muy placentera y divertida por ello la necesidad de procesos lúdicos en el área de relaciones lógico matemáticas para que las clases sean más dinámicas etc...

En base a el problema que se ha evidenciado en la Institución, en la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” se busca hacer partícipe a los docente ya que son partes del aprendizaje de las niñas y niños poniendo en práctica estrategias lúdicas para poder llegar a una buena soluciones en dicho problema académico. Se realizara una guía sencilla de estrategias lúdicas facilitando actividades donde explicara paso a paso como ejecutar y trabajar con las niñas y niños. Con el fin de mejorar su aprendizaje y rendimiento escolar.

El presente trabajo de investigación se desarrolla a través del siguiente perfil.

### **CAPITULO I.- MARCO TEORICO Y METODOLOGIA.**

Se aborda toda teoría fundamentada sobre estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas donde es de importancia investigar cuidadosamente de fuentes bibliográficas donde se concluye importancia de las estrategias lúdicas, lúdica como mediador para el

aprendizaje, el juego, importancia del juego, beneficios de los juegos, clasificación de los juegos, relaciones lógico matemáticas, importancia de las relaciones lógico matemáticas, noción, noción matemáticas, estrategias y las relaciones lógico matemáticas, de la misma manera se complementó técnicas y metodologías para aplicarse en el proyecto.

## **CAPITULO II.- ANALISIS, DE RESULTADOS.**

Donde se presentan cuadros estadísticos gráficos, análisis de datos de la aplicación de los instrumentos, entrevista, fichas de observación.

## **CAPITULO III.- PROPUESTA.**

Después de un análisis de los datos de las niñas y niños observados, se hace un enfoque en elaborar y organizar las actividades para poder realizar una guía de estrategias lúdicas con su respectivo, objetivo y como ejecutarla etc...

## **CAPITULO IV.- ANALISIS DE RESULTADOS FINALES**

Después de la aplicación de la propuesta es muy importante realizar una ficha de observación final para poder obtener datos positivos sobre dichas actividades lúdicas aplicadas según el proyecto.

## **CAPITULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

Siendo el ultimo capitulo aquí abarca todo el proyecto donde concluye lo necesario he importante del desarrollo y aplicación del proyecto.

## OBJETIVOS

### Objetivos General

- )] Determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de relaciones lógico matemáticas en niñas y niños de 4 años de edad de la Unidad Educativas Hualcopo Duchicela, ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo de Mayo - Octubre 2018.

### Objetivos específicos

- )] Identificar diferentes tipos de lúdicas utilizadas para el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas.
- )] Establecer las competencias, procesos de pensamiento, habilidades y destrezas que desarrollan al aplicar ciertas actividades lúdicas.
- )] Observar en las docentes de la Unidad Educativa Hualcopo Duchicela el grado de utilización de actividades lúdicas en el desarrollo de las Relaciones lógico matemáticas.

## JUSTIFICACION

En el área de las matemáticas la enseñanza era algo que se aprendía en el aula de un modo, mecánico y memorístico, y de lo que muchas veces incluso se desconocía su finalidad o su aplicación real, reduciendo a la niña y niño su desarrollo lógico. Ratificando que la falta de actividades lúdicas utilizadas adecuadamente reducía el aprendizaje y su rendimiento educativo.

Las actividades lúdicas debe ser un factor primordial, e importante ya que se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia que se convierte en un gran instrumento socializador, y un elemento activo que desata potencia al desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo.

Así mismo en la medida que la niña y niño reciben constantemente un aumento extraordinario de estímulos, para la adquisición de información se fortalece en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual. La intervención del docente es muy importante dentro del aprendizaje de relaciones lógico matemáticas, ya que la niña y niño entra en un mundo formal a un espacio donde aparece la figura esencial para su aprendizaje como parte integral de una sociedad.

La aplicación de las estrategias lúdicas en las niñas y niños es un buen estímulo, aplicándolos en el área de la matemática, da cabida a la participación activa de los estudiantes, y creatividad. La sociedad del nuevo milenio necesita de seres humanos capaces de resolver problemas de la vida cotidiana que lo lleve a ser productivos, transformando positivamente su entorno.

El mundo evoluciona y por ende la educación, es por ello la necesidad de estimulación para el mejoramiento del aprendizaje en las niñas y niños. El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste en su potencia para transmitir a la niña y niños la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos.

La eficacia del juego posee un status importante en el nivel inicial, donde se lo reconoce como elemento significativo para la formación de las niñas y niños. Las actividades muy influyente en

todo el proceso educativo y es necesario tenerlas presente especialmente en áreas que puedan causar temor y dificultad. Los juegos sirven al docente para motivar su clase, hacerlas interesantes, atractivas activas y dinámicas. El juego en las personas convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo.

El presente proyecto de investigación debido a su enfoque educativo es muy importante por cuanto se pretende demostrar la influencia de las estrategias lúdicas dentro del desarrollo y mejoramiento de aprendizaje de las niñas y niños, en el área de las matemáticas por el cual es importante mejoramiento de aprendizajes en niñas y niños y debe ser tratado desde el principio de su formación e incluirse también en grados superiores. La originalidad en su forma de trabajo, investigaciones realizadas, el campo en donde se está realizando la investigación.

Este proyecto tendrá beneficiarios y serán las niñas y niños de Inicial dos de la Unidad

Educativa “Hualcopo Duchicela”, de la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, ya que con estas Estrategias lúdicas se tratara de obtener aprendizaje significativo en el área de relaciones lógico matemáticas de una manera más dinámica, interesante y agradable. Se pretende determinar su importancia y que estas estén acorde al desarrollo de cada niña y niño buscando potencializar un fácil las estrategias lúdicas para poder obtener un mejor y fácil aprendizaje en el área de las relaciones lógico matemáticas.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A través de estrategias lúdicas como actividades los docentes logran un mejor desarrollo y rendimiento educativo en las niñas y niños y poder prevenir consecuencias irreparables.

En el nivel inicial dos de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” donde el servicio es gratuito, al proporcionar las niñas y niños un ambiente adecuado surge una dificultad en referente al aprendizaje en el área lógico matemáticas esto genera un grado de presión en las niñas y niños y hace que tengan un cierto rechazo.

El Psicólogo educativo Cordero Juan, explica:

Que el juego representa las mejores herramientas de enseñanzas – aprendizaje. No hay nada más serio que un juego; no existe otra actividad humana que esta tan estructurada y que tenga tantas reglas, contenidos, procedimientos, objetivos, límites de tiempo e incentivos como un juego. La única manera que funcione es que los participantes sigan unas buenas instrucciones de su docente para poder comprender y respetar las instrucciones y procedimientos. Así jugar no solo fomenta la unión de lo cognitivo con lo emocional, sino que necesita de esa unidad como condición de posibilidad.

Muchos docentes motivan a sus alumnos a participar en sus clases a través del juego, sin que eso implique una dispersión de la conducta y de los objetivos de la clase, para esto combinan lo emocional y lo cognitivo, de este modo las niñas y niños pueden asociar al pasarlo bien con aprender. Combinando aspectos se puede generar un aprendizaje significativo.

### **Alcance o delimitación del objetivo de investigación.**

La aplicación de las actividades lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas en niñas y niños de 4 años de edad se realizara, en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo domingo, Parroquia Bomboli, barrio Las Palmas.

### **Localización Geográfica:**

**Nombre del proyecto:** “Estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas, en niñas y niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo Mayo – Octubre 2018.”

**Jornada:** Matutina.

**Ubicación:** Parroquia Bomboli.

**Provincia:** Santo Domingo de los Tsáchilas.

**Cantón:** Santo Domingo.

**Barrio:** Las Palmas.

**Zona:** Urbana.

### **HIPOTESIS**

Estrategias lúdicas ayudan a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje de relaciones lógico matemáticas en niñas y niños de 4 años de edad, de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”.

## SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

### **Variable Independiente.**

Las estrategias lúdicas

Son consideradas como un importante instrumento en la resolución de problemas.

### **Variable dependiente.**

Relacione lógico matemáticas.

Las relaciones lógico matemáticas se refiere los diferentes procesos de pensamiento de carácter lógico matemático a través de los cuales la niña y niño intentan interpretar y explicarse el mundo.

## CAPITULO I

### ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer trabajos anteriores, donde se exponen lo siguiente:

FONSECA ORTEGA, Evelin Karina. (2013), de la Universidad Técnica de Ambato, elaboro su investigación de grado previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Básica; con el tema “Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemática en los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Escuela “23 de Mayo” de la Parroquia Chillo gallo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”, su trabajo se apoyó en la investigación en las principales bibliotecas de la Ciudad de Quito, la cual concluye:

Que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes y se constituyen en herramientas útiles para la construcción del aprendizaje significativo.

Como docentes se deben aplicar las actividades lúdicas como estrategias y herramientas didácticas y con su respectiva aplicación de actividades motivando a las niñas y niños a desarrollar sus capacidades de razonamiento y creatividad en la elaboración de trabajos y resolución de los problemas básicos. Con este proyecto queda muy claro que las niñas y niños obtienen mucho más desarrollamiento por medio de los juegos, mejora su aprendizaje en el área lógico matemáticas.

Según la recomendación de dicho proyecto se recomienda:

Concientizar a los docentes sobre la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemática de las niñas y niños.

NARVAEZ BRAVO, Mónica del Carmen. (2015), De la Universidad Nacional de Chimborazo, elaboro su investigación de grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la

Educación Parvularia; con el tema “Estrategias lúdicas y aprendizaje de la matemáticas en las niñas y niños de educación inicial 1” de la Unidad Educativa “Federico González Suarez”, de la Parroquia Matriz, Cantón Alausi, Provincia de Chimborazo”, durante el año lectivo 2013 – 2014,

Su trabajo se apoyó en la investigación aplicada:

Ya que se basa en resolver los problemas prácticos, de campo que se realizó en el lugar de los hechos y por la naturaleza, porque permite tomar decisiones para la solución del problema en el trabajo de investigación se identificó las estrategias lúdicas aplicada por los docentes, para realizar un análisis crítico en la enseñanza de la matemáticas, considerando que es necesario buscar nuevas tácticas y formas de aprendizaje a través del juego que es una de las herramientas pedagógicas más indispensables en este proceso.

Concluyendo su trabajo de investigación se puede mencionar que las diferentes causa por las que no se aplica el juego como estrategias de aprendizaje por parte del docente es el cierto desconocimiento de estrategias lúdicas, puede ser la carencia de los mismos o por que no se cuenta con una guía didáctica para la enseñanza de la matemáticas, dificultando el razonamiento lógico y los limita al desarrollo y proceso del aprendizaje de las niñas y niños de esta Institución.

La recomendación de dicho proyecto de investigación recomienda:

La utilización de las estrategias lúdicas en vista que se constituyen en un modo estratégico determinando la importancia de la misma para resolver problemas en matemáticas de una manera divertida para mejorar los resultados y por ende la eficiencia.

Es importante para que la niña y niño adquieran las destrezas necesarias se debe someter a un análisis de la utilización de las estrategias lúdicas como un instrumento pedagógico para que se favorezca el ordenamiento de ideas de conocimientos previos asociados al tópico seleccionado, tomando al juego como el eje transversal y mejorar el aprendizaje de las matemáticas.

CADENA MENDEZ, Elsa Valeria y CHAMORRO CHUQUIN, Marcia María. (2012), De la Universidad Técnica del Norte Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, elaboro su

investigación de grado previo a la obtención del título de Licenciatura en la especialidad de Docente en Educación Parvulario; con el tema “Estudio de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de matemáticas de las niñas y niños de primer año de educación básica de la Escuela “German Grijalva Tamayo” de la Comunidad Chirihuasi, Parroquia La Esperanza, Cantón Ibarra en el periodo 2011- 2012”. Se apoyó en la investigación documental bibliográfica.

Las cuales aportan que el juego es una de las estrategias más enriquecedoras aplicado a lo lógico matemático, ya que permite el desarrollo de habilidades y destrezas lo que le permite a los niños un óptimo desempeño personal y social. Con este proyecto cabe recalcar que es muy necesario el uso de las estrategias lúdicas en el salón de clases, y por la escases de juego y de material didáctico, para su desarrollo, lo que no permite a los niños y niñas comprender, razonar ni resolver los problemas matemáticos, que están implicado en la atención, la memoria, y velocidad de procesamiento, ya que tiene problemas de recuerdo dando como resultado un bajo rendimiento, en el bloque de relación lógico matemático.

Se hace necesario experimentar con nuevos recursos para que ayuden a las niñas y niños a desarrollar las estrategias lúdicas en el aprendizaje, en las que se aprovechara el juego, como el elemento esencial para su desarrollo tanto intelectual como social.

La recomendación a nos determina el proyecto de investigación:

Se debe tener presente que el juego ofrece una presencia compartida, participativa, y divertida para aprender a reflexionar, razonar y actuar en los problemas de lógica matemática.

## **MARCO TEORICO**

### **Estrategias lúdicas**

Para entender de mejor manera que son las estrategias lúdicas empezaremos por saber que es una estrategia y que es lúdica.

### **Estrategias**

Como estrategias se define como un plan para dirigir un asunto y se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. Este concepto determina que por medio de diferentes elementos y acciones planificadas podemos conseguir uno o varios objetivos. Una buena estrategia debe tomar en cuenta las barreras y recursos que existan.

En la educación desde temprana edad de las niñas y niños utilizan diferentes estrategias de enseñanzas para promover el aprendizaje significativo.

### **Lúdica**

Lúdica proviene del latín lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego.

Se refiere a las necesidades del ser humano de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. Una verdad refutada es que los seres humanos somos “Seres racionales que sentimos emociones”, que razonamos.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizajes del ser humano. (Yturralde).

Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje.

#### Estrategias Lúdicas

Son juegos que permiten la satisfacción de las personas para lograr algo, es decir impulsan a tener habilidades corporales y ser entes activos en cualquier actividad que requiera destrezas. Se puede certificar que a los niños y niñas les encantan jugar, lo cual es fundamental en la implementación de las estrategias lúdicas, que permiten desarrollar la socialización ERRAEZ Jovi. (2011).

Explica que por medio del juego los niños y niñas aprenden diferentes reglas que son muy útil para comprender el aprendizaje. Al comienzo de sus inicios de la vida en los niños y niñas pueden desarrollar la responsabilidad, tener una buena relación con los materiales de su entorno a través de las actividades lúdicas.

RUIZ, Cecilia. (2014). Nos dice lo siguiente:

La labor como futuros docentes será muy importante para que los estudiantes adquieran conocimientos significativos que les ayude a ser críticos frente a distintas situaciones de su cotidianidad, la búsqueda de estrategias didácticas para obtener resultados positivos no resulta sencilla, sin embargo las estrategias lúdicas aparecen como una opción importante para alcanzar las metas a la hora de impartir enseñanza, es necesario recordar que a través de la historia el juego ha sido un espacio que permite el desarrollo tanto motor como cognitivo del infante, es por esta razón que infinidad de personas en los últimos años han intentado buscarla forma de aplicar todo tipo de estrategias como herramienta útil en el momento de enseñar sino que también como un

paso importante en la construcción de espacios donde el aprendizaje sea el principal objetivo del estudiantes. (p.55).

Para un buen aprendizaje significativo es muy necesario y complementario que el docente, debe complementar de una manera táctica estratégica para que las niñas y niños puedan de una forma muy divertida adquirir nuevos conocimiento, relacionando la información nueva con lo que posee, y así podrá obtener los resultados positivos que se han propuesto.

Un docente que siembra optimismo y entusiasmo en el aula, o en el lugar de aprendizaje que se encuentre, emociona recoge los mejores frutos representados en las niñas y niños motivados, participativos e involucrados en su propio proceso de aprendizaje, el maestro que inspira debe hacer lo posible para que la niña o niño desarrolle competencias, participe en su propio aprendizaje, genera confianza, se auto-descubra. Así se estaría dando crédito cuando se dice que la inspiración surge desde lo interno, desde el corazón, desde el alma.

Importancia de las estrategias lúdicas.

La importancia de las estrategias lúdicas en el aula, se convierte en la principal herramienta del docente para mejorar los aprendizajes, y crear en las niñas y niños el interés por lograr aprendizajes creativos y a su vez desarrollar la creatividad en la realización de juegos individuales o grupales.

Por medio de las actividades lúdicas un ser humano puede comunicarse, expresarse, sentir y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, con que lo lleva a gozarse, a gritar, y muchas veces a llorar es una verdadera fuente generadora de emociones y sentimientos. El juego lúdico motiva a las niñas y niños a integrarse en actividades como: el dibujo, las copias, las danzas, los dramatizados y los concursos, para ello sean protagonistas de su aprendizaje y desarrollo.

O en la música, según SERRANO Y GIL (2003). Nos da a saber que:

La canción es una forma de expresión musical en la que la voz humana desempeña el papel principal y tiene encomendada un texto; como termino genérico, cualquier música que se cante; más específicamente, una composición vocal breve, sencilla, que consta de una melodía y un texto en verso. (p.65).

La música sugiere una respuesta única, humana y un modo de expresarse con esa riqueza de variedad en las niñas y niños ya que por medio de una buena expresión musical podemos conseguir un buen aprendizaje lúdico, combinando la música, la danza, etc. Para así despertar el interés por la creatividad y desarrollar habilidades cognitivas (atención, concentración, memoria, asimilación de información).

El docente debe actualizarse en el aspecto educativo adquiriendo conocimientos especializados, como es la docencia por medio del juego, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Lúdica como mediador para el aprendizaje

Una herramienta clave para fomentar el aprendizaje se basa a través de los juegos como expresa Calero (2003):

El juego es un tipo de actividad que desarrolla la niña y niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida de la niña y niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en las escuelas. (p.32).

Queda muy claro que el juego o las estrategias lúdicas son fundamental y principales para el desarrollo de las niñas y niños, por medio del juego a un niña y niño se comienza a incentivar formando actividades creativas para su aprendizaje ya que ayuda mucho lo aprendido en cada niña y niño, la lúdica es un buen recurso de uso para todos los docente facilitando en todo los aspectos académicos, en el área de matemática puede hacer las clases más fácil para el aprendizaje de cada niña y niño.

Si hablamos en el aprendizaje de las matemáticas debemos como docente aplicar desde el comienzo unas actividades lúdicas creativas para poder ayudar desde su inicio de aprendizaje sea placentera y divertida, y por medio de eso la niña y niño no vea las matemáticas como unas matemáticas muy difícil y con poca importancia, incrementando el juego en las actividades diarias la niña y niño podrá similar el conocimiento de la materia empleada y será más factible de asimilarla.

## EN LA GUIA METODOLOGICA PARA LA IMPLEMENTACION DEL CURRICULO

DE EDUCACION INICIAL (2015) Afirma que:

“El jugar es una necesidad vital para las niñas y 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).

Sin duda lo lúdico es muy importante en el proceso de aprendizaje en las niñas y niños, el juego es visto como un método placentero para impartir educación, una actividad lúdica como mediador para el aprendizaje, liberar muchas tensiones en las niñas y niños, y huir de la rutina diaria y obtenemos un poco de placer, diversión y entretenimiento, mejora el equilibrio y la flexibilidad, desenvuelve la concentración y agilidad mental.

### **El juego**

En Wikipedia define el termino de juego como: “Actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión”. Esta definición determina que el juego como una actividad lúdica es una forma para ejercitar algunas capacidades y destrezas.

Según ORTEGA (2002), “La riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entiendo sé cómo aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia” (p.89).

Una buena estrategia lúdica se puede realizar por el juego es muy agradable, se puede desarrollar capacidades, habilidades y destrezas en las niñas y niños, por medio de manipulación en sus primeros años de vida. El aprendizaje implica para la niña y niño primero una necesidad de conocimiento, que tiene lugar en una situación de crisis cognitiva o conflicto cognitivos.

Zapata (1990) acota lo siguiente “Que el juego es un elemento primordial en la educación escolar “(p.114).

Las niñas y niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona la niña y niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

#### Importancia del juego

Los juegos tienen mucha importancia en el ámbito educativo porque cumplen una función de aprendizaje y socialización muy importante, es porque el juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de las niñas y niños quienes manifiestan su reconocimiento del entorno físico y social mediante manifestaciones lúdicas.

Para MONTESSORI (2004), “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p.26).

El juego y el trabajo, son ambas actividades humanas primordiales durante una ejecución del el juego, cumplen un papel muy importante en las etapas de las niñas y niños los juegos son actividades lúdicas, creativas y placenteras que se practican a cualquier edad, los juegos

contribuyen al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional, y moral del niño y la niña, es decir a su desarrollo integral. Por ello debe estar presente a lo largo de toda la vida de la niña y niño.

Sin él las niñas y niños no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no solo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños.

Según GARAIGORDOBIL Y FAGOAGA (2006), el juego es “una actividad vital en Indispensable para el desarrollo humano” (p.18).

Contribuye de forma relevante al desarrollo integral de la niña y niño durante su infancia, es una necesidad vital, porque la niña y niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otras niñas y niños, y esto precisamente es lo que hace el juego. Las actividades lúdicas permiten también el desarrollo de las motricidades, satisfacer las necesidades del orden afectivo, crecer en virtudes y divertirse y disfrutar en su tiempo libre.

Beneficios de los juegos

Algunos beneficios de estas actividades lúdicas señaladas en CHAMOSO. (1994).

Generan mejores ambientes para expresión y aprendizaje de los miembros.

Aumentan el interés y concentración para una recepción de conocimiento y su puesta en práctica.

Desarrollan destrezas de distinto nivel a través de su desarrollo y su práctica.

Facilitan la profundización e implementación personal de nuevos saberes en la ejecución de la actividad.

En el campo educacional, apertura la participación activa y amena de los educandos, que permite al docente evaluar los conocimientos aprendidos y si se los ha asimilado de forma correcta. (p.83).

Realizando las actividades físicas con la utilización del juego en la infancia es fundamental para los niños y niñas fomenta su imaginación, adquieren competencias, amplía su vocabulario, exterioriza sus emociones, desarrolla su psicomotricidad y dominio del cuerpo, fomentar su autoestima, etc...

#### Clasificación de los juegos

La clasificación de los juegos permite distinguir cual es la actividad necesaria a ejecutar con la finalidad de lograr el objeto de aprendizaje en el niño, haciendo énfasis en tipos de juegos específicos clasificados de manera generalmente aceptada.

- ) Juegos libres.
  - Juegos reglados.
  - Juegos tradicionales.

#### Juegos libres

El juego libre consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces. En la infancia no es solo entretenimiento, sino que sobre todo es aprendizaje, los niños utilizan el juego para construir su propia identidad y subjetividad.

Según manifiesta ORTEGA RUIZ, R. que los juegos son:

Son aquellas actividades lúdicas donde las expresiones de los participantes no están normadas por reglas específicas ni por situaciones determinantes que cohiban a los jugadores, sino más bien que se van construyendo a medida que los sujetos van generando ideas o expresiones de forma libre para establecer una actividad. Es así que el niño debe disponer de tiempo, espacio y materiales para construir su juego libre sin sujetarse a normas externas.

Atraves del juego aprenden las niñas y niños a relacionarse con los demás y con el mundo que les rodea, tiene lugar en la etapa infantil es el pilar sobre el que se sostienen luego otras habilidades como la imaginación, la creatividad, la perseverancia, el esfuerzo, etc.

Les permite experimentar esta fase lúdica en los primeros años libremente, dando espacio a la creatividad, y conteniéndoles pero sin entrometernos, contribuida a construir una personalidad sólida, basada en la autoestima y en la capacidad para llevar a cabo actividades y resolver conflictos más complejos a lo largo de la vida.

#### Juegos reglados

Son juegos que se lleva a cabo con unas reglas o norma que limitan la acción, pero no por completo; de tanto que pueda cumplir la meta establecida. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino justamente al contrario, con lo que promueve la acción.

Según JIMENEZ. Su noción al respecto es:

Como su nombre le indica poseen reglas que deben ser cumplidas y previamente aceptadas por los jugadores que participan de él. Estas reglas son establecidas por personas ajenas al sujeto o propuestas en consenso por todos los participantes.

Muchas veces su carácter arbitrario hace que el niño que participa del mismo se vea en situaciones que se manifiesten de forma análoga a la inclusión del menor en el espacio social, es decir ayudan a socializar el individuo en su desarrollo (p.55).

El juego reglado produce el aprendizaje de múltiples contenidos sociales, instrumentales, comunicativos, expresivos, lógico – conceptual, etc. El docente implementara aquellas reglas que son las que definen explícitamente los limites en los que el juego va a tener lugar, con la mutua aceptación de lo que se puede hacer y lo que no y el en campo de la educación se utilizaría de la misma maneras en muchas veces las reglas deben de ser utilizadas.

Juegos tradicionales

PECCI. Los juegos tradicionales son:

Los juegos tradicionales son aquellos que guardan una relación con el lugar en el cual se desarrollaron y se han venido reproduciendo durante generaciones. Tiene una carga cultural valiosa para la sociedad en la cual se practica y por ello se preserva en el transcurso del tiempo. Sus reglamentos son similares en todos los lugares en los cuales se desarrolla y por su carácter solemne se conserva como identidad de una región o país. (p.56).

Como cualquier tipo de juego los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, retahílas, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son dominados juegos populares, también se utilizan términos folclores infantiles o la etnología lúdica.

### **Relaciones lógico matemáticas**

Es una disciplina que trata de métodos de razonamiento. En un nivel elemental, la lógica proporciona reglas y técnicas para determinar si es o no válido un argumento dado. El razonamiento lógico se emplea en matemáticas para demostrar teoremas.

En el ámbito de la educación se refiere los diferentes procesos de pensamiento de carácter lógico matemático a través de los cuales la niña o el niño intentan interpretar y explicarse el mundo. Corresponden a este núcleo los procesos de desarrollo de las diferentes dimensiones de tiempo y espacio, de interpretación de relaciones causales y aplicación de procedimientos en la resolución de problemas que se presentan en su vida cotidiana.

Es indispensable en nuestro diario vivir poner en práctica la lógica matemática, desde los más pequeños se debe comenzar su utilidad entrando en el mundo de la matemática, trabajando con conceptos sencillos y básicos, y desarrollando las primeras nociones lógicas de las niñas y niños.

Según el Ministerio de Educación, en el Currículo Educación Inicial (2014), las relaciones lógicas matemáticas.

Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que la niña y niño explora y comprende su entorno y actúa sobre el para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que las niñas y niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, texturas, 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. (p.32).

Las relaciones lógico matemáticas es muy fundamental e indispensables en los primeros aprendizaje y experiencias en las niñas y niños no tan solo para que el progreso en este ámbito sea más fácil, sino que lo ayuda mayormente a que la niña y niño tenga un desarrollo cognitivo optimo y representan los primeros conjuntos de estructuras de pensamientos y de funciones fundamentales.

Importancia de las relaciones lógico matemáticas.

Según MARTINEZ, J. Describe:

La matemática posee una importancia trascendental en el desarrollo del individuo al ofrecer un avance importante en la asimilación de la realidad que le rodea y una ayuda en cuanto se trata de adopción de formas de pensamiento abstracto, incluyendo al lenguaje. El desarrollo de la lógica es además el pilar fundamental que ofrece esta disciplina en el desarrollo del individuo. (p.6)

Las utilidades de las matemáticas son muy importante para un ser humano, las matemáticas utiliza siempre la lógica como razonamiento en que las ideas o la sucesión de los hechos se manifiestan o se desarrollan de forma coherente y sin que haya contradicciones entre ellas, y en las niñas y niños permiten aprender a razonar y resolver los problemas que se les presenten.

## Noción

La noción proviene del latín “notio o notionis”, que significa “conocer, idea, concepción”, que significa “conocer”.

Con respecto a la noción es aquello que las niñas y niños ya dominan algún aprendizaje educativo y tal vez no lo dominen por completo pero tienen una noción de lo aprendido. La noción hace referente a una idea general conocimiento elemental que se tiene sobre algo.

) Noción de espacio

) Noción de tiempo

) Noción seriación

### **Noción de Espacio**

Según WALLON “es el conocimiento o toma de conciencia del medio y sus alrededores, es decir la toma de conciencia del sujeto, de su situación y de sus posibles situaciones en el espacio que le rodea, su entorno y los objetos que en él se encuentran.” Se puede decir que las el desarrollo de la noción espacial en niños y niñas condiciona su ubicación en el ambiente en el que se encuentra y su aprendizaje en la escuela y en la vida. Según su edad, la capacidad de establecer estas referencias mejorara.

A medida que desarrolla la noción espacial, la niña y niño comienza a conformar la idea de su propio cuerpo, de su esquema corporal. Esto significa que compone una imagen mental de su cuerpo en relación con el medio. A partir de esta representación, el conocimiento del mundo evolucionara.

### **Noción de Tiempo**

Se puede decir que la comprensión del tiempo está muy relacionada al conocimiento físico y social, y la niña y niño lo construye a través de las siguientes fases:

Concibe el tiempo solamente relacionado al presente, no contempla mentalmente el pasado ni el futuro. Tiene una dimensión única del tiempo. Comienza a entender que el tiempo es continuo, que las cosas existen antes de ahora y que existirán después de ahora. Usa el término de mañana o ayer quizás no acertadamente, pero con indirecta de que comprende la existencia de un pasado y un futuro.

Reconstruye hechos pasados, pero no lo hace secuencial ni cronológicamente. Reconstrucción secuencial y cronológica del tiempo y comprensión de las unidades convencionales del mismo.

### **Noción de Seriación**

Es una operación mental elemental, que se desarrolla en la infancia y que precede al entendimiento de los números. Como un proceso mental, la seriación consiste en comparar elementos, relacionarlos y ordenarlos de acuerdo a sus diferencias. Es habitual que se les pida a las niñas y niños que realicen ejercicios de seriación para que, en el futuro, puedan adquirir nociones matemáticas. Haciendo actividades frecuentes como entregarle la niña o niño figuras de diferentes tamaños, para que las ordene. Por lo tanto procederá a la seriación de la figuras, situándolas en una serie de menor a mayor. Estas actividades ayudaran que se relacionen entre si según la serie de tamaño, también la seriación puede realizarse con colores, formas, funciones etc.

## Metodología

### Diseño de la investigación

El presente proyecto de investigación se realizó utilizando los siguientes métodos:

Lo **cuantitativa** porque los resultados de la investigación de campo serán sometidos a un análisis en números y estadísticas, se suele la aplicación en la parte final del proyecto.

**Investigación bibliográfica documental**, es un paso esencial y principal de esta investigación, buscando apoyo bibliográfico apoyado en la tecnología, como el internet.

**Investigación de campo**, se realiza directamente en el lugar del problema el cual fue en la aula de clases, observando la metodología de trabajo utilizada por la docente, la cual me ayuda a lograr que estrategias utilizar para poder proponer la propuesta de las posibles soluciones.

Para la investigación se utilizó los siguientes instrumentos o técnicas para obtener la información respectiva entorno al tema de investigación, entre los cuáles son:

**Ficha de observación.-** para realizar el análisis y evaluación mediante su uso y para poder brindar una propuesta que mejore el nivel de aprendizaje en los niños y niñas de dicha Institución.

**Entrevista.-** corresponde a una serie de preguntas directas realizadas a las docentes, adquiriendo información, acerca de lo que se investiga.

## LA POBLACIÓN Y MUESTRA

### POBLACIÓN.

El estudio se aplicó a 30 niños y niñas en conjunto con 2 docentes de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo de Mayo - Octubre 2018.

**Tabla POBLACION Y MUESTRA**

<b>FRECUENCIA</b>	<b>POBLACION</b>
<i>Docentes</i>	2
<i>Estudiantes</i>	30
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>

**Fuente:** U.E-Hualcopo Duchicela.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra.

## CAPITULO II

### Análisis de resultados

#### ENTREVISTA AL DOCENTE

#### 1.- ¿Usted tiene conocimiento sobre las estrategias lúdicas?

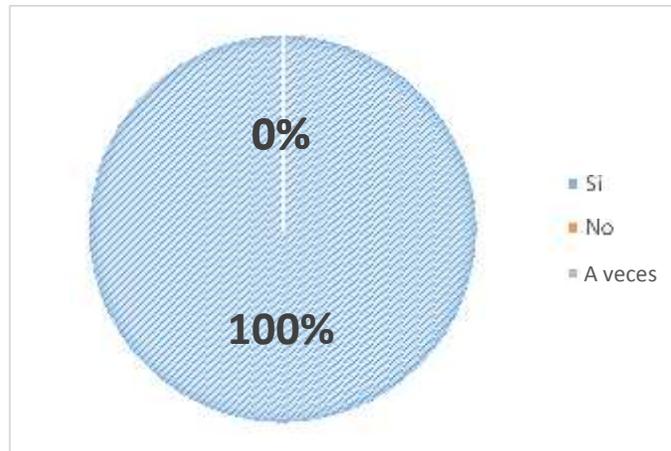
*Tabla 1 conocimiento sobre estrategias lúdicas*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	100 %
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Entrevista aplicada a los docentes.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra.

*Grafico 1 Conocimiento sobre estrategias lúdicas*



#### Análisis de Datos

El 100% de las docentes entrevistada dicen que a si tienen conocimiento sobre estrategias lúdicas.

## 2.- ¿Es importante para las niñas y niños el uso de estrategias lúdicas?

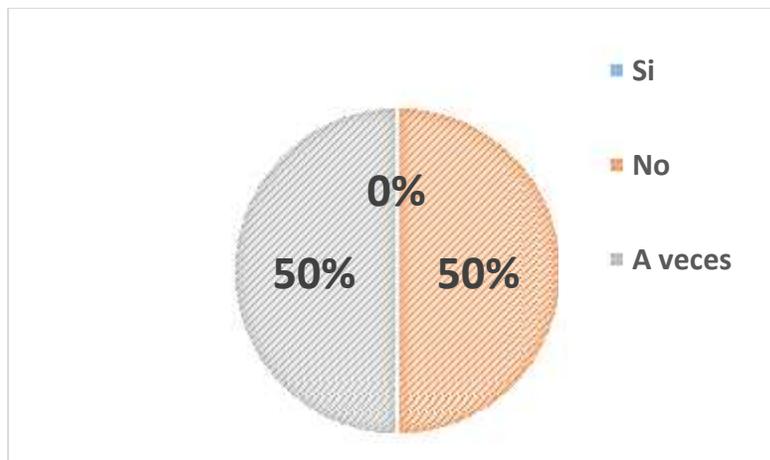
Tabla 2 Uso de las estrategias lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Si</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>No</i>	<i>1</i>	<i>50%</i>
<i>A veces</i>	<i>1</i>	<i>50%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>2</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** Entrevista aplicada a los docentes

**Elaborado por** BERMELLO, Sandra.

Grafico 2 Uso de estrategias lúdicas



### Análisis de datos

El 50% de la docente entrevistada manifiesta que no es importante el uso de estrategias lúdicas, mientras que el otro 50% a veces sí es importante el uso en las niñas y niños.

### 3.- ¿Inicia su clase diaria realizando métodos lúdicos para motivar a las niñas y niños?

Tabla 3 Utilización de métodos lúdicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	1	50%
A veces	1	50%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Entrevista aplicada a los docentes

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra.

Grafico 3 Utilización de métodos lúdicos



#### Análisis de datos

El 50% de la docente no inicia sus clases utilizando métodos lúdicos, y el otro 50% a veces lo hace.

4.- ¿Considera usted que las actividades lúdicas es una estrategia eficaz para que las niñas y niños obtengan un buen desarrollo de las relaciones lógicas matemáticas?

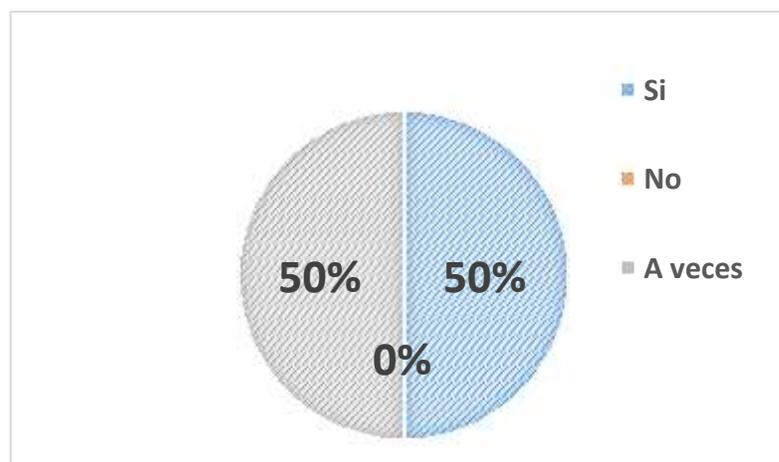
Tabla 4 Obtener un buen desarrollo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	50%
No	0	0%
A veces	1	50%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Entrevista aplicada a los docente

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 4 Observar un buen desarrollo



### Análisis de datos

El 50% de la docente si considera la actividad lúdica como estrategias eficaz para el desarrollo de las niñas y niños, el otro 50% a veces lo consideran.

5.- ¿Utiliza usted el juego libre como fundamento que permite que las niñas y niños expresen sus ideas?

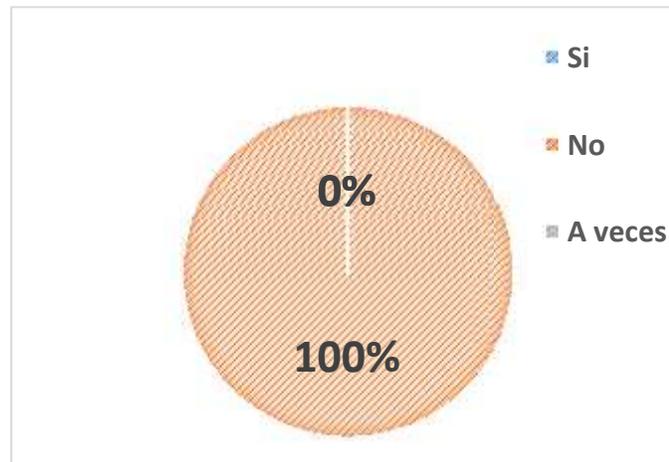
Tabla 5 El juego libre

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	2	100%
A veces	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Entrevista aplicada a los docente

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 5 El juego libre



### Análisis e Interpretación

El 100% de las docentes entrevistadas no utilizan el juego libre como fundamento que permite a las niñas y niños a expresar sus ideas.

## 6.- ¿Aprovecha espacio físico para enseñar nociones de espacio y tiempo?

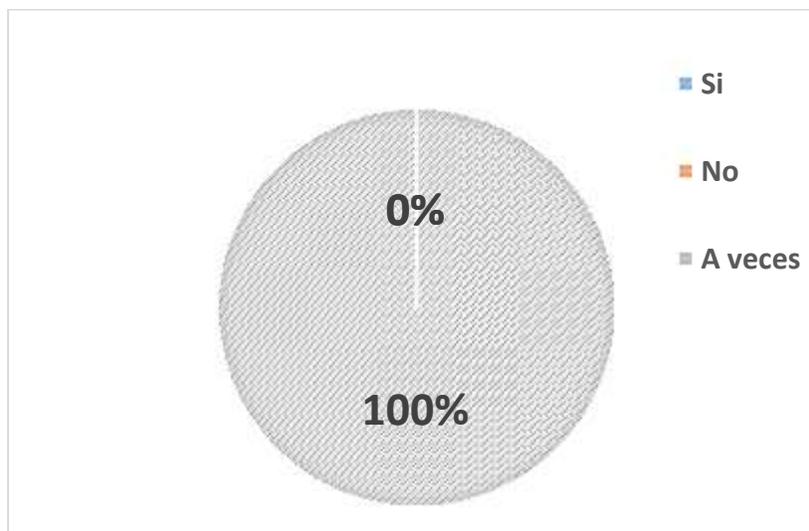
Tabla 6 Espacio físico para enseñar nociones

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	0	0%
A veces	2	100%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Entrevista aplicada a los docente

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 6 Espacio fisico



### Análisis de datos

De todas las docentes entrevistadas podemos encontrar que el 100% a veces aprovechan el espacio físico para enseñar nociones de espacio y tiempo.

7.- ¿Considera usted que uno de los problemas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático es la ausencia de actividades lúdicas en clase?

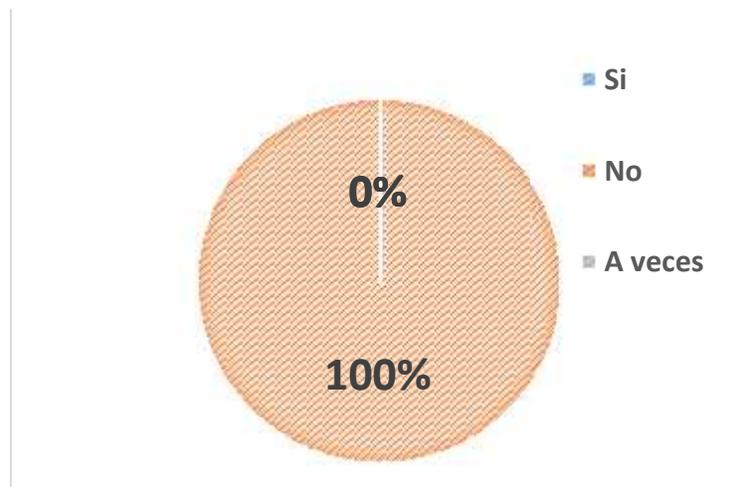
Tabla 7 Ausencia de actividades en clases

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	2	100%
A veces	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Entrevista aplicada a los docentes

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 7 Ausencia de actividades en clases



### Análisis de datos

Las docentes entrevistadas e informan que el 100% nunca considera que unos de los problemas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático es la ausencia de actividades lúdicas en clase.

8.- ¿Puede mejorar el aprendizaje de las matemáticas de los niños y niñas con estrategias lúdicas?

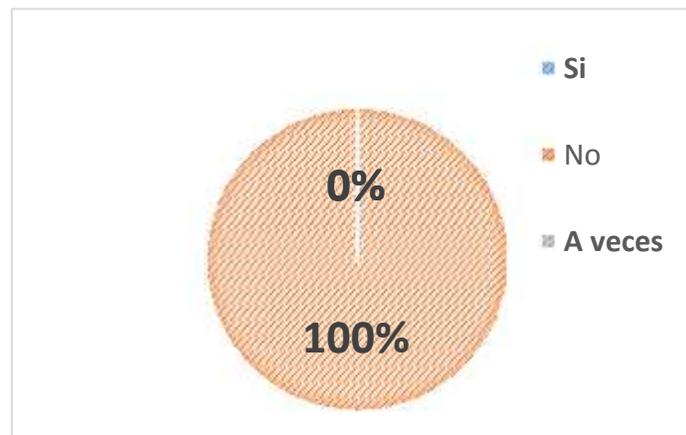
Tabla 8 Mejorar el aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	2	100%
A veces	0	0%
TOTAL	2	100%

FUENTE: Entrevista aplicada a los docentes

Elaborado por: BERMELLO, Sandra

Grafico 8 Mejorar el aprendizaje



### Análisis de datos

Las docentes entrevistadas creen en un 100% q no solo con estrategias lúdicas las niñas y niños pueden mejorar el aprendizaje.

9.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de los niños y niñas?

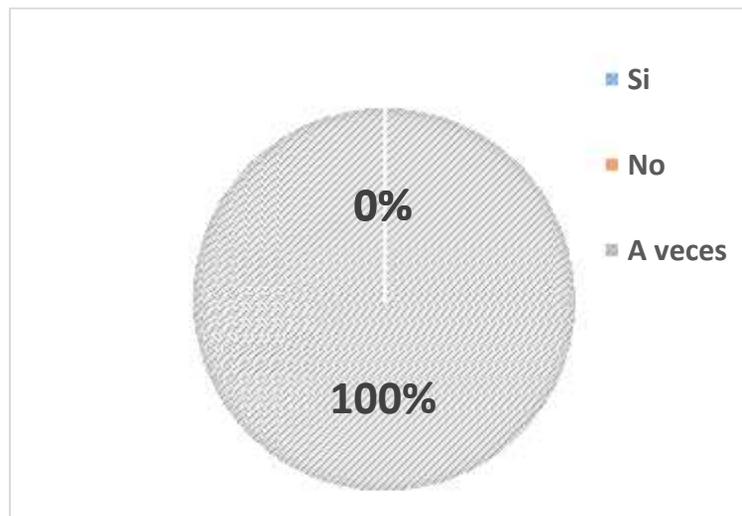
Tabla 9 Actividades lúdicas aumenta la creatividad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	0	0%
A veces	2	100%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Entrevista aplicada a los docentes

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 9 Actividades lúdicas aumenta la creatividad



### Análisis de datos

Las docente entrevistadas informan que el 100% a veces, creen que las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de los niños y niñas.

10.- ¿Usted como docente esta consiente que el uso de estrategias favorece buena experiencia al futuro del niño y niña?

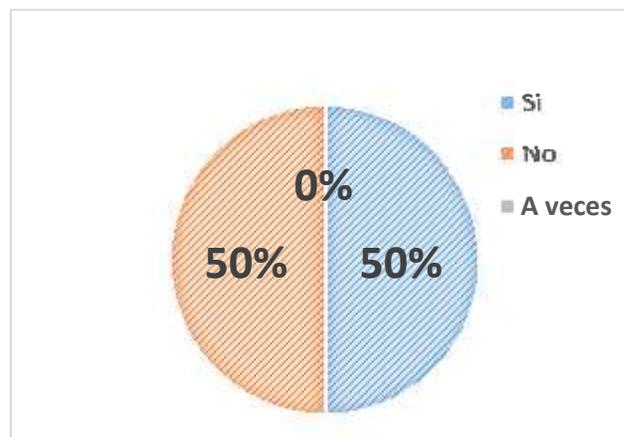
Tabla 10 Estrategias favorece experiencias

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	50%
No	1	50%
A veces	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Entrevista aplicada a los docentes

**Elaborado por-** BERMELLO, Sandra

Grafico 10 Estrategias favorece experiencias



### Análisis de datos

Las docentes entrevistadas informan 1 que equivale al 50% manifestó que si esta consiente que el uso de estrategias favorece buena experiencia al futuro del niño y niña. Y la distinguida docente q equivale al 50% dijo q no q no favorece.

11.- ¿Considera usted que el juego cumple una función de aprendizaje y socialización en el ámbito educativo?

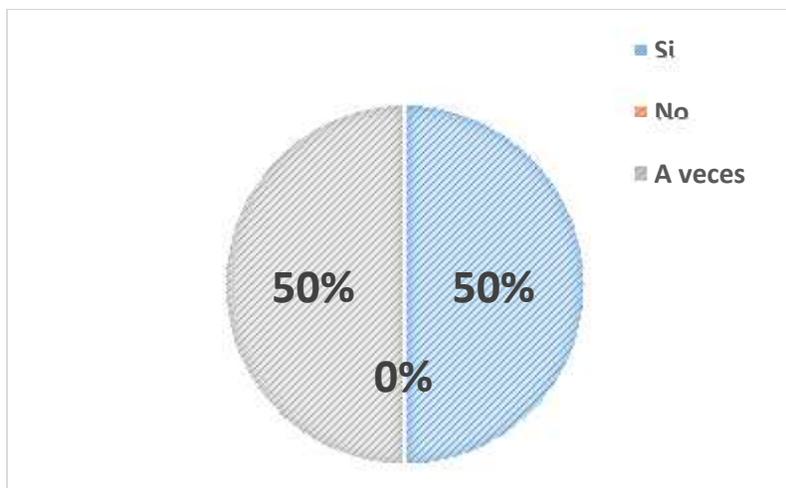
Tabla 11 El juego cumple una función en el aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	50%
No	0	0%
A veces	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Entrevista aplicada a los docentes

Elaborado por: BERMELLO, Sandra

Grafico 11 El juego cumple una función en el aprendizaje



### Análisis de datos

En la entrevista realizada a la docente el 50% considera que el juego si cumple una función de aprendizaje y socialización en el ámbito educativo, mientras que el 50% cree que si puede ser o como no puede ser.

## Ficha de observación aplicada a niñas y niños

1.- ¿Disfruta de las actividades lúdicas que se realizan dentro del aula y fuera del aula?

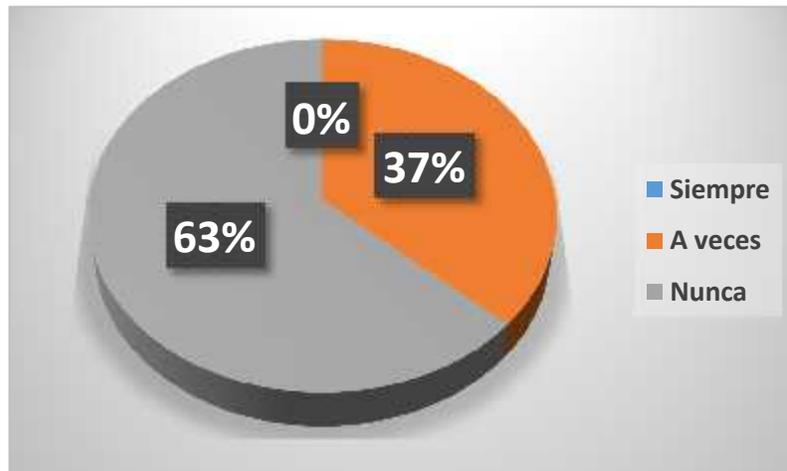
Tabla 12 Disfrutar actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	11	37%
Nunca	19	63%
TOTAL	30	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a niñas y niños.

Elaborado por: BERMELLO, Sandra

Grafico 12 disfrutar actividades lúdicas



### Análisis de datos

Mediante los resultados obtenidos se puede señalar que el 63% que representa 19 niñas y niños se pudo observar que no disfrutaban de las actividades lúdicas que se realiza dentro y fuera del aula, mientras que el 37% que representa 11 niñas y niños a veces si disfrutaban de dichas actividades que realiza la educadora.

## 2.- ¿Establece socialización cuando juega?

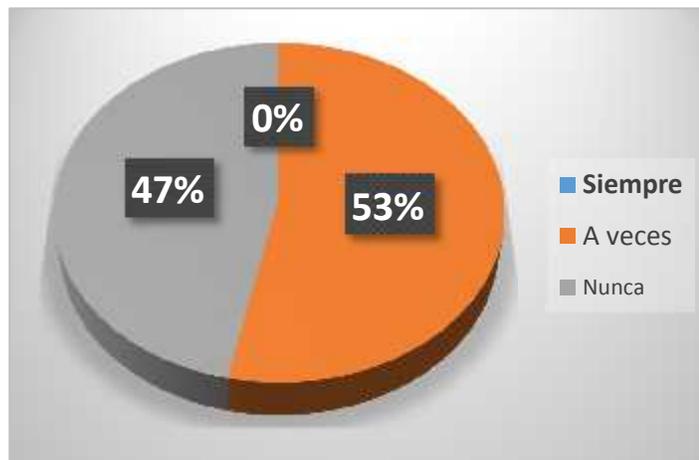
Tabla 13 Socialización cuando juega

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>A veces</i>	<i>16</i>	<i>53%</i>
<i>Nunca</i>	<i>14</i>	<i>47%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>30</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 13 Socialización cuando juega



### Análisis de datos

De todos los niños y niñas a quienes se les aplicó la observación el 53% a veces ellos se socializan cuando juegan con los demás compañeritos, el 47% nunca lo hacen.

### 3.- ¿Demuestra libertad para desenvolverse en el juego libre?

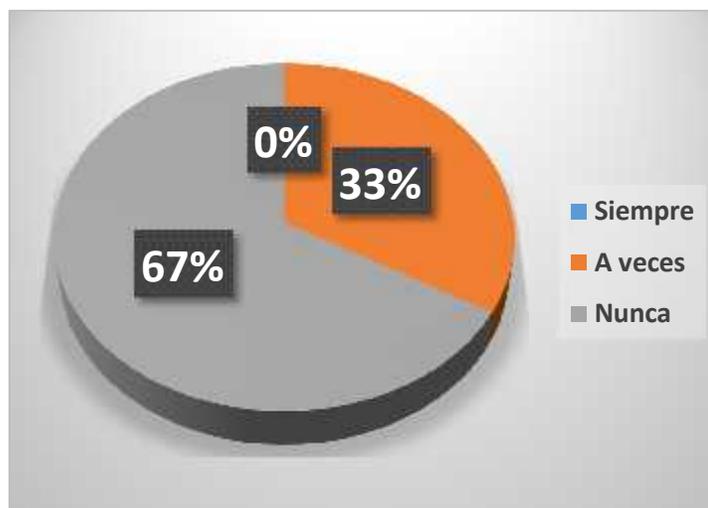
Tabla 14 Juego libre

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>A veces</i>	<i>10</i>	<i>33%</i>
<i>Nunca</i>	<i>20</i>	<i>67%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>30</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 14 Juego libre



#### Análisis de datos

De todos los niños y niñas a quienes se les aplicó la ficha de observación el 67% nunca demuestra libertad para desenvolverse en el juego libre, el 33% a veces los demuestran.

#### 4.- ¿Respetan las reglas establecidas en los juegos que dispone el docente?

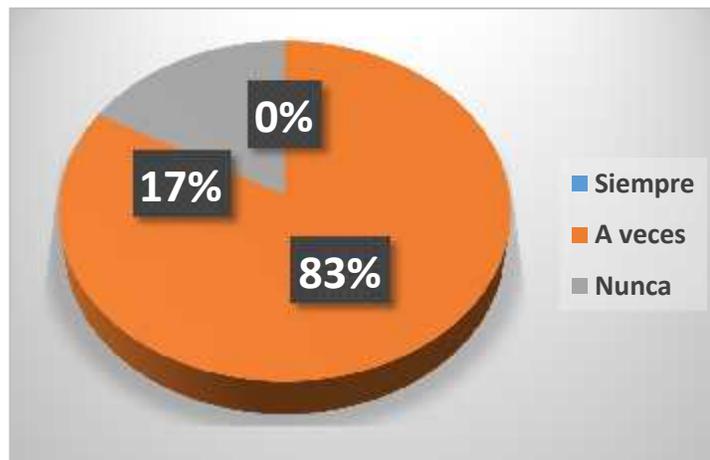
Tabla 15 Juegos reglados

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>A veces</i>	<i>25</i>	<i>83%</i>
<i>Nunca</i>	<i>5</i>	<i>17%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>30</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 15 Juegos reglados



#### Análisis de datos

Se demuestra de manera clara que el 83% a veces respetan las niñas y niños las reglas establecidas por su docente, el otro 5% nunca lo hacen.

5.- ¿En el juego de los pinchos de frutas el niño y niña ordena en secuencias lógico las frutas según corresponda?

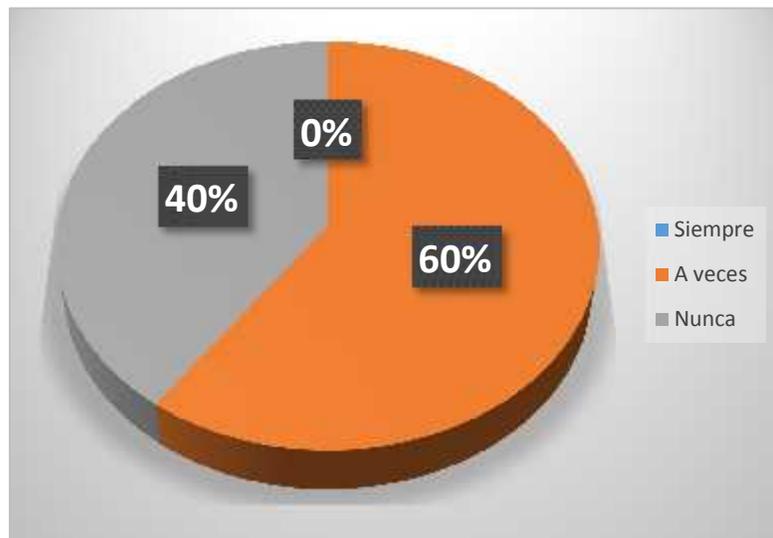
Tabla 16 Juegos simbólicos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>A veces</i>	<i>18</i>	<i>60%</i>
<i>Nunca</i>	<i>12</i>	<i>40%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>30</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 16 Juego simbólico



### Análisis de datos

De todas las niñas y niños a quienes se les aplicó la ficha de observación el 60% a veces participa en el juego del mercado de frutas utilizando monedas de diversas denominaciones según corresponda en la adquisición de mercado, y el 40% nunca lo hacen.

6.- ¿Reconoce algunas Formas geométricos como el círculo, y cuadrado y triangulo en objetos del entorno?

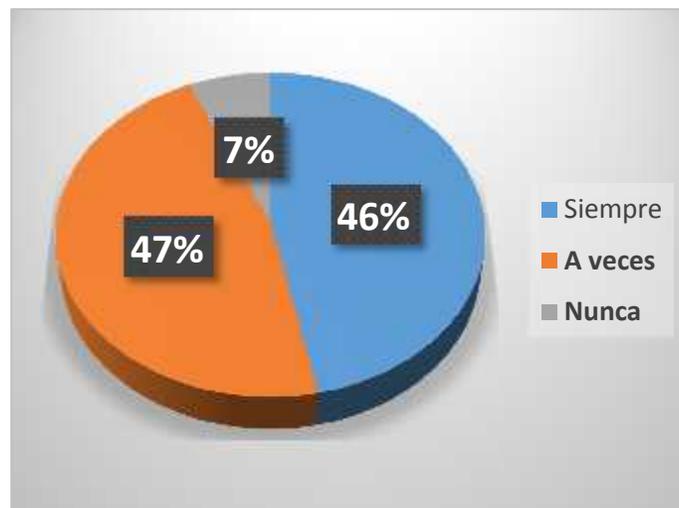
Tabla 17 Juegos geométricos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	46%
A veces	14	47%
Nunca	2	7%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 17 Juegos geométricos



### Análisis de datos

De todas las niñas y niños a quienes se les aplicó la ficha de observación el 46% siempre pueden reconocer algunos juegos geométricos como pirámide, y cubo en objetos del entorno, el 47% a veces lo logra, y el 7% nunca lo puede lograr aun. Se puede interpretar que un porcentaje mayoritario que sí reconocen, aun se puede observar en un grupo de menores muy pequeño que tiene dificultad de lograrlo.

## 7.- ¿Establece relación de comparación entre objetos?

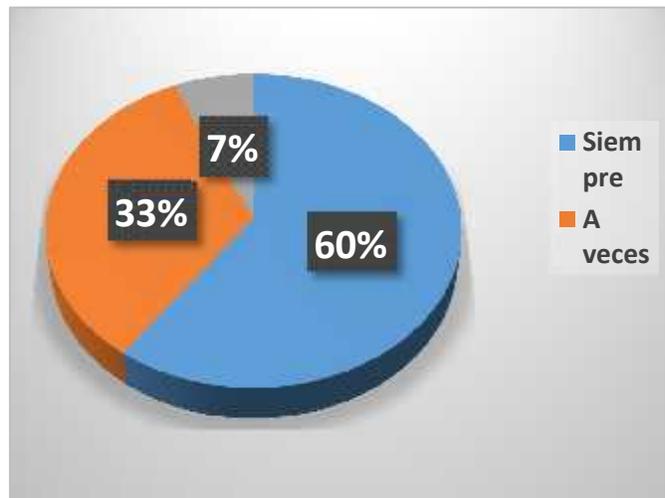
Tabla 18 Comparación de objetos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	18	60%
A veces	10	33%
Nunca	2	7%
TOTAL	30	100

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Gráfico 18 Comparación de objetos



### Análisis de datos

De todas las niñas y niños a quienes se les aplicó la ficha de observación el 60% siempre establece relación de comparación de objetos, el 33% a veces, y 7% nunca lo hace. Se puede interpretar un gran porcentaje si lo logra la comparación entre objetos mientras que aún hay dificultad con otro grupo que se dificultad en hacerlo y unos 2 no lo pueden lograr.

## 8.- ¿Clasifica por color, tamaño, y forma?

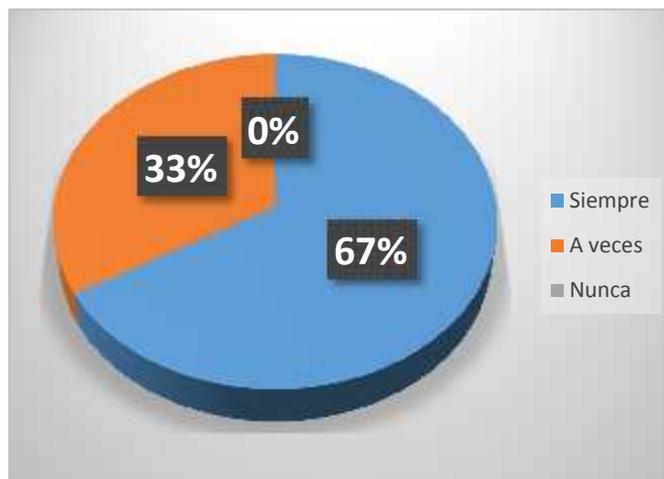
Tabla 19 Clasificación por color tamaño y forma

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<b>20</b>	<b>67%</b>
<i>A veces</i>	<b>10</b>	<b>33%</b>
<i>Nunca</i>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 19 Clasificación por color tamaño y forma



### Análisis de datos

De todas las niñas y niños a quienes se les aplicó la ficha de observación el 67% siempre lo logra en la clasificación de color, tamaño, y forma, y el otro 33% a veces. Se puede interpretar que la mayor parte de los menores sí lo pueden lograr con la clasificación, y el otro grupo tiene aún dificultad.

9 ¿la niña y niño pinta un arcoíris o diferentes gráficos de acuerdo al color que corresponde?

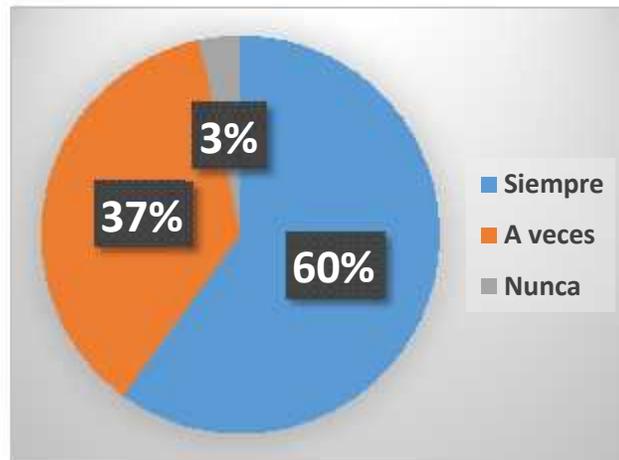
Tabla 20 Pinta arcoíris según su color

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<b>18</b>	<b>60%</b>
<i>A veces</i>	<b>11</b>	<b>37%</b>
<i>Nunca</i>	<b>1</b>	<b>3%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 20 Pinta arcoíris según su color



### Análisis de datos

De todas las niñas y niños a quienes se les aplicó la ficha de observación el 60% siempre lo logra con diferentes objetos y con el arcoíris, el 37% a veces, y el 3% nunca.

10.- ¿Reconoce mediante imágenes las nociones de mediada: largo/corto, grueso/delgado?

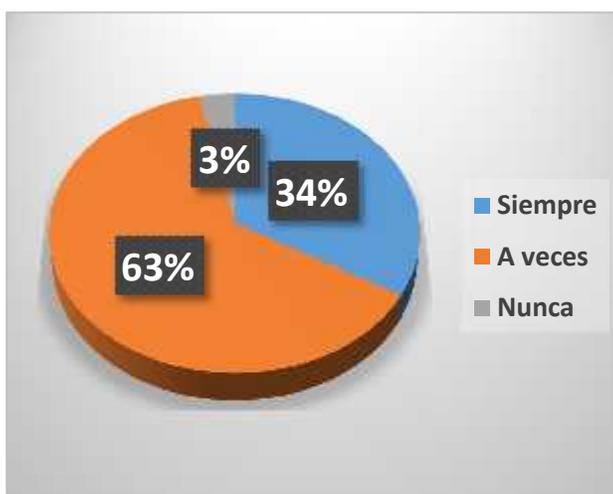
Tabla 21 Nociones de medidas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<i>10</i>	<i>34%</i>
<i>A veces</i>	<i>19</i>	<i>63%</i>
<i>Nunca</i>	<i>1</i>	<i>3%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>30</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 21 Nociones de medida



**Análisis de datos**

De todas las niñas y niños a quienes se les aplicó la ficha de observación el 63% a veces logran el reconocimiento mediante imágenes las nociones de media, el otro 34% siempre, el 3% nunca.

**CAPITULO III**

**PROPUESTA**



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON**

**GUIA DE ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE RELACIONES  
LOGICO MATEMATICAS, EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS**



**AUTORA: BERMELLO CONTRERAS SANDRA**

**MAYO – OCTUBRE 2018**



**Tema:**

“Estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas, en niñas y niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo Mayo – Octubre 2018.”

**Beneficiarios:** 30 niñas y niños.

**Ubicación:** Santo Domingo de los Tsáchilas.

**Cantón:** Santo Domingo de los Colorados.

**Parroquia:** Bomboli.

**Sector:** Las palmas.

**Equipo técnico responsable:** La Investigadora y educadoras.

## **INTRODUCCION**

La presente guía sencilla tiene como objetivo establecer estrategias lúdicas, para que el docente pueda aplicarlas en beneficio para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas y sus mejoramientos en su aprendizaje.

Las actividades permiten potenciar las destrezas de las niñas y niños en forma dinámica e integral, proporcionando el gusto por realizarlo en un ambiente agradable y alegre para que la niña y niño puedan comprender de forma práctica.

Las estrategias proporcionan al docente una herramienta dentro del aula para fomentar un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## FUNDAMENTO CIENTIFICO

La Unesco en 1972. Define que el espacio y las estrategias:

**... es el medio principal para dar a todos libre acceso al conjunto de los pensamientos y de las ideas de los hombres... presentándolas de forma atractiva y puestas al día constantemente, sus colecciones deben de ser la prueba viva de la evolución del saber y de la cultura, para ayudar a los lectores a formarse sus propias opiniones y a desarrollar su gusto, sus facultades críticas y creativas...**

Para fomentar un buen desarrollo de relaciones lógico matemáticas en las niñas y niños se ha de trabajar en un espacio adecuado y de una manera lúdica, de tal modo que se podrá percibir avances significativos en la niña y niño.

Las relaciones lógico matemáticas es una disciplina que las niñas y niños asimilan desde sus primeros años de aprendizaje y es primordial en su desarrollo por ello el docente debe poner énfasis en el trabajo.

## OBJETIVOS

### Objetivo general

- ✚ Diseñar una guía sencilla de actividades lúdicas para el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas en niñas y niños de 4 años de edad, de la Unidad Educativa Hualcopo Duchicela, ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo de Mayo – Octubre 2018.

### Objetivos específicos

- ✚ Brindar a las docentes una herramienta de trabajo que facilite el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- ✚ Lograr en las niñas y niños un aprendizaje significativo de las relaciones lógico matemáticas mediante actividades lúdicas.

## **JUSTIFICACION**

En el área de las matemáticas la enseñanza era algo que se aprendía en el aula de un modo, mecánico y memorístico, y de lo que muchas veces incluso se desconocía su finalidad o su aplicación real, reduciendo a la niña y niño su desarrollo lógico. Ratificando que la falta de actividades lúdicas utilizadas adecuadamente reducía el aprendizaje y su rendimiento educativo.

Las actividades lúdicas debe ser un factor primordial, e importante ya que se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia que se convierte en un gran instrumento socializador, y un elemento activo que desata potencia al desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo.

La guía sencilla que se presenta a continuación tiene como objetivo el facilitar a las educadoras de dicho centro de educación para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas en niñas y niños de 4 años de edad pretende un mejoramiento de aprendizaje y desarrollo en el área de la matemática, presentando poco interés de algunas niñas y niños, facilitando a la educadora.

El científico alemán del siglo XIX Arnold Sommerfeld, considera que las matemáticas son como las enfermedades infantiles cuanto antes se contraigan mejor será, por eso la eficacia del juego posee un status importante en el nivel inicial, donde se lo reconoce como elemento significativo para la formación de las niñas y niños.

Las actividades muy influyente en todo el proceso educativo y es necesario tenerlas presente especialmente en áreas que puedan causar temor y dificultad. Los juegos sirven al docente para motivar su clase, hacerlas interesantes, atrayentes activas y dinámicas. El juego en las personas convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo.

## **UTILIDAD**

LA guía sencilla será debidamente útil para las educadoras y manejo de cada una de las actividades para las niñas y niños, donde serán fáciles de aplicarlas y entenderlas.

## **Factibilidad de su aplicación**

Los recursos para la factibilidad de esta guía sencilla se encuentran presente en los siguientes aspectos.

**F. Económica:** es factible ya que no requiere gastos excesivos.

**F. Técnicas:** es una guía sencilla de actividades lúdicas, para mejorar el aprendizaje en el área de las matemáticas, esperando un interés en las educadoras de la Unidad Educativa.

**F. Operativos:** no hubo mucha cooperación de las educadoras, pero de las niñas y niños sí.

## **DESCRIPCION DE LA GUIA SENCILLA**

Las actividades que se presenta en dicha guía sencilla se las puede utilizar dentro y fuera del aula permitiendo que el ambiente sea más motivante y placentero para las niñas y niños, las actividades puede adaptarse o modificarse según la necesidad que presente cada niña y niño,

Los juegos tienen mucha importancia en el ámbito educativo porque cumplen una función de aprendizaje y socialización muy importante, es porque el juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de las niñas y niños quienes manifiestan su reconocimiento del entorno físico y social mediante manifestaciones lúdicas.

## ACTIVIDAD N° 1

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE.

#### LA PELOTA BAILARINA



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

**Destreza:** Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)

**Materiales.** 5 Pelotas grandes, y 5 pelotas pequeñas, 3 cartones.

**Tiempo aproximado:** 20 minutos.

#### **Descripción de la actividad:**

Iniciamos las actividades cantando

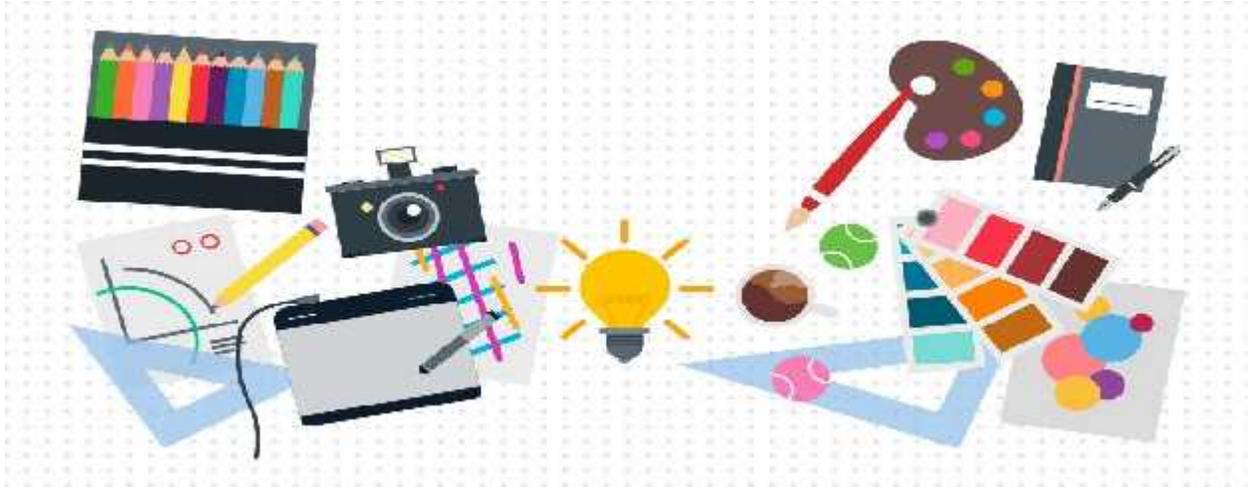
Yo tengo una pelota que muy bailarina se mueve pa delante y se mueve para atrás es de tamaño grande muy redondita ahora voy yo aprender de esta pelotita.

Se presentará a los niños tres pelotas: una grande, una mediana y una pequeña. Los niños manipularán las pelotas y tendrán que meterlas en el cartón. El primer cartón será grande y meterá la pelota grande. El segundo será mediano y el tercero pequeño. 10 niños realizan la actividad.

## ACTIVIDAD N° 2

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### EL JUEGO DE LA BÚSQUEDA



**Objetivos de aprendizaje.-** Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

**Destreza:** Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.

**Materiales.** Objetos del entorno dentro del aula, de color amarillo, azul y rojo.

**Tiempo aproximado:** 20 minutos.

#### Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad cantando

Los niños recibirán instrucciones sobre la actividad que se realizara, luego los niños se dispersarán por el aula y buscarán objetos que tengan el mismo color amarillo, azul, rojo y los describirán su forma su color y su apariencia

## ACTIVIDAD N° 3

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### PINCHOS DE FRUTAS



**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:** Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.

**Materiales:** guineo, uvas, manzana y frutilla, pinchos.

**Tiempo aproximado:** 20 minutos.

#### Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad cantando

Luego invitamos a las niñas y niños a la mesa a observar los materiales los cuales vamos a utilizar, luego cada uno coge un pinchón y comenzando a explicar la actividad poniendo en serie las frutas sobre el pincho logrando que el infante mejore a seriar y secuenciar las frutas.

## ACTIVIDAD N°4

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### CUERPOS GEOMETRICOS



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

**Destreza:** Identificar objetos de formas similares en el entorno.

**Materiales:** patio de la unidad educativa.

**Tiempo aproximado:** 20 minutos

#### Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad cantando en el patio

Dibujamos las 3 figuras geométricas en el patio con una tiza. Una vez los niños que identifiquen las figuras la profesora les propondrán que busquen y cojan objetos en el patio que tengan alguna de estas 3 formas. La profesora habrá preparado previamente la actividad distribuyendo por el patio objetos que tengan esas formas geométricas. Después los alumnos se dispondrán en 3 grupos, cada uno identificado por una determinada la forma geométrica de los objetos que hayan encontrado.

## ACTIVIDAD N° 5

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### Construyendo las figuras (juego libre)



**Objetivos de aprendizaje:** elaborar con plastilina las figuras geométricas.

**Materiales:** plastilina, figuras geométricas.

**Tiempo aproximado:** 20 minutos.

#### Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad cantando.

Los niños y niñas se organizan en grupos, luego la docente les reparte diferentes figuras geométricas para que cada integrante construya con plastilina la figura asignada. Gana el grupo que allá construido todas las figuras.

## ACTIVIDAD N°6

### EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

#### JUEGO DE TARJETAS



**Objetivos de aprendizaje.-** Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

**Destreza:** Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).

**Materiales:** Tarjetas confeccionadas en cartón,

**Tiempo aproximado:** 20 minutos.

#### Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad cantando

Invito a la niña y niño a unirse en grupo para jugar, luego les hago un reconocimiento de las tarjetas y que ellos las reconozcan su tamaño su forma etc...

## ACTIVIDAD N° 7

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### EL ARCOIRIS CONTENTO



**Objetivo.-** Desarrollar la coordinación visual y motriz, discriminación colores y formas.

**Material:**

- Una cartulina tamaño grande, dibujado un arcoíris.
- Pinturas de colores.

**Descripción de la actividad**

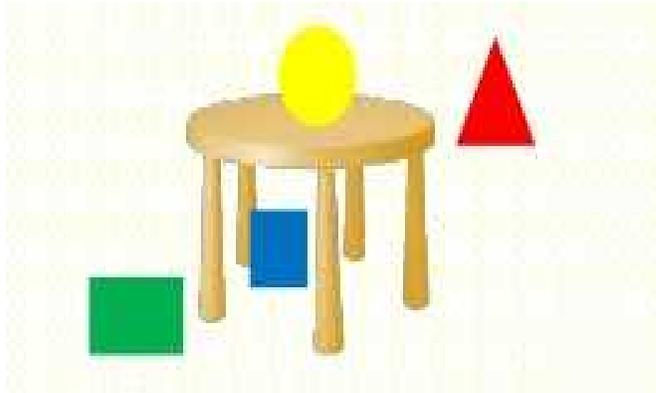
Iniciamos la actividad cantando

Extender sobre el suelo la cartulina dibujada he invitar a los niños al alrededor de la cartulina y haciendo grupos pequeños, explicando la actividad realizar la pintada con diferentes colores.

## ACTIVIDAD N° 8

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### JUGANDO LOS CON LAS FIGURAS



**Objetivo de aprendizaje:** Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.

**Destreza:** Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.

**Materiales:** figuras geométricas y mesa.

**Tiempo aproximado:** 20 minutos.

#### Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad cantando

**Se** ubica alrededor de una mesa figuras geométricas para preguntar a las niñas y niños en donde se encuentran, por ejemplo. Pone un círculo encima, un cuadrado debajo, un rectángulo delante y un triángulo detrás. Luego cada niña y niños, luego cada niño debe ir a ubicar las piezas.

## ACTIVIDAD N° 9

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### PERRITOS DE COLORES



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

**Destreza:** Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).

**Materiales:** 6 Cartón mediano, una figura de perro de color rojo, dos figuras de perro de color azul, y tres figuras de perros de color amarillos.

**Tiempo aproximado:** 20 minutos.

#### Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad cantando

Luego la docente pone en medio del aula los cartones, el cual explica a las niñas y niños que se van a realizar. Ejemplo comienza a preguntar que objetos es, luego pregunta que colores son, luego pregunta que hay que guardarlos en estas cajitas la cual pregunta cuantos perros caben en tal caja, etc... Llama por su nombre a los niños para que participen en la actividad.

## ACTIVIDAD N° 10

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### JUGANDO CON LOS PAÑUELOS



**Objetivo de aprendizaje:** Refuerzo de colores, orden secuencia, introducción a la suma, introducción a la resta, cantidades...

**Materiales:** Pañuelos de color rojo, amarillo, azul.

**Tiempo aproximado:** media hora

#### Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad cantando

Luego salimos al patio y da las indicaciones a las niñas y niños la actividad que se va a realizar, indicando que comenzaran a bailar al ritmo de la música el sapito, luego cuando pare la música debe escuchar lo que le indican que haga ejemplo, las niñas pañuelo rojo niños pañuelos amarillo, luego seguirán bailando hasta que de nuevo pare la música y escucharan lo que la docente le indique no debe soltar el pañuelo tiene que seguir bailando con el pañuelo en la mano etc.

## ACTIVIDAD N° 11

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### BRINDANDO LA CUERDA



**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 las nociones de tiempo en acciones que suceden antes y ahora.

**Materiales:** Una cuerda.

#### Descripción de la actividad

Comenzamos la clase cantando y haciendo una filita para salir al patio, luego se dirige la docente a los niños explicando que actividad se va a realizar, ejemplo la educadora de un lado agarra la cuerda y del otro lado la niña o niño luego todos cantan al mismo tiempo, y cuando ya esté acabando la música el niño que dejar de brincar y salir hacia un lado. Le está ayudando a comprender los tiempos antes y después, ahora.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS FINALES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS.

1.- ¿Disfruta de las actividades lúdicas que se realizan dentro del aula y fuera del aula?

Tabla 22 Disfrutar actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	25	83%
<i>A veces</i>	5	17%
<i>Nunca</i>	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 22 Disfrutar actividades lúdicas



#### Análisis de datos

Según el análisis el 83% de las niñas y niños disfrutaron de las actividades lúdicas que se realizan dentro del aula y fuera del aula y el 17% a veces lo disfrutaron.

## 2.- ¿Establece socialización cuando juega?

Tabla 23 Socialización cuando juega

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<b>28</b>	<b>93%</b>
<i>A veces</i>	<b>2</b>	<b>7%</b>
<i>Nunca</i>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 23 Socialización cuando juega



### Análisis de datos

El 93% de las niñas y niños establece socialización cuando juega, y el 7% a veces lo hace.

### 3.- ¿Demuestra libertad para desenvolverse en el juego libre?

Tabla 24 Juego libre

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<i>25</i>	<i>83%</i>
<i>A veces</i>	<i>5</i>	<i>17%</i>
<i>Nunca</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>30</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 24 Juego libre



#### Análisis de datos

El 83% de las niñas y niños demuestran libertad para desenvolverse en el juego libre, y el otro 17% a veces se desenvuelven.

#### 4.- ¿Respetan las reglas establecidas en los juegos que dispone el docente?

Tabla 25 Juegos reglados

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<i>22</i>	<i>73%</i>
<i>A veces</i>	<i>8</i>	<i>27%</i>
<i>Nunca</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>30</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 25 juegos reglados



#### Análisis de datos

El 73 % de las niñas y niños respetan las reglas establecidas en los juegos que dispone el docente, mientras que el 27% a veces lo logran.

5.- ¿En el juego de los pinchos de frutas la niña y niño ordena en secuencia lógico las frutas según corresponda?

Tabla 26 Juegos lógicos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	83%
A veces	5	17%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 26 juego lógico



### Análisis de datos

El 83% de las niñas y niños en el juego del pincho de frutas ordena en secuencia lógico las frutas según corresponda, y el 17% a veces lo hacen.

6.- ¿Reconoce algunos formas geométricos como el círculo, y cuadrado, triangulo en objetos del entorno?

Tabla 27 Juegos geométricos

<i>ALTERNATIVAS</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<i>Siempre</i>	<i>22</i>	<i>73%</i>
<i>A veces</i>	<i>8</i>	<i>27%</i>
<i>Nunca</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>30</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 27 Juegos geométricos



### Análisis de datos

El 73% de las niñas y niños reconocen los juegos geométricos, y el 27% a veces lo hacen.

7.- ¿Establece relación de comparación entre objetos?

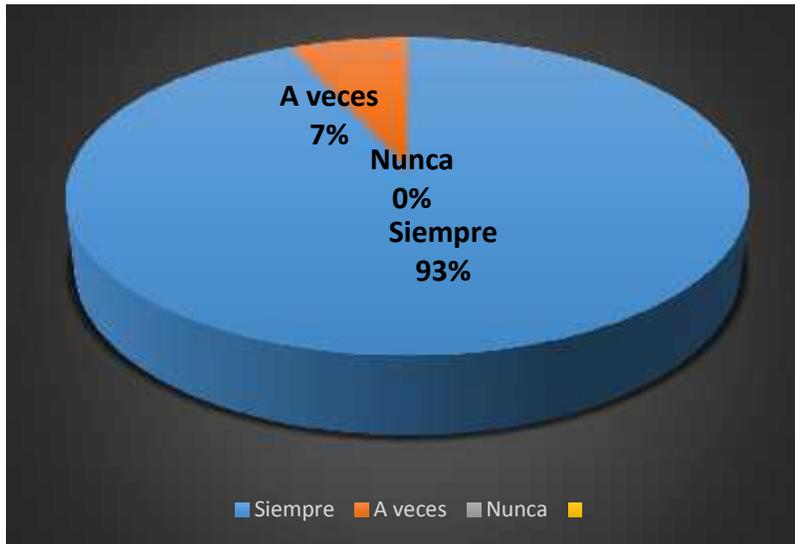
Tabla 28 Comparación de objetos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<b>28</b>	<b>93%</b>
<i>A veces</i>	<b>2</b>	<b>7%</b>
<i>Nunca</i>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 28 Comparación de objetos



**Análisis de datos**

El 93% de las niñas y niños establecen relaciones de comparación entre objetos, y el 7% a veces lo logran.

## 8.- ¿Clasifica por color, tamaño, y forma?

Tabla 29 Clasificación por color tamaño y forma

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<b>25</b>	<b>83%</b>
<i>A veces</i>	<b>5</b>	<b>17%</b>
<i>Nunca</i>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 29 Clasificación por color tamaño y formas



### Análisis de datos

El 83% de las niñas y niños clasifican por color tamaño y forma mientras que el 17% a veces lo logran.

9 ¿la niña y niño pinta un arcoíris o diferentes gráficos de acuerdo al color que corresponde?

Tabla 30 Pinta arcoíris según su color

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Siempre</i>	<b>28</b>	<b>93%</b>
<i>A veces</i>	<b>2</b>	<b>7%</b>
<i>Nunca</i>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 30 Pinta arcoíris según su color



### Análisis de datos

El 93% de las niñas y niños pintan arcoíris o diferentes gráficos de acuerdo al color que corresponde, y el 7% a veces lo logran.

10.- ¿Reconoce mediante imágenes las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado?

Tabla 31 Nociones de medidas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	26	87%
A veces	4	13%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** ficha de observación aplicada a niñas y niños.

**Elaborado por:** BERMELLO, Sandra

Grafico 31 Nociones de medidas



**Análisis de datos**

El 87% de las niñas y niños reconocen mediante las nociones de medidas, y el 13% a veces.

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES

- A través de las técnicas de investigación y métodos se pudo analizar y observar la necesidad de mejoramiento de aprendizaje que había en la Unidad Educativa Hualcopo Duchicela sobre las estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas en niñas y niños de 4 años de edad.
- Se creó una guía sencilla de estrategias lúdicas para la docente sobre actividades lúdicas, para el mejoramiento y aprendizaje en el área de las relaciones lógico matemáticas, donde cuenta paso a paso todas las actividades realizadas, y sus beneficiarios directos son las niñas y niños aprendiendo de una manera diferente y muy placentera y divertida.
- Los beneficiarios directos son las niñas y niños aprendiendo de una manera lúdica.

## RECOMENDACIONES

- Es primordial que las docentes encargadas de los alumnos se capaciten o investiguen continuamente con estrategias nuevas para poder ayudar en el desarrollo de pensamientos lógico matemáticos de las niñas y niños permitiendo un mejoramiento de aprendizaje en el área de matemáticas.
- Es importante que la docentes lean con claridad y comprendan cada actividad a realizarse, para así explicar de manera concreta a las niñas y niños, siendo el proceso de enseñanza fructuoso
- Una vez identificadas las estrategias lúdicas como recurso metodológico y pedagógico para el desarrollo las Relaciones Lógico Matemáticas en las niñas y niños, se sugiere que las docentes desarrollen estrategias metodológicas lúdicas en el aula como son las de comunicación y expresión, desarrollo de la creatividad, juegos que permitan la resolución de conflictos o problemas, la creación de redes conceptuales que se basan en un pensamiento lógico operatorio concreto y la adquisición de procedimientos matemáticos, cada vez más elaborados, que son necesarios para la resolución de problemas. El componente de Relaciones lógico matemáticas debe permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y destrezas para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada; para esto se ha desarrollado una guía de actividades, las mismas que permitirán fortalecer los conocimientos de los alumnos.

## Bibliografía

SERRANO, M. y GIL, J. (2003). Música. Volumen III. Barcelona. Editorial MAD S.A.  
CHAMOSO, J. (1994). Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas. Suma, 47, 4-58

JIMÉNEZ, M.; y otros (2009). Expresión y comunicación. Madrid. Editorial Editex.

PECCI, M. C., y otros (2010). El juego infantil y su metodología. Madrid: McGrawHill/Interoamericana

ENDERTON, Herbert (2001). Una introducción matemática a la lógica (2da edición). Boston, MA: Academic Press

<https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjppKCpmJngAhVJY6wKHVcdCgwQjRx6BAGBEAU&url=https%3A%2F%2Fwww.monografias.com%2Ftrabajos104%2Fdesarrollo-habilidades-motrices-ninos%2Fdesarrollo-habilidades-motrices-ninos.shtml&psig=AOvVaw3u--IlyQFFYkvENC2jf5Tt&ust=1549064290017915>

<http://actividadesinfantil.com/archives/3496>

[/www.google.com/search?q=ACTIVIDADES+LUDICAS+DE+RELACIONES+LOGICO+MATEMATICOS+EN+NIÑOS+DE+4+ÑOS&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiZkdPm9JrgAhVKw1kKHYK9DpwQ\\_AUIDigB&biw=1024&bih=657#imgcr=wYmqP74ilxBDhM:](http://www.google.com/search?q=ACTIVIDADES+LUDICAS+DE+RELACIONES+LOGICO+MATEMATICOS+EN+NIÑOS+DE+4+ÑOS&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiZkdPm9JrgAhVKw1kKHYK9DpwQ_AUIDigB&biw=1024&bih=657#imgcr=wYmqP74ilxBDhM)

<file:///D:/tesis/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3>

[%9ADICAS%20Y%20SU%20INFLUENCIA%20EN%20EL%20conclusion.pdf](#)

<file:///D:/tesis/conclusion%20tesis.pdf>

<file:///D:/tesis/conclusion%20tesis%203.pdf>

<http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/1419/3/4428.pdf>

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Guia-Methodologica-para-laImplementacion-del-Curriculo.pdf>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

[https://www.researchgate.net/publication/324363292 TEORIAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO)

<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<https://www.bebesymas.com/desarrollo/la-importancia-del-juego-libre>  
<https://www.definicionabc.com/social/tradicional.php>  
<http://creatividadyludicadocentefavorito.blogspot.com/p/juego-reglado.html>  
[https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-  
alos-ninos/](https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-<br/>alos-ninos/)  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos\\_tradicionales](https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales)  
<https://es.slideshare.net/KarlaArrietaMoreira/relaciones-lgico-matemticas-para-nivel-inicial>  
[http://carmennajarro.blogspot.com/2011/11/nociones-de-clasificacion-y-seriacion\\_3730.html](http://carmennajarro.blogspot.com/2011/11/nociones-de-clasificacion-y-seriacion_3730.html)  
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>  
<https://www.youtube.com/watch?v=jW7EqYP7bxI>

## **Definición de términos básicos**

### **Estrategias**

Es un plan para dirigir un asunto, se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles, está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.

Tomado de: <http://definicion.mx/estrategia/>

### **Lúdica**

Se conoce como lúdica al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Algunos sinónimos que se pueden emplear para la palabra lúdica son juguetero, divertido, placentero, recreativo, entretenido, entre otros.

Tomado de: <https://www.significados.com/ludico/>

### **Juego**

Es todas aquellas actividades de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Tomado por: <https://conceptodefinicion.de/juego/>

### **Aprendizaje**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimiento, y la observación, el aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales, y sistemas artificiales.

En el aprendizaje intervienen diversos factores que van desde en medio en el que el ser humano se desenvuelve, así como los valores y principios que se aprenden en la familia. En ella, se establecen los principios del aprendizaje de todo individuo y se afianza el conocimiento recibido que llega a formar después la base para aprendizajes posteriores.

Tomado por: <https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

### **Noción**

Noción es el conocimiento vago, elemental o general acerca de una situación, cosa o materia. La palabra noción proviene del latín “notio o notionis” que significa “conocer, idea, concepción”, la palabra noción es el nombre de acción del verbo “noscere” que significa “conocer”.

Tomado por: <https://www.significados.com/nocion/>

### **Recursos didácticos**

Un recurso didáctico es cualquier material se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse es un contexto educativo.

Tomado por: <https://www.pedagogia.es/recursos-didacticos>

### **Recreación**

Se entiende por recreación a todas actividades y situaciones en las cuales este puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento.

Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar interés por distintas formas de recreación y divertimento.

Tomado por.- <https://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>

## **Pensamiento**

Del latín “pensare” proviene el término pensamiento. Se entiende por pensamiento la facultad o el poder de pensar, también puede definirse como la acción y el efecto de pensar. Pensamiento es toda aquella actividad, acción y creación que realiza la mente, o sea todo lo que se trae a la existencia por medio del intelecto.

Generalmente en vocablo es relacionado o utilizado para definir todos aquellos productos que la mente podría generar que incluyen las actividades racionales del intelecto o las abstracciones de nuestra imaginación, todo lo referente a la naturaleza mental se considera pensamiento, ya sean racionales, creativos, abstractos, artísticos, etc.

Tomado por: <https://conceptodefinicion.de/pensamiento/>

## **Razonamiento**

El razonamiento es la capacidad del ser humano de que con un ordenamiento de sus pensamientos pueda generar una idea lógica. Con esta idea lógica se obtienen respuestas y resoluciones a los problemas de cualquier índole.

Quien razona tiene en su poder la herramienta más importante para definirse en sociedad como parte de esta. El razonamiento es actividad mental y todo lo relacionado con el pensamiento que se pueda conseguir una respuesta es llamado como tal.

Tomado por: <https://conceptodefinicion.de/razonamiento/>

## **Educación**

La educación es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimiento, habilidades, valores, creencias, y hábitos de un grupo de personas que los transfieren a otras personas, a través de la narración de cuentos la discusión, la enseñanza, el ejemplo, la formación o la investigación.

Tomado por: <https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n>

#### **2.4.1.11. Desarrollo**

La palabra desarrollo es visto como sinónimo de evolución y se refiere al proceso de cambio y crecimiento relacionado con una situación, individuo u objeto determinado.

Tomado por: <https://conceptodefinicion.de/desarrollo/>

### **Capacidades**

Se refiere a los recursos y aptitudes que tiene un individuo, entidad o institución, para desempeñar una determinada tarea o cometido.

Tomado por: <https://es.wikipedia.org/wiki/Capacidad>

#### **2.4.1.13. Evolución**

El concepto de evolución proviene del termino latino evolutivo y hace referencia al verbo evolucionar y a sus efectos. Esta acción está vinculada con un cambio de estado o a un despliegue o desenvolvimiento y su resultado es un nuevo aspecto o forma del elemento en cuestión.

Tomado por: <https://definicion.de/evolucion/>

### **Pedagogía**

La pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. La pedagogía por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

Tan importante la mencionada disciplina que desde hace algunos años en todos los centros educativos públicos que forman parte de la Red de Enseñanza de España existe un pedagógico o pedagoga que no solo se encarga de respaldar el trabajo de los profesores sino que también ayuda a los alumnos que lo necesitan en determinadas áreas.

Tomado por: <https://definicion.de/pedagogia/>

## **Tradicionales**

La palabra tradicional se utiliza como adjetivo a ser aplicado a todo aquello que tenga que ver con la o las tradiciones de un pueblo, comunidad o sociedad. Estas tradiciones son por lo general traspasadas de generación como parte del legado de los antepasados y pueden incluir todo tipo de valores, costumbres, formas de pensamientos, creencias y prácticas.

Regularmente, además algo tradicional es algo que busca mantener lo existente o recuperar todo aquello que haya podido ser perdido ante el avance de la modernidad.

Tomado por: <https://www.definicionabc.com/social/tradicional.php>

## **Infancia**

Con origen en la palabra latina *infantia*, la infancia es la etapa de la existencia de un ser humano que se inicia en el nacimiento y se extiende hasta la pubertad. El concepto también se emplea para nombrar a la totalidad de los niños y niñas que se encuentran dentro de dicho grupo etario.

Tomado por: <https://definicion.de/infancia/>

ANEXOS

# ANEXOS

## Anexo 1 instrumento dirigido al docente



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

### ENTREVISTA AL DOCENTE

**DATOS INFORMATIVOS:** Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”.

**Tema:** Estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas, en niños y niñas de 4 años en la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo de Mayo – Octubre 2018.

**Objetivo:** Recabar información sobre el uso de las estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas.

**INSTRUCCIONES:** Se realiza las respectivas preguntas, y se aplica la siguiente escala:

S: Si      N: No      AV: A veces

Nº		S	N	AV
1	Usted tiene conocimiento sobre las estrategias lúdicas			
2	Es importante para las niñas y niños el uso de actividades lúdicas			
3	Inicia su clase diaria realizando métodos lúdicos para motivar a las niñas y niños.			
4	Considera usted que las actividades lúdicas es una estrategias eficaz para que los niñas y niños obtengan un buen desarrollo de las relaciones lógicas matemáticas.			
5	Utiliza usted el juego libre como fundamento que permite que las niñas y niños expresen sus ideas.			
6	Aprovecha espacio físico para enseñar nociones de espacio y tiempo.			
7	Considera usted que uno de los problemas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático es la ausencia de actividades lúdicas en clase			
8	Puede mejorar el aprendizaje de las matemáticas de las niñas y niños con estrategias lúdicas.			
9	Cree usted que las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de las niñas y niños.			
10	Usted como docente está consciente que el uso de estrategias favorece buena experiencia al futuro del niño.			
11	Considera usted que el juego cumple una función de aprendizaje y socialización en el ámbito educativo.			

**GRACIAS POR SU COLABORACION.**

## Anexo 2. Instrumento dirigido al estudiante



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

### FICHA DE OBSERVACION PARA LAS NIÑAS Y NIÑOS

**DATOS INFORMATIVOS:** Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”

**Tema:** Estrategias lúdicas para el aprendizaje de relaciones lógico matemáticas, en niños y niñas de 4 años en la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, en el periodo de 2017-2018.

**Objetivo:** Determinar de qué manera las Estrategias lúdicas ayuda el aprendizaje de Relación Lógico Matemáticas en niños y niñas

**INSTRUCCIONES:** Propicie la situación adecuada para realizar la observación directa a los niños, luego para responder a cada pregunta, aplique la siguiente escala.

Parámetro de Medición.

S= Siempre                      AV= A veces                      N=Nunca

Nº		S	AV	N
1	Disfruta de las actividades lúdicas que se realizan dentro del aula y fuera del aula			
2	Establece socialización cuando juega			
3	Demuestra libertad para desenvolverse en el juego libre.			
4	Respeto las reglas establecidas en los juegos que dispone el docente			
5	En el juego de los pinchos de frutas la niña y niño ordena en secuencia lógica las frutas según corresponda.			
6	Reconoce algunas formas geométricas como el círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno			
7	.Establece relación de comparación entre objeto.			
8	Clasifica por color, tamaño y forma.			
9	La niña y niño pinta un arcoíris o diferentes gráficos de acuerdo al color que corresponde			
10	Reconoce mediante imágenes las nociones de medida: largo/corto; grueso/ delgado.			

**GRACIAS POR SU COLABORACION**

## EVIDENCIAS DE FOTOS

