

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”



Resolución SENESCYT 17002

**CARRERA
TECNOLOGÍA EN PARVULARIA**

PROYECTO DE TITULACIÓN:

El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial 2 paralelo “B” en la Unidad Educativa “CIUDAD DE LA HABANA” en la Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período mayo-octubre del 2018.

AUTORA:

Lady Daniela Chiguano Loayza

**Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del título de
TECNOLOGA EN PARVULARIA**

TUTOR:

Msc. Jorge Julio Molina Cusme

QUITO-SANTO DOMINGO

2018



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Santo Domingo, 09 de noviembre del 2018
OFICIO No.- ITSJ - STD - CA - 2018 - 317

Señor
Milton Jácome
MAGISTER
DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA"

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo a nombre del **Instituto Tecnológico Superior "JAPON" SANTO DOMINGO**, particularmente del departamento de coordinación académica y a la vez felicitándole por su labor que ejerce en tan distinguida institución en beneficio de nuestra patria.

Nuestro sistema de educación promueve la preparación profesional en seis carreras distintas: Tecnología en Administración de Empresas, Parvularia, Sistemas, Gastronomía, Estética Integral y Turismo, aquellas que están enfocadas en el ámbito educativo en ciencias de la educación, administrativa y tecnológica, como parte de la política y normativa de proceso, ya que es base principal del desarrollo y aplicación de conocimientos.

Es por ello que me dirijo a usted de la forma más cordial para solicitarle se autorice a la estudiante **CHIGUANO LOAYZA LADY DANIELA** con C.I **230019531-6** egresada de la carrera de Parvularia del Tecnológico Superior JAPÓN, a que realice su proyecto de titulación en este establecimiento, que tiene por tema: **"EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL COMPONENTE DE RELACIONES LÓGICAS MATEMÁTICAS EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 PARALELO "B" EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA", UBICADO EN LA PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO, PARROQUIA RIO VERDE, EN EL PERIODO MAYO – OCTUBRE 2018"**.

Es propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de nuestra especial consideración estima personal.

Atentamente:


Lic. José Daniel Shauri Romero, MsC
COORDINADOR ACADEMICO DE ITSJ SANTO DOMINGO
Celular: 0959239214
Email: dshauri@itsjapon.edu.ec;
josedanielshauriromero@hotmail.com



**COORDINADOR
ACADEMICO**

CAMPUS MATRIZ QUITO: Marieta de Veintimilla Pomasqui – Informes: (Luis Cordero OE-21 Edif. Valdivia y Juan León Mera) **CAMPUS SANTO DOMINGO**: Calle Cuenca 505 y Galápagos

EMAIL: sixtodrlawyer@gmail.com / itsj_japon@hotmail.com
Telf: 02 2356 368 / 2554192 / 022 2760463 Santo Domingo



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

DECLARACION DE AUTORIA DEL TRABAJO PRACTICO DE TITULACION

Yo, Lady Daniela Chiguano Loayza, con número de cédula, 2300195316 en calidad de autora del proyecto de investigación, realizado sobre el "El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 años de Educación Inicial 2 paralelo "B" en la Unidad Educativa "CIUDAD DE LA HABANA", en la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período mayo-octubre del 2018".

El presente proyecto entrego toda mi autorización al Instituto Tecnológico Superior "Japón" para hacer uso del mismo como lo creyera conveniente ya que las críticas y los resultados son de total exclusividad de la autora para así no formar parte de una red de falsificación o plagio alguno, siendo así un registro único como lo demandan las creencias metodológica en el área de investigación científica.

En cuanto me concierne es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,

Lady Daniela Chiguano Loayza

C.I.2300195316

Email: ladidy_daniela@hotmail.com

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPON"



CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

Certifico que el presente trabajo práctico de Titulación, titulado “El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial 2 paralelo “B” en la Unidad Educativa “CIUDAD DE LA HABANA”, en la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período mayo-octubre del 2018”.

Ha sido dirigido, asesorado, supervisado y realizado bajo mi dirección en todo su desarrollo tanto en la parte metodológica, técnica, así como en lo referente a la sintaxis y ortografía, dejo constancia que es de autoría original de Lady Daniela Chiguan Loayza, las citas fuentes, tablas, cuadros de referencia consultadas han sido empleadas de acuerdo con la práctica de la metodología de la investigación científica generalmente usada y aceptada, siendo responsabilidad del autor de esta investigación la utilización y uso conforme de las normativas de los derechos de autor.

Msc. Jorge Julio Molina Cusme

TUTOR

DEDICATORIA

Este proyecto de titulación le dedico a mi Dios por brindarme salud y vida para cumplir mis propósitos diarios.

A mis padres Carlos y Flor María por ese apoyo incondicional y amoroso porque siempre han estado hay para mí en las buenas y en las malas siempre enseñándome con mucho amor y comprensión todos los valores que he obtenido, ya que han sido un ejemplo fundamental de superación y perseverancia, a mis hermanos Shirley y Eithan que por ellos trato de ser la mejor día a día

A mi esposo que con su cariño y ayuda me ha apoyado en el transcurso de este proyecto.

LADY DANIELA CHIGUANO LOAYZA

AGRADECIMIENTO

Le doy gracias a los docentes del Instituto Tecnológico Superior “Japón” por haberme ayudado a despejar cualquier duda que he obtenido en el transcurso de mi estudio, con su paciencia y respeto en cualquier ámbito, y así poder domarme poco a poco profesionalmente y con valores con orgullo en el ámbito de parvularia.

A mi tutor el Msc. Jorge Julio Molina Cusme por dedicarme su preciado tiempo y enseñanza, ya que ha sido una parte primordial en el lapso de este proyecto.

A mis 7 compañeras de aula que en poco tiempo nos hemos convertido en grandes amigas y hemos podido avanzar juntas hasta este momento y pudimos ser un grupo muy unido.

LADY DANIELA CHIGUANO LOAYZA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”



CARRERA TECNOLOGIA EN PARVULARIA

AÑO: 2018

TEMA:

El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial 2 paralelo “B” en la Unidad Educativa “CIUDAD DE LA HABANA” en la Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período mayo-octubre del 2018.

AUTORA: Lady Daniela Chiguano Loayza

TUTOR: Mgs.Jorge Molina Cusme

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto inicia con la meta de establecer un manual para el juego en el desarrollo de componentes de relaciones lógico-matemático en los niños de 4 años de educación inicial 2 paralelo B en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” en la Ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas periodo mayo –octubre del 2018, tomando en cuenta la gran importancia del desarrollo matemático en los niños, ya que se pretende que sea eficiente y con objetivos claros para estimular al niño mediante el juego y así poder desarrollar las habilidades y actitudes. El razonamiento lógico empieza desde los primeros años de vida ya sea manipulando objetos, reconociendo los colores y nombrar algunos números etc., además la matemática es fundamental, en el niño contribuyendo de forma práctica en su propia experiencia a diario. El juego es un utensilio didáctico primordial y esencial en la enseñanza y aprendizaje en todos los ámbitos de Educación Infantil, este, estimula al niño para que tenga interés en descubrir a fondo sobre la materia y también incita a la integración entre compañeros de aula, el éxito de que el niño aprende depende de una buena planificación de actividades de la maestra parvularia, que les promueva a resolver algún problema planteado a través de buenas actividades lúdicas.

Palabras claves: El juego, desarrollo lógico matemático, niños de 4 a 5 años, de Educación Inicial

SUPERIOR TECHNOLOGICAL INSTITUTE "JAPON"



CAREER: TECHNOLOGY IN PARVULARY

YEAR:2018

TOPIC: The game in the development of the component of logical-mathematical relations in girls and boys from 4 to 5 years of Initial Education 2 parallel "B" in the Educational Unit "CITY OF HAVANA" in the Province of Santo Domingo de los Tsachilas, Canton Santo Domingo Parish Río Verde, in the period May-October of 2018.

AUTHOR:Lady Daniela Chiguano Loayza

TUTOR: Mgs. Jorge Julio Molina

EXECUTIVE SUMMARY

The present project begins with the goal of establishing a manual for the game in the development of components of logical-mathematical relations in the children of 4 years of initial education 2 parallel B in the Educational Unit "City of Havana" in the City of Santo Domingo de los Tsáchilas period May-October of 2018, taking into account the great importance of mathematical development in children, since it is intended to be efficient and with clear objectives to stimulate the child through play and thus develop skills and attitudes. The logical reasoning begins from the first years of life either by manipulating objects, recognizing colors and naming some numbers etc., besides mathematics is fundamental, in the child contributing in a practical way in his own experience on a daily basis. The game is a primary and essential teaching tool in teaching and learning in all areas of Early Childhood Education, this stimulates the child to have an interest in discovering thoroughly about the subject and also encourages integration between classmates, the success that the child learns depends on a good planning of activities of the nursery teacher, which promotes them to solve some problem raised through good play activities.

KEY WORDS: The game, logical mathematical development, children from 4 to 5 years old, from Initial Education 2

1 Tabla de contenido

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPON"	XI
AGRADECIMIENTO	XIII
CARRERA TECNOLOGÍA EN PARVULARIA	XIV
RESUMEN EJECUTIVO.....	XIV
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	4
MARCO REFERENCIAL	4
1.1 Planteamiento del Problema	4
1.2 Formulación del Problema.....	5
1.3 Delimitación de la investigación.....	7
1.4 OBJETIVOS	8
1.4.1 Objetivo General.....	8
1.4.2 Objetivos Específicos	8
1.5 Pregunta Directriz	8
1.6 Hipótesis	9
1.7 Justificación	9
SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	10
1.7.1 VARIABLE DEPENDIENTE.....	10
1.7.2 VARIABLE INDEPENDIENTE	10
CAPÍTULO II.....	11
MARCO TEÓRICO	11
1.8 Antecedentes.....	11
1.8.1 Conclusiones.....	13
1.8.2 Recomendaciones	13
1.8.3 Conclusiones.....	14
1.8.4 Conclusiones.....	14

1.9	FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	15
1.10	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	16
1.11	VARIABLE INDEPENDIENTE.....	16
1.11.1	EL JUEGO.....	16
1.11.2	Importancia del juego en las relaciones lógico matemático	17
1.11.3	Juegos para el desarrollo lógico.....	18
1.12	VARIABLE DEPENDIENTE	19
1.12.1	Lógico Matemático.....	19
1.12.2	Importancia.....	20
1.12.3	TIPOS DE CONOCIMIENTO.....	21
1.12.4	Enseñanza en el nivel inicial	23
1.12.5	Jean Piaget	23
1.12.6	Etapas del desarrollo cognoscitivo	24
1.12.7	Howard Gardner	26
1.12.8	Características de la Inteligencia Lógica Matemática	28
1.12.9	Lev Vygotsky	28
CAPITULO III		29
MARCO METODOLÓGICO		29
2	Metodología.....	29
2.1	Métodos.....	29
2.1.1	Población	30
2.1.2	Técnicas.....	30
2.1.3	Instrumentos	31
2.2	Ficha de cotejo sin aplicar la propuesta.....	32
CAPITULO IV.....		35
2.3	ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE DATOS INICIALES.....	35
2.4	Entrevista al Director de la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana".....	44

CAPITULO V.....	46
3 PROPUESTA	46
3.1 Marco propositivo.....	47
3.1.1 Tema:.....	47
3.1.2 Presentación.....	47
3.1.3 Objetivos de la propuesta	48
3.1.4 Objetivo General.....	48
3.1.5 Objetivos Específicos	48
3.2 Justificación	49
3.3 Actividades para El Desarrollo Lógico Matemático.....	49
3.3.1 JUEGO DE CONSTRUCCION	50
3.3.2 JUEGO CON GLOBOS	51
3.3.3 JUGANDO EN PAREJA	52
3.3.4 JUEGO AL GATO Y AL RATON	53
3.3.5 JUGANDO CON EL AGUA	54
3.3.6 JUEGO CON MI MANITO	55
3.3.7 JUGANDO AL CAPITAN MANDA.....	56
3.3.8 JUEGO CON LOS SIGNOS	57
3.3.9 JUEGO CON MIS JUGUETES	58
3.4 Ficha de cotejo aplicando la propuesta	59
CAPITULO VI.....	62
3.5 ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS POSTERIORES A LA PROPUESTA.....	62
3.6 CUADRO COMPARATIVO	71
CAPITULO VII.....	77
3.7 CONCLUSIONES	77
3.8 RECOMENDACIONES.....	78

3.9	Bibliografía	79
-----	--------------------	----

INTRODUCCION

TEMA:

El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial 2 paralelo “B” en la Unidad Educativa “CIUDAD DE LA HABANA” en la Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período mayo-octubre del 2018.

El juego es un instrumento educativo importante que constituye un gran recurso lúdico y didáctico para el aprendizaje en distintos ámbitos, también se la conoce como una expresión ritmo-plástico ya que permite el interés de los niños de una forma espontánea que mejora su formación integral, potencialidades, destrezas y capacidades y una de las capacidades que apoya en los niños es el pensamiento lógico-matemático que pertenece al área cognitivo mediante la práctica de la memoria en la concentración y el juego que incita el desarrollo lógico-matemático.

Es un recurso didáctico de gran influencia ya que su elemento esencial es el enriquecimiento de su expresión creadora e imaginación transformando un objeto en otro; el juego es importante para la evolución y desarrollo de los niños, ocurre de una manera espontánea desde que el niño es un bebe en la forma de sonreír entre sí o con los padres, es un mecanismo espontaneo que le ayuda aprender habilidades sociales, motoras y a desarrollar el pensamiento cognitivo.

La formación del conocimiento lógico-matemático se penetra dentro de las áreas de comunicación y representaciones, mediante la manipulación de los objetos el niño reconoce lo que es suave y duro lo que rueda, números, series, colores entre otros este uso permite organizar, comparar y agrupar, los niños primero aprenden a resolver las características de los objetos, luego el orden para finalizar contar los objetos y representar gráficamente mediante iconos se familiariza con unidades de mediación de espacio y de tiempo y a diferenciar figuras geométricas.

Algunos autores realizan mociones sobre la influencia del juego en el desarrollo del aprendizaje lógico-matemático Piaget dice que “El pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas. Cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones espaciales como las de clasificación explicación simulación y relación”; entre otros autores.

Este proyecto está conformado por los siguientes capítulos:

CAPITULO I.- Se aborda el problema vigente que se encuentra en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”, el juego en el desarrollo de las relaciones lógico matemático en los niños se realiza un pre análisis, para poder desarrollar el tema, en es te capitulo se observan los objetivos, justificación y su importancia en dicho tema.

CAPITULO II.-Se plantea el Marco Teórico donde se descubre el origen de nuestra investigación teórica en el cual predomina el problema, junto con los antecedentes de igual manera se precisan las variables dependiente e independiente de la misma forma se desarrollan fundamentación legal y teórica.

CAPITULO III.- Se delinea el boceto metodológico el cual se conforma de las muestras, la población, las técnicas de análisis y la validación de instrumentos.

CAPITULO IV.-Se exhibe el análisis e interpretación de los resultados, se parafraseo todas las conclusiones que se obtuvieron mediante las encuestas que se aplicaron a las maestras parvularias, se presentaran los resultados en cuadros estadísticos para la comprensión del mismo y se estima antes de la propuesta para solucionar el problema.

CAPITULO V.- Se manifiesta la propuesta que es desarrollar un manual con actividades sus objetivos y la ficha de cotejo

CAPITULO VI.- Se exhibe el análisis e interpretación de los resultados, se parafraseo todas las conclusiones que se obtuvieron mediante las encuestas ya aplicadas la propuesta.

CAPITULO VII.- Se realizan las conclusiones y recomendaciones hacia la Unidad Educativa “Ciudad de la habana”

CAPITULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1 Planteamiento del Problema

El pensamiento lógico matemático tiene la habilidad de trabajar en términos de números y se caracteriza por el razonamiento, experiencias, nociones, clasificación entre otros para poder desenvolverse en el presente y futuro del ámbito cultural y social, este pensamiento lógico principalmente en los niños es el que construye a relacionar las experiencias obtenidas mediante la manipulación de los objetos.

El juego es una actividad espontanea que se ha practicado desde épocas antiguas ya que su función principal es la enseñanza para llegar al aprendizaje, es aquí donde el desarrollo lógico matemático comprende en el niño la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las relaciones constantes con las personas y su medio. Las primeras percepciones (visuales, auditivas, táctiles, gustativas, olfativas) las mismas que formaran conceptos que irán desarrollando las estructuras del razonamiento lógico matemático.

Según Piaget el conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos.

La UNESCO ha determinado que el 55% de las niñas y niños evaluados en el año 2015 tienen dificultad de resolver problemas, utilizar relaciones básicas, realizar cálculos mentales, manejar lo lógico matemático situación que limita su desempeño escolar, en la actualidad el Currículo de Educación Inicial determina al juego “como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.”.

En el aspecto social cumple con el aprendizaje como eje importante en los niños, todo el conocimiento que sea aprendido en el aula tiene un relato previo el mismo que es adquirido por preguntas, así de esta forma asimila nombres, imita al adulto, se relaciona con sus semejantes y aspectos de su entorno. En el desarrollo lógico matemático se desarrolla la capacidad de adquirir nociones con la intención de solucionar problemas que se desarrollen en su entorno social.

1.2 Formulación del Problema

Las matemáticas es una construcción mental que se compara como pensar para un fin específico, es básico para el desarrollo cognitivo en los niños como en el área de percepción; este conocimiento empieza con la enseñanza de los primeros proyectos perceptivos y motores para la manipulación representación y abstracción de los objetos. La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico y la comprensión como una forma de lenguaje, para que los niños lleguen a tener un buen acceso en el concepto matemático requiere de un largo proceso, ya que empieza desde el hogar y continúa en la Educación Inicial con el plan de nociones básicas.

Puig Adam 1958 La matemática ha constituido tradicionalmente, la tortura de los escolares del mundo entero, y la humanidad ha torturado esta tortura para sus hijos, como un sufrimiento inevitable, para adquirir un conocimiento necesario; pero la enseñanza no debe ser una tortura, y no seríamos buenos profesores si no procuramos, por todos los medios, transformar este sufrimiento en goce, lo cual no significa ausencia de esfuerzo, si no por el contrario, alumbramiento de estímulos y esfuerzos deseados eficaces.

En el Ecuador entro en vigencia un nuevo Currículo de Educación Inicial, el mismo que entra en un proceso de cambio que logra incrementar desde los centros infantiles hasta la edad de cobertura de los niños, en el cual existen 2 grupos Inicial 1 e Inicial 2, donde invade el juego como una metodología de enseñanza, al mismo tiempo existen nuevas áreas donde se aumenta el área lógico matemático, este ha sido un tema de investigación en el cual se encuentran técnicas de enseñanza para la lógica matemática y juegos lúdicos pre-matemáticos. Tiene como objetivo el currículo Inicial en el Subnivel 2 potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permite establecer con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

En Santo Domingo de los Tsáchilas el gobierno y los directores se encuentran realizando un plan de estudio preocupados por mejorar el aprendizaje en las relaciones matemáticas en los niños y adolescentes, tiene como objetivo formar personas con un buen criterio, y así puedan resolver sus problemas de la manera más conveniente, este plan debe ser puesto en práctica en todos los centros de Educación para que desarrolle sus capacidades ante cualquier problema que obtenga.

En la Unidad Educativa “Ciudad de la habana” con una edad desde 3 años las maestras parvularias afirman que de vez en cuando obtienen capacitaciones sobre cómo desarrollar de mejor manera el área matemático mediante juegos lúdicos, pero aun así confirman que los niños tienen un cierto porcentaje de dificultad al desarrollar las nociones básicas, diferenciar, cuantificar, seriar entre otros, ya que impiden su aprendizaje. Por esto es importante que las maestras apliquen todas las técnicas para un buen desarrollo en los niños hacia su futuro.

(BARABARA, 1990) *“Mientras aun es pequeño el niño necesita ayuda para sentir la confianza de la familiaridad y del poder en su propio mundo, se le tiene que ayudar a hacer sus propios descubrimientos. Su aprendizaje debe de ser propio, realizado a través de la intrínseca manera de los niños para hacer, explorar, experimentar. El maestro se llega a convertir en su apoyo y guía, la persona que le ayuda a clarificar su confusión, que lo introduce a experiencias que alimentan sus intereses, que le proporcionan nuevos cambios, la maestra se vuelve su aliada, con seguridad y más experimentada que él, pero sobre todo su amiga. Mediante métodos que deben ser sutiles, así como, cognoscitivos, en sus primeros años el niño debería de ser auxiliado para primero sentir que pertenece a un mundo, y que es absolutamente apropiado que él se aproxime con un espíritu de confianza, de expectativa e interés en realizarse”.*

1.3 Delimitación de la investigación

Delimitación Espacial.- Para realizar la investigación de este proyecto se escogió la Unidad Educativa “ciudad de la Habana” Ubicada en la Ciudad de Santo Domingo de los Tsachilas en la parroquia Rio Verde, Cooperativa Venceremos, Calle Principal Av. Quinches Y Calle Secundaria Av. Los Caribes, Frente a la parada de buses, esta es una zona de medianos y bajos recursos, esta Unidad Educativa es de una planta cuenta con un Director, una Secretaria y 12 Educadoras, sus establecimientos son con diez aulas, tres baños y área verde.

Delimitación Temporal.- Este proyecto se realizó en el lapso de aproximadamente 6 meses desde mayo a octubre del año 2018

Delimitación del Universo.- Esta investigación se realiza en la Ciudad de Santo Domingo de los Tsachilas en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” en el salón de clases de Educación Inicial 2 paralelo “B” cuenta con 20 niños de 4 años y una Educadora, con los niños y la maestra se realizara actividades para el desarrollo lógico matemático donde ingresa el juego como función principal.

Delimitación del Contenido.- El juego en el desarrollo de componentes de relaciones lógico matemático en los niños de 4 años, se considera que el juego se trabaja en estos primeros años de infancia para el aprendizaje de las matemáticas ya que se utilizan técnicas antiguas como colorear, pictogramas, rellenar entre otras, la mayoría de estas actividades vienen plasmadas en libros de Educación las mismas que no tienen el interés el niño y no son entendibles, para esto se propone buscar una solución para los docentes donde invade el juego como aprendizaje en el desarrollo matemático ya que cada niño aprende de distintas formas tomando en cuenta los materiales que hay a nuestro alcance para realizar lo planeado.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Desarrollar un manual de juegos para el desarrollo del componente de las relaciones lógico matemático en los niños de 4 años de Educación Inicial 2 en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” en la Ciudad de Santo Domingo, Parroquia Rio Verde mayo-octubre del 2018.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Interpretar la importancia y el cimiento teórico de las relaciones lógico matemático en los niños de Educación Inicial.
- Realizar actividades innovadoras y lúdicas donde invade el juego para un buen desarrollo lógico matemático en los niños.
- Implementar un manual de juegos y actividades para desarrollar las destrezas de los componentes de relaciones lógico matemático.

1.5 Pregunta Directriz

¿Cuál es la influencia del juego para el desarrollo de los componentes de relaciones lógico matemático en los niños de 4 años, para aplicar en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “CIUDAD DE LA HABANA” en el periodo mayo-octubre del 2018?

1.6 Hipótesis

El juego fortalece e influye en el desarrollo de relaciones lógico matemático en las niñas y niños de 4 años del Inicial 2 de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”.

1.7 Justificación

El tema de este proyecto constituye un elemento importante en el medio educativo para aplicar normas que ayudan a mejorar el aprovechamiento de los juegos para el desarrollo del aprendizaje en el área lógico matemático, y así los niños puedan aprender cosas abstractas a distinguir nuevas sensaciones en su entorno y a tener interés por saber más allá; aprenden de mejor manera jugando e interactuando en el medio que se desarrollen esto les ayudara a solucionar sus diferentes problemas que le presenten al niño en su infancia a diario vivir.

La originalidad de la investigación se encuentra en la metodología teórica sobre cómo establecer pautas para que los niños desarrollen el área lógico matemático, las investigaciones que se van realizando durante el proyecto, la misma que se realiza en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” donde se observa en el inicial que existe un porcentaje de dificultad al momento de reconocer colores, series, formas geométricas entre otras, el mismo que pertenece al área matemático y va de la mano del cognitivo, por ende se desea realizar una propuesta para dar solución a dicho problema.

Es oportuno realizar esta investigación, ya que nos permite desarrollar ya que nos permiten desarrollar habilidades para mejorar el área ya comentada, por medio de juegos recreativos que despierten en el niño el interés y la creatividad de seguir aprendiendo y de esta manera dar solución al problema ya detectado.

Los beneficios para el desarrollo en el área lógico matemático, se estimula desde la primera infancia el mismo que concierne en manipular los objetos, experimentar, seriar, a plantear problemas, los beneficiados serán los niños de la escuela “Ciudad de la Habana” ya que propone una alternativa de solución ante el problema ya. Este proyecto es factible extender ya que tiene métodos teóricos, con referencia bibliográficas de acuerda a la necesidad de la institución.

SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

1.7.1 VARIABLE DEPENDIENTE

El componente de Relaciones Lógico Matemático en el juego.

1.7.2 VARIABLE INDEPENDIENTE

El juego en los niños para el desarrollo del componente de relaciones lógico matemáticas.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

1.8 Antecedentes

Es importante integrar el juego a la educación de primera infancia la misma que ha sido aprobada y apoyada en el desarrollo infantil, ya que mejora la instrucción en materias básicas como el rincón de lectura, escritura, lógico matemático entre otras, sirve como ayuda esencial para que los niños se integren entre ellos, resuelvan sus problemas y tengan interés en la materia. Las técnicas que tome la maestra son distintas dependiendo de la edad con la que se desee trabajar.

Jean Piaget 1960 Teoría Cognitiva.-Defiende que todos los niños construyen por igual estructura lógica matemática y espacio temporales, distingue tres tipos de conocimientos relacionados entre sí: social (por transmisión oral), físico (por los sentidos), lógico matemático (por lo abstracto). Conocimiento lógico matemático consiste en establecer relaciones en los objetos y sujetos, su medio es la inteligencia, requiere acción interconectada.

(CANALS, 2010)“*Razonamiento Lógico Matemático.- permiten desarrollar competencias que se refiere a la habilidad de solucionar situaciones nuevas de la que no se no se reconoce de antemano un método de solución; relaciona los conocimientos matemáticos adquiridos con los problemas o juegos a resolver, prioritariamente en un entorno real; desarrolla la capacidad de razonamiento lógico matemático y adquiere una estructura mental adecuada hacia la edad*”.

La UNESCO ha determinado que el 55% de las niñas y niños evaluados en el año 2015 tienen dificultad de resolver problemas, utilizar relaciones básicas, realizar cálculos mentales, manejar lo lógico matemático situación que limita su desempeño escolar. En la educación es una historia donde invade la enseñanza y el aprendizaje como ejes principales y así poder cumplir con la función de un plan que se adquiere para ejercerse y capacitarse mediante un proceso en el ámbito educativo a lo largo de la vida.

Aun predomina una gran parte de las poblaciones poco alfabetizadas ya que anteriormente la educación se lograba por medio de imitaciones, vía oral y observación. En la actualidad el Ministerio de Educación da preferencia al estudio en los menores, con un plan como lo es el Currículo de Educación Inicial ya que es un elemento básico e importante para los docentes es una guía que contribuye a como poder trabajar con los menores en todos los ámbitos y áreas según la edad de cada niña y niño, en el cual se han realizado cambios curriculares como los son: aumento de horas escolares, renovación de materias, señalando un énfasis al desarrollo lógico matemático a través de incremento y renovación de estrategias mediante el juego hacia los niños

El juego es un artefacto educativo importante que constituye un gran recurso lúdico y didáctico para el aprendizaje en distintos ámbitos, también se la conoce como una expresión ritmo-plástico ya que permite el interés de los niños de una forma espontánea que mejora su formación integral, potencialidades, destrezas y capacidades y una de las capacidades que apoya en los niños es el pensamiento lógico-matemático que pertenece al área cognitivo mediante la práctica de la memoria en la concentración y el juego que incita el desarrollo lógico-matemático.

Es un recurso didáctico de gran influencia ya que su elemento esencial es el enriquecimiento de su expresión creadora e imaginación transformando un objeto en otro; el juego es importante para la evolución y desarrollo de los niños, ocurre de una manera espontánea desde que el niño es un bebe en la forma de sonreír entre sí o con los padres, es un mecanismo espontaneo que le ayuda aprender habilidades sociales, motoras y a desarrollar el pensamiento cognitivo.

La formación del conocimiento lógico-matemático se penetra dentro de las áreas de comunicación y representaciones, mediante la manipulación de los objetos el niño reconoce lo que es suave y duro lo que rueda, números, series, colores entre otros este uso permite organizar, comparar y agrupar, los niños primero aprenden a resolver las características de los objetos, luego el orden para finalizar contar los objetos y representar gráficamente mediante iconos se familiariza con unidades de mediación de espacio y de tiempo y a diferenciar figuras geométricas.

Algunos autores realizan mociones sobre la influencia del juego en el desarrollo del aprendizaje lógico-matemático Piaget dice que “El pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas. Cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones espaciales como las de clasificación explicación simulación y relación”; entre otros autores.

En la Universidad Central del Ecuador de la facultad de Filosofía, letras y Ciencia de la Educación se elaboró el tema “El juego en el desarrollo de relaciones lógico matemático en los niños de primer año de Educación General Básica Liceo Motavelle en el periodo 2017-2018 como creador Elvia Angélica Chuquimarca Maza en la cual realiza conclusiones y recomendaciones de la siguiente manera:

1.8.1 Conclusiones

La investigación demuestra que el uso de actividades lúdicas por parte de las maestras es limitado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la mayoría de los docentes desconocen juegos útiles que se relacionen con juicios lógicos, noción de conservación de seriación y de clase para que así favorezcan el desarrollo de relaciones lógico matemático; Los estudiantes no demuestran creatividad al momento de solucionar un problema ya que falta fortalecer estas actividades, existen cursos de capacitación dictados a maestras para mejorar la educación en los niños realizando actividades que favorezcan su buen desenvolvimiento.

1.8.2 Recomendaciones

Las maestras deben desarrollar juegos para desarrollar la capacidad de razonamiento y creatividad en la resolución de problemas básicos, el mismo que debe ser estimulado para incorporar estrategias de planificación para lograr un buen progreso, al final se socializa los resultados de investigación para concientizar las debilidades y fortalezas sobre la importancia del juego

Universidad Técnica de Ambato facultad de ciencias Humana y de la Educación se elaboró el tema “Las etapas del aprendizaje lógico matemático y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Primero de mayo” elaborado por Nancy Esperanza Ortiz Paredes en el periodo 2015-2016 en la cual realiza conclusiones y recomendaciones de la siguiente manera:

1.8.3 Conclusiones

Los docentes no aplican técnicas adecuados del aula con los niños ellos adoptan actitudes y acciones que generan en su contexto un impacto negativo dejando a un lado la reflexión y el análisis, lamentablemente los docentes utilizan estrategias convencionales y repetitivas, las maestras cumplen la función de instructoras observando que los niños dispongan de material didáctico para desarrollar el aprendizaje.

Universidad Politécnica Saleniana de Quito se elaboró el siguiente tema “Prácticas de enseñanza lógica matemática de Inicial 2, en el centro de educación inicial Cas de la Cultura Ecuatoriana” elaborado por Sofía Margoth Oquendo Alvarado en el periodo 2016-2017 en el cual se realizan las siguientes conclusiones.

1.8.4 Conclusiones

Se puede observar que la maestra cuenta con una planificación mensual para cumplirla en el aula, pero en ocasiones no cumple con todas las actividades descritas. Las clases siempre se inician con juegos, canciones, mímicas; el desarrollo de la clase debe tener un eficiente material didáctico y auxiliares prácticos para el desarrollo de la matemática como lo son; figuras, plastilina, lana entre otros.

La interacción del docente con los alumnos aporta de gran medida para el desarrollo lógico en el niño, la docente organiza su trabajo de acorde a las necesidades intelectuales y cognitivas del niño, las tareas que realizaba la maestra era para reforzar lo aprendido.

Se recomienda a las maestras que se dediquen a fortalecer los problemas ya vistos para desarrollar el lógico matemático en los niños.

1.9 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución de la República del Ecuador

ARTÍCULO 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social, y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

ARTÍCULO 27.- La educación se centrará en el ser humano y deberá garantizar su desarrollo holístico, el respeto a los derechos humanos, a un medio ambiente sustentable y a la democracia; obligatoria, intercultural, incluyente y diversa, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; es indispensable para el conocimiento, El ejercicio de los derechos, la construcción de un país soberano y es un eje estratégico para el desarrollo nacional

Reforma Curricular

- Englobó todo lo concerniente al Primer Año de Educación Básica, denominado en el documento como Preescolar, compuesto por ejes de desarrollo y bloques de experiencia diseñados exclusivamente para este nivel, además del perfil y los objetivos generales de desarrollo del preescolar.
- Contuvo el “Currículo por Áreas”, conformado por objetivos generales y específicos, destrezas, contenidos y recomendaciones metodológicas para cada una de las áreas calificadas como básicas; a saber: Lenguaje y Comunicación, Matemática, Entorno Natural y Social.

- Jugar es una necesidad vital para los niños, se reconoce como uno de sus derechos. Mientras juegan, ellos exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea; además se relacionan con otras personas y desarrollan su pensamiento, lenguaje, imaginación, creatividad, entre otras habilidades. El Currículo de Educación Inicial nos dice: “El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.” Por estos motivos, la didáctica en Educación Inicial debe incorporar al juego como elemento central
- En el currículo de Educación inicial sub nivel 1 y sub nivel 2 se encuentra como destreza principal el desarrollo del ámbito lógico matemático de 4 a 5 años, tiene como objetivos identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado de igual manera e identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

1.10 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.11 VARIABLE INDEPENDIENTE

1.11.1 EL JUEGO

Los niños juegan para divertirse, socializarse a reconocer sus habilidades y a desarrollar de mejor manera su imaginación y creatividad, según la autora María el juego es una parte primordial de la vida del hombre, el juego constituye una parte importante en el nivel educativo, ya que podemos ayudar a resolver sus problemas de esta manera, a través del juego los niños exploran y descubren cosas interesantes en su vida diaria, es muy importante recalcar que los juegos sean llamativos en color tamaño y textura.

A través de los tiempos el juego ha desarrollado que en los niños interactúen con la sociedad en conjunto evolucionen y puedan ir fortaleciendo sus habilidades, hoy en día existen planificaciones donde consta como factor principal el juego para su enseñanza y aprendizaje en la educación inicial por ser de distracción para una mejor enseñanza, estos juegos tienen diversas formas como objetos que se manipulan se cuantifican, e incluso invade el juego corporal, el juego se califica por ser espontáneo y libre y así puedan desenvolverse en su entorno causándoles alegría y estimulándose para saber más.

(MORAJAS, 2011) *“El juego es una actividad que subsiste por sí misma y que al niño le da seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado, que le permite una distinción entre su persona y las cosas”*

Para la educación inicial juega un importante papel para el aprendizaje, este alivia las tensiones, explora su alrededor y resuelve situaciones al observar el fracaso en sus decisiones, la maestra atrae la atención de los niños al disponer el juego como una herramienta básica ya sea fuera del aula o adentro el niño imagina y se refuerza sus conocimientos para el desarrollo de sus potencialidades.

1.11.2 Importancia del juego en las relaciones lógico matemático

(Marryson, 2000). *“El juego construye una parte fundamental en el nivel educativo ya que permite que el niño conozca sus debilidades, capacidades y fortalezas, el juego interactúa en su vida siendo placentero para su debido desarrollo ya que es de carácter formativo para lograr el objetivo que se haya propuesto, mediante el juego exploran y descubren nuevas cosas”*

En la educación preescolar el juego es algo indispensable que no debería faltar durante los siglos ya que sirve de aprendizaje y también ayudan a aliviar las tensiones de los niños, las educadoras utilizan actividades innovadoras y lúdicas para atraer la atención de los infantes ya sea dentro del aula o en el aire libre, tiene gran variedad de conocimientos como son la observación, la creatividad, la imaginación también se refuerza el reconocimiento de límites, solución al conflicto y lo más importante la tolerancia.

(TORRES, 2009) *“Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. Se sugiere al educador un conjunto de actividades para cambiar la rutina por otras, tal vez más interesantes, se plasmaron ideas para realizar clases aportativas para estimular la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje, con la finalidad que estas estrategias faciliten en los alumnos ese proceso”*.

SEP 2011 “El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones ya que es una forma e actividad que permite a los niños su expresión de energía y de sus necesidades de movimiento al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias”

1.11.3 Juegos para el desarrollo lógico

Domino.-Este juego se trata de emplear las fichas regulares el juego de dominó se puede practicar con 2, 4, 5 o incluso 12 personas El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente fijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas.

El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja, solo si este es mayor, por ejemplo si el jugador suma 8 puntos y el adversario 12, el adversario se lleva los puntos del contrario. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana.

Rompecabezas.-Empieza con escenas simples y un reducido número de piezas en el cual hay que ordenar las piezas para que se complete el muñeco de forma correcta, este juego mejora la capacidad de visión, concentración y atención, desarrolla la lógica y la paciencia, estimula su inteligencia espacial y resuelve sus problemas ya que entre más piezas sean más concentración debe tener.

1.12 VARIABLE DEPENDIENTE

EL DESARROLLO DEL COMPONENTE LOGICO MATEMATICO

1.12.1 Lógico Matemático

El aprendizaje en la lógica matemática se da desde la temprana edad acata las necesidades que los niños tienen al momento de adquirir conocimientos organizados que le ayuden a observar más allá de su aula o de sus vidas, el aprendizaje de la matemática es tomada en consideración desde la etapa de la Educación Inicial.

(AYALA, 2006) *“Podemos entender el razonamiento como una habilidad del pensamiento que nos permite ampliar nuestros conocimientos, justificar o aportar razones a favor de lo que conocemos o creemos conocer. Hay diversos tipos de razonamiento pero en este trabajo nos vamos a centrar en el razonamiento lógico o casual desarrollo lógico por el que, a partir de uno o varios juicios, se deriva la validez, la posibilidad, o la falsedad de otro juicio distinto. Los argumentos que se utilizan corresponden a la lógica, por lo está implicada en el estudio del razonamiento”*.

Es una construcción mental de manera directa se asocia con procesos de reflexionar, pensar para un objetivo específico, juega un papel elemental en el desarrollo cognitivo de los niños como en las distintas áreas de memoria estas están determinadas para la estructura lógica que adquiere el infante; comienza con la manipulación de objetos y el juego de repetición. La etapa de 0 a 6 años ayuda a que el pequeño estructure su pensamiento y contenidos lógicos.

Entre los 4 y 6 años los niños desarrollan un pensamiento más abstracto mediante la exploración y los juegos, es un desarrollo de competencias matemáticas a través de la acción e interacción donde el rol del estudiante es comparar, formular hipótesis, experimentar y comprobar, se enmarca en el aspecto sensorio motriz y se fundamenta a través de los sentidos y trasladan a su mente unos hechos sobre los que elaboran una multitud de ideas.

- Desarrollo Cognitivo: es el proceso de desarrollo y habilidades en el niño
- Pensamiento: es el pensamiento de todos los seres humanos en realizar diferentes actividades
- Juego: Es una estrategia para el aprendizaje que permite desarrollar las habilidades en el niño
- Aprendizaje: conocimiento que se adquiere mediante sus propias experiencias.

1.12.2 Importancia

El pensamiento lógico matemático es fundamental para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones, todos estos beneficios de este tipo de pensamiento contribuyen a un desarrollo sano en muchos aspectos y consecución de las metas y logros personales. La inteligencia lógico matemática contribuye a: Desarrollo del pensamiento y de la inteligencia, capacidad de solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida, formulando hipótesis y estableciendo predicciones, fomenta la capacidad de razonar, sobre las metas y la forma de planificar para conseguirlo, permite establecer relaciones entre diferentes conceptos y llegar a una comprensión más profunda, proporciona orden y sentido a las acciones y/o decisiones. La estimulación adecuada desde una edad temprana favorecerá el desarrollo fácil y sin esfuerzo de la inteligencia lógico matemática y permitirá al niño/a introducir estas habilidades en su vida cotidiana. La relación lógica matemático tiene la capacidad de preparar ideas cuya expresión e interpretación se concluya hacia la verdad, utiliza representaciones con las que hace referencias a las ideas y realiza un análisis al medio en el que se desarrolla; al niño lo primero que se le asigna es el símbolo dibujo o representación haciendo que el niño intente comprender su significado.

1.12.3 TIPOS DE CONOCIMIENTO.

(SHREINER, 2017) *“Jean Piaget, un psicólogo suizo que se especializó en explorar el proceso por el cual los niños aprenden. Una de las aportaciones más significativas que Piaget hizo a la psicología fue su teoría de los tipos de conocimiento. Comprendiendo los tipos de conocimiento que él propone, podrás entender mejor las formas en que los niños lo adquieren.”*

1.12.3.1 Conocimiento Físico

Pertenece a los objetos del mundo natural se refiere básicamente a la abstracción empírica en los objetos, la fuente de este razonamiento esta con los objetos por ejemplo la dureza, el peso, el sonido, la longitud etc., este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y forman parte de su interacción con el medio, es la representación de lo que el niño dice del objeto hacia la realidad externa a través del proceso de observación como color, formas , figuras. También se toma en cuenta el conocimiento físico como son los objetos del mundo externo por ejemplo la pelota, el carro entre otros.

1.12.3.2 Conocimiento Lógico Matemático

La fuente de este razonamiento se encuentra en los objetos en el sujeto y construye por abstracción reflexiva, se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos, el conocimiento lógico matemático construye al niño a relacionarse las experiencias quien haya obtenido mediante los objetos por ejemplo al diferenciar la textura áspera y lisa.

Este conocimiento no es observable surge de una abstracción juiciosa y el niño construye en su mente a través de los objetos, desarrollándose e interpretándose desde lo más simple a lo más complejo, teniendo como peculiaridad el conocimiento y aprendizaje ya obtenido, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre lo mismo.

Las operaciones lógicas matemáticas se requieren en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de las nociones fundamentales como lo son la clasificación, la seriación y el número, la educadora debe construir una planificación didáctica para el aprendizaje que se requiera.

1.12.3.3 Clasificación

Se refiere a la acción de organizar en función a los objetos que reúnen por semejanzas y se separan por diferencias es la relación de un elemento y la clase a la que pertenece como alineamiento a una sola dimensión, colecciones de dos o tres dimensiones formadas por elementos similares, formas geométricas y figuras representativas de la realidad y al final forman agrupaciones que se enmarcan.

1.12.3.4 Seriación

Permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias ya sea en forma decreciente o creciente, consiste en establecer la relación existen entre dos elementos que no han sido comparados, considera cada elemento como mayor a los siguientes y menor a los anteriores.

1.12.3.5 Numero

Construye a través de un proceso de abstracción reflexiva. Según PIAGET “la formación del concepto del número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación por ejemplo cuando se agrupa un determinado número de objetos y se ordena en serie”

- Etapa de 5 años sin medida de la cantidad
- Etapa 6 años establecimiento de la correspondencia sin equivalencia
- Tercera etapa conservación del numero

1.12.4 Enseñanza en el nivel inicial

En los años 60 y 70 la matemática ya estaba concentrada y en uso en el jardín de los infantes un enfoque donde se instruye la clasificación y la lógica, desde la edad temprana el niño puede diferenciar y retener en su memoria colores, números y objetos, el proceso de los niños se distingue en el desarrollo intelectual y psicológico, se estipulan coordinaciones de relaciones simples como comparar, asociar y diferenciar objetos.

(GERVASI, 2010) *“La propuesta matemática para nivel Inicial estuvo orientada hacia mucho tiempo durante muchos años más mediante una concepción que insistía en la etapa pre numérica y que por lo tanto prescribía en no usar números, en la actualidad el docente debe incluir contenidos tales como conteo, cifras, sistema de numeración objetos culturales contenidos socialmente significativos hacia el niño.”*

Incluye habilidades de desarrollar capacidades de operar y señalar, esto facilita la evolución de las competencias para solucionar problemas buscando la solución que se adapten a las herramientas ya aprendidas.

(Criss, 2008) *“Es importante dentro de las prácticas educativas que el niño sea la persona que participe para que enriquezca sus conocimientos de una manera reflexiva en esta observación, es la docente quien repiten diez veces el mismo tema, sin dejar que el niño relacione y exprese lo que siente a su alrededor”*

1.12.5 Jean Piaget

Jean Piaget nació el 9 de agosto de 1896 y falleció en Ginebra en 1980 fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo es reconocido por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría constructivista del desarrollo de habilidades y la inteligencia a partir de una propuesta evolutiva de interacción entre genes y ambiente, se licenció y doctoró en Ciencias Naturales en 1918 hasta 1919 donde publicó dos trabajos sobre psicología.

Impulso a la aplicación de la teoría cognitiva, defiende que todos los niños construyen por igual estructuras lógico matemático y espacio temporales distingue tres tipos de conocimientos relacionados entre sí: Social (por transmisión oral), Físico (por los sentidos), lógico matemático (por abstracción reflexiva). Piaget afirma que el desarrollo intelectual es un proceso en que las ideas se van reestructurando y mejorando como resultado de una relación del individuo con el ambiente y se construye mediante la asimilación y la acomodación.

1.12.6 Etapas del desarrollo cognoscitivo

(LINARES, 2003) *“El desarrollo cognitivo es el conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo de desarrollo y por el cual aumenta los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad. Piaget nos enseñó que se comportan como pequeños científicos que tratan de interpretar el mundo tiene su propia lógica y formas de conocer.”*

Piaget señala que los cuatro periodos son distribuidos de acuerdo a sus distintas edades.

1.12.6.1 Periodo Sensorio Motor

Se da inicio de los 0 a 2 años de edad donde el niño se prepara intuitivamente ejercitando y poniendo atención a todo aquello que le impacta de manera que mediante un proceso de desarrollo puede manipular objetos que incluso pueda lograr a memorizar o recordar como imágenes de las personas de su alrededor como también hacen algún sonido el niño podrá recordarlo, los niños en dicho periodo preparan algunas destrezas y acciones que puedan llegar a transformar el área socio afectiva.

La estimulación de los infantes en sus dos primeros años tiene como cualidades: orientar la vista (observar todo el que haya a su alrededor), a estirarse por sus alrededores, tendrán una mejor audición y comprenden muy bien el nombre de las personas lo sonidos agradables y desagradables, la manera en que los padres jueguen con ellos esto ayudara a que el niño interactúe con los demás.

1.12.6.2 Periodo Pre operacional

Va desde los 2 hasta los 7 años de edad inicial desde el lenguaje, imitación y pensamiento del niño , esto se elabora de una forma pausada ya que tiene toda la capacidad de conocer las representaciones del dibujo o imágenes, también puede ser llamada como la etapa del egocentrismo donde centra el “YO” donde lo hacen materialista.

1.12.6.3 Etapa pre-conceptual

Inicia desde los 2 a 4 años de edad, donde el niño sigue o imita acciones de las personas e incluso de los animales donde exterioriza su imaginación y creatividad, cree que todo es según su imaginación y no acepta la realidad.

1.12.6.4 Etapa intuitiva

Se da desde los 4 a 7 años de edad, donde el infante descubre la importancia de lo mucho y poco ósea cantidad, no es capaz de asimilar las cualidades de objetos, su universo como a dispersarse, se hacen más independientes y comienza ya a relacionarse con las personas de su medio, explora y realiza preguntas sobre todo aquello que le llama la atención, forma su personalidad de manera que va definiendo su pensamiento y actuación.

1.12.6.5 Periodo de Operaciones Concretas

Inicia desde los 7 a 12 años de edad, donde el niño adquiere madurez en el razonamiento teniendo la capacidad de transformar mejor sus conceptos ya sean lógicos en el tiempo espacio velocidad y casualidad aporta soluciones a incidentes con cosas o materiales; en esta etapa de operaciones el niño ya empieza a realizar actividades como ordenamiento, clasificación, representación y seriación con operaciones lógicas, el niño tiene la capacidad de distinguir y solucionar problemas que obtenga mediante su crecimiento.

1.12.6.6 Periodo de Operaciones Formales

Parte desde los 12 años desde que el pre adolescente adquiere el razonamiento lógico inductivo y deductivo es capaz de pensar en sí mismo y resolver sus dudosas situaciones y operaciones mentales, es la culminación de la adquisición cognitiva, establecen relación más fuertes y complejas con sus pares, empieza a tener molestias con su imagen y nutrición , el razonamiento y el aprendizaje que ya adquirió hacen que sepan afrontar retos en el ámbito educativo y social, empieza a respetar cada uno de los criterios que las demás personas le digan.

En el proceso de crecimiento el niño va arreglando sus ideas para más luego poner en conocimiento todo lo aprendido según el desarrollo de aprendizaje.

1.12.7 Howard Gardner

(VILLANUEVA, 2015) *“Nació en Estados Unido el 11 de julio de 1943 es un psicólogo, investigador y profesor, conocido en el ámbito científico por sus investigaciones en el análisis de las capacidades cognitivas y por haber formulado la teoría de las inteligencias múltiples, el propuso que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia para desarrollar la capacidad de solucionar problemas.”*

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	Se manifiesta a través de una frecuente expresión tiene la capacidad de dominar el lenguaje y poder comunicarnos con los demás mediante la escritura, lectura o gestos, el niño ama a interacción de comunicarse poder escribir narrar algo ya aprendido, expone sus experiencias e ideas
INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO	Es la capacidad de razonamiento lógico y resolución de problemas, permite que se utilice el cálculo las cuantificaciones y comprueben hipótesis, estas personas piensan por razonamiento y aman comparar, clasificar y

	relacionar cantidades.
INTELIGENCIA ESPACIAL	También conocida como visual espacial, nos permite observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas, percibe transforma y modifica imágenes, les agrada jugar a los roles como policía, marinero entre otros.
INTELIGENCIA CORPORAL	Se requieren para expresar ciertas emociones que representa un aspecto especial en desarrollo de las culturas, los niños piensan a través de las sensaciones somáticas al tiempo que les gusta correr bailar jugar divertirse, ponen en destreza su coordinación flexibilidad.
INTELIGENCIA MUSICAL	Es un arte universal, es la capacidad de expresarse mediante el movimiento a través de ella, se distingue de manera prudente el tono, el ritmo y el sonido, los niños aman cantar silbar y moverse a la melodía de alguna canción al igual que conoce los ruidos.
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	Comprende y controla el ámbito interno de uno mismo en lo que se refiere a la regulación de emociones es ser capaz de desenvolverse de manera eficaz en su entorno, expresa sentimientos y creencias con libertad tienen sentido del humor, les agrada fijarse metas soñar y planificar.
INTELIGENCIA INTERPERSONAL	Nos faculta para poder advertir cosas de las otras personas más allá de lo que nuestros sentidos logran captar, también es mencionada como inteligencia social lo que significa que son capaces de reconocer e influenciar les gusta liderar participar y organizar
INTELIGENCIA NATURALISTA	Permite diferenciar los aspectos vinculados al entorno comprenden el mundo natural con la necesidad de tocar, medir y relacionar está ligada con la relación lógica matemático, es la habilidad para comprender estudiar investigar y trabajar.

1.12.8 Características de la Inteligencia Lógica Matemática

- Observa lo objetos de su entorno
- Utiliza símbolos para representación de imágenes
- Domina la cantidad
- Demuestra habilidad para soluciones lógicas
- Piensa en forma matemática
- Utiliza la tecnología para resolver problemas
- Demuestra habilidad para encontrar soluciones
- Emplea la matemática

1.12.9 Lev Vygotsky

(ITZHIGOTZY, 1998) "Nació el 17 de noviembre de 1896 fue un psicólogo ruso de origen judío uno de los destacados, dispone sobre la teoría del lenguaje en el desarrollo cognitivo, donde los niños disponen de palabras y símbolos son capaces de construir conceptos, su teoría se demuestra en las aulas de la escuela donde predomina la interacción social de los niños, creían que el pensamiento del lenguaje que ayudan a razonamiento, los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar lo que aprenden".

El interés de Vygotsky era comprender los procesos mentales superiores para ampliar el pensamiento más allá del nivel natural, una de sus aportaciones es a la educación ya que le interesa el potencia del niño para el crecimiento intelectual, también recalca que el juego es muy importante para que los niños y niñas aprendan el significado de la matemática en su vida social es ahí donde la educadora debe buscar actividades lúdicas donde el niño pueda desarrollar sus capacidades de pensamiento y como solucionar los problemas.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

2 Metodología

La metodología de este proyecto está basado en aspectos bibliográficos ya que fueron importantes y complementarios para desarrollar la problemática que existe en los niños para un buen desarrollo lógico matemático mediante el juego al mismo tiempo se utilizaron métodos y técnicas.

2.1 Métodos

Método Estadístico.- Permite a realizar un análisis y recolectar información más profundo para así comprender cada situación de la hipótesis ya propuesta.

Método empírico.- Se basa en la recolección de los datos con las educadoras parvularios mediante encuesta para llegar hacia el problema ya enfatizado y el análisis de la hipótesis al llegar a la teoría

Método teórico.- Me permite descubrir el objetivo como determinar la importancia de el juego en el desarrollo de componente de relaciones lógico matemático, del problema para llegar a una solución teniendo en cuenta sus características

Método Profesional.- Ayuda a la recolección de datos macro y micro de la Unidad Educativa Ciudad de la Habana para llegar a solucionar problemas y como utilizar el juego para un desarrollo matemático en los infantes

Método Profesional.- Ayuda a la recolección de datos macro y micro de la Unidad Educativa Ciudad de la Habana para llegar a solucionar problemas y como utilizar el juego para un desarrollo matemático en los infantes.

Cuantitativa.- están diseñados para recopilar información objetiva. Estos datos son estructurados y estadísticos. Brindan el respaldo necesario para llegar a conclusiones generales a partir de la investigación.

Cualitativa.- recopilan información que tiene como objetivo describir un aspecto, en lugar de medirlo. Estos están compuestos de impresiones, opiniones y perspectivas.

Deductivo.- se aplica para deducir un bien o circunstancia que se esté presentando, describo la pregunta que deseo formular y como puedo resolver estos problemas.

Analítica.- consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes para el tema que deseo averiguar

Descriptiva.- consiste en llegar a conocer las situaciones, actitudes formulando una presunción y aceptando cada característica.

Inductiva.- obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares, se distingue pasos esenciales que logren resolver la hipótesis.

2.1.1 Población

El presente proyecto tiene como población está conformada de la siguiente manera

POBLACION	CANTIDAD	PORCENTAJE
PARVULARIAS	5	20%
NIÑOS	20	80%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa "Ciudad de la Habana"

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

2.1.2 Técnicas

Encuesta: Esta técnica fue indispensable ya que mediante las variables dependiente e independiente se recolecto información para resolver la problemática que existía en el Inicial 2 de la Unidad Educativa "Ciudad de la habana" permitiendo conocer los conocimientos que existían en los niños en dicha escuela.



2.1.3 Instrumentos

Cuestionario: Se realizó una consulta a la población de una manera eficaz y rápida para la extracción de datos para resolver el problema ya existente.

Ficha de observación: Se realiza a los niños con el fin de conocer su desarrollo lógico matemático.

Encuesta.-Se llega a cabo con puntos importantes donde los directivos expresan sus conocimientos



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

Ficha		2.2 Ficha de cotejo sin aplicar la propuesta																											
°	N	DESTREZAS	Reconocen las figuras geométricas			Identifican lo grande y lo mas pequeño			Reconoce los números del 1 al 20			Reconoce los conceptos espaciales			Importancia de las medidas			Identifica texturas como blando y duro			Reconoce los colores primarios y secundarios			Ordena en secuencia Lógica los libros, juguetes etc			Reconoce los signos matemáticos		
			NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA			
		NÓMINA DE NIÑAS Y NIÑOS																											
1	ESPIÑOZA MARIA	X				X			X				X				X			X				X					
2	CONFORME RAQUEL			X	X				X				X			X	X				X			X					
3	JOSE ESTRADA	X								X			X			X				X			X		X				
4	CELORIO LISETH			X			X	X				X			X					X			X			X			
5	CAGUA JOSE	X			X				X						X				X	X			X		X				
6	MACIAS MARGOTH		X		X					X	X			X					X		X			X		X			
7	LOOR NICOLAS	X			X				X						X				X	X			X		X				

8	MACIAS SOFIA		X		X				X	X				X	X			X				X	
9	ROSADO JIMMY	X			X			X		X			X			X		X	X				
10	ZAMBRA NO		X		X			X		X			X		X			X				X	
11	LOZADA MARIA	X			X			X		X			X		X			X				X	
12	LOPEZ MAURICI	X			X			X		X			X		X			X				X	
13	PARRA MICAELA	X			X			X		X			X	X				X				X	
14	MOREIRA DIEGO	X			X			X		X			X		X			X				X	
15	PINZON ROSA	X			X			X		X			X		X			X			X	X	
16	MOCAYO MARTHA	X			X			X		X			X		X			X				X	
17	AYALA JULIO	X			X			X		X			X		X			X					X
18	PEREZ LUCIA	X			X			X		X			X		X			X				X	X
19	ATEAGA MIGUEL	X			X			X		X			X		X			X				X	X

CAPITULO IV

2.3 ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE DATOS INICIALES

Encuesta a las maestras parvularias

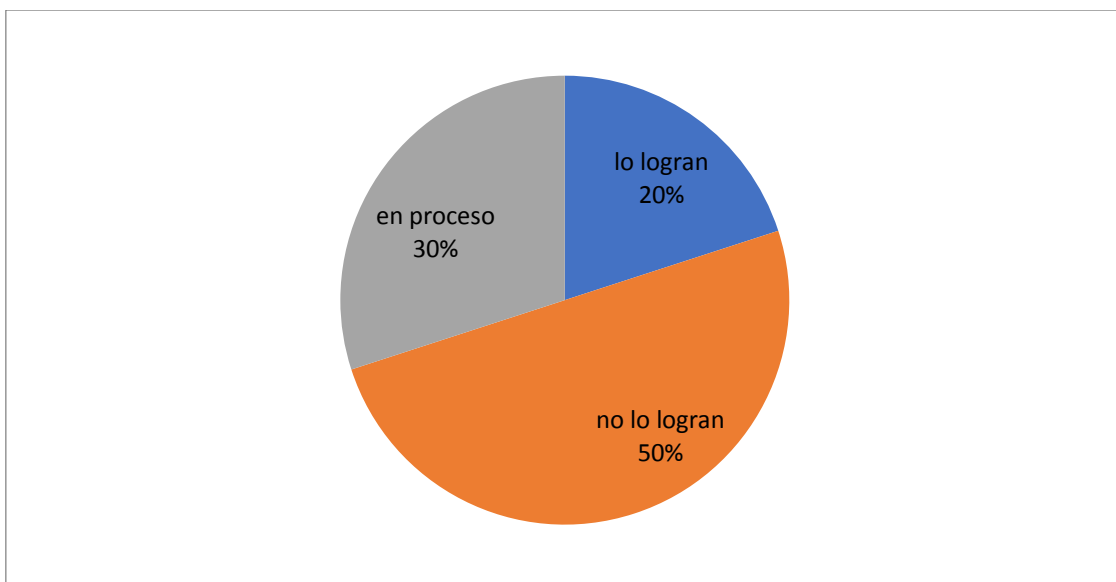
1.- ¿Los niños reconocen según las forma de las figuras geométricas?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	2	20%
En proceso	3	30%
No lo logran	15	50%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 1 Figuras Geométricas



Interpretación.- El 50% de los niños no reconocen según las formas de las figuras geométricas, el 30% de los niños se encuentran en proceso, mientras que el 20% si logran reconocer y clasificar las figuras geométricas

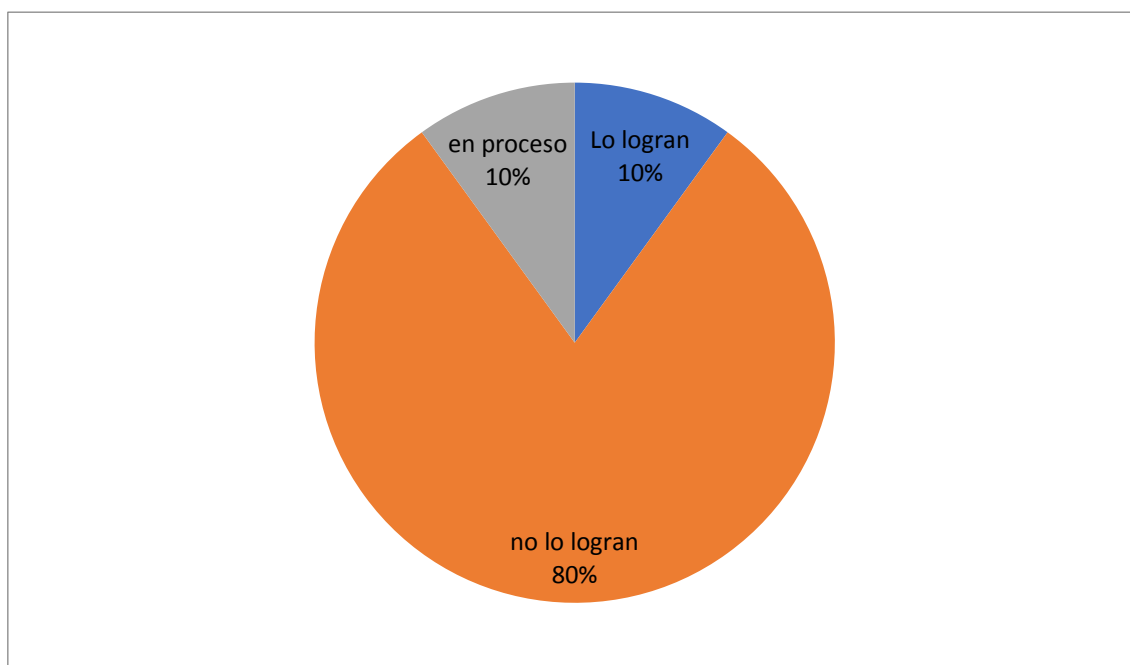
2.- ¿Los niños interpretan la diferencia entre lo grande y lo pequeño?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	1	10%
En proceso	1	10%
No lo logran	18	80%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 2 Grande y Pequeño



Interpretación.- el 80% de las niñas y niños no logran interpretar la diferencia entre lo grande y lo pequeño, el 10% de los niños se encuentran en proceso mientras que el 10% si logran interpretar las diferencias entre lo grande y pequeño.

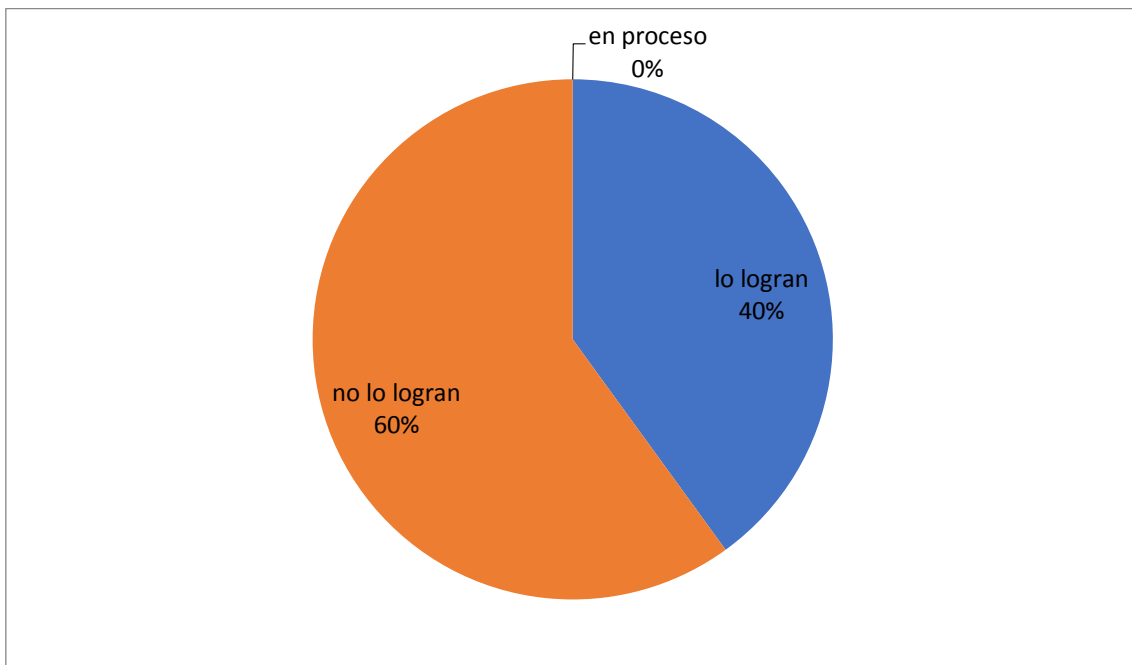
3.- ¿ Los niños conocen los números del 1 al 20?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	4	40%
En proceso	0	0%
No lo logran	16	60%
TOTAL	20	100%

Fuente: A las educadoras de la Unidad Educativa Ciudad de la Habana

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 3 Los Números



Interpretación.- El 40 % de los niños si conocen los números del 1 al 20, mientras que el 60% de los niños no conocen los números del 1 al 20.

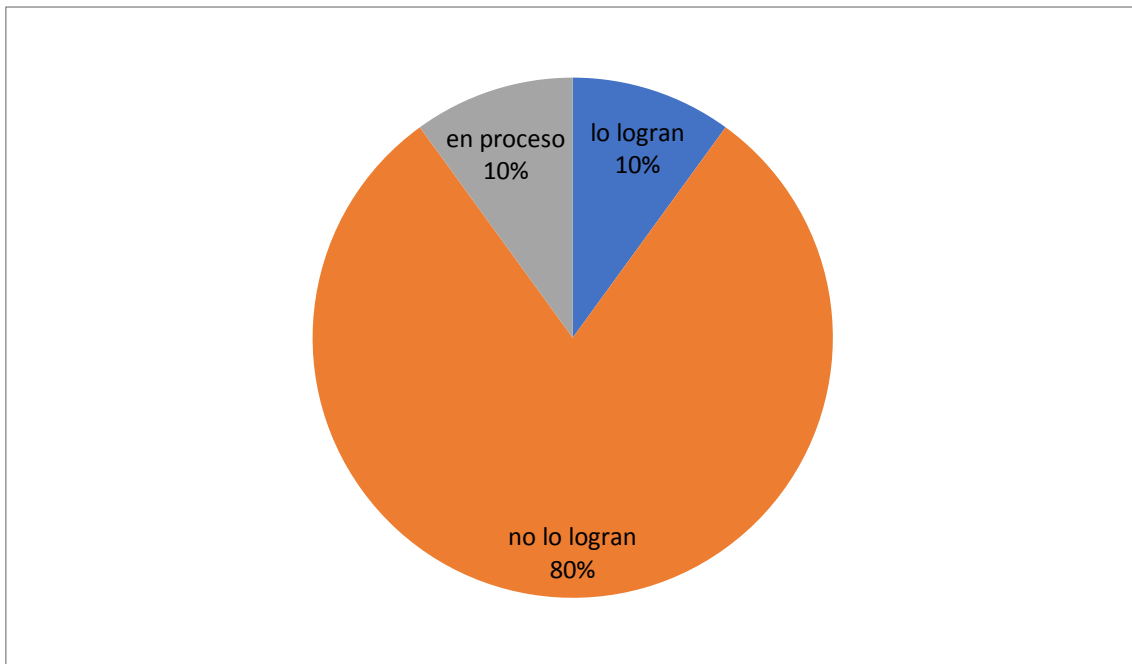
4.- ¿ Los niños reconocen los conceptos espaciales?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	1	10%
En proceso	1	10%
No lo logran	18	80%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 4 Conceptos Espaciales



Interpretación.- El 80% de los niños no reconocen los conceptos espaciales de arriba, abajo, en medio, fuera etc, el 10% se encuentra en proceso de reconocer los conceptos espaciales y el otro 10% si reconocen los conceptos espaciales.

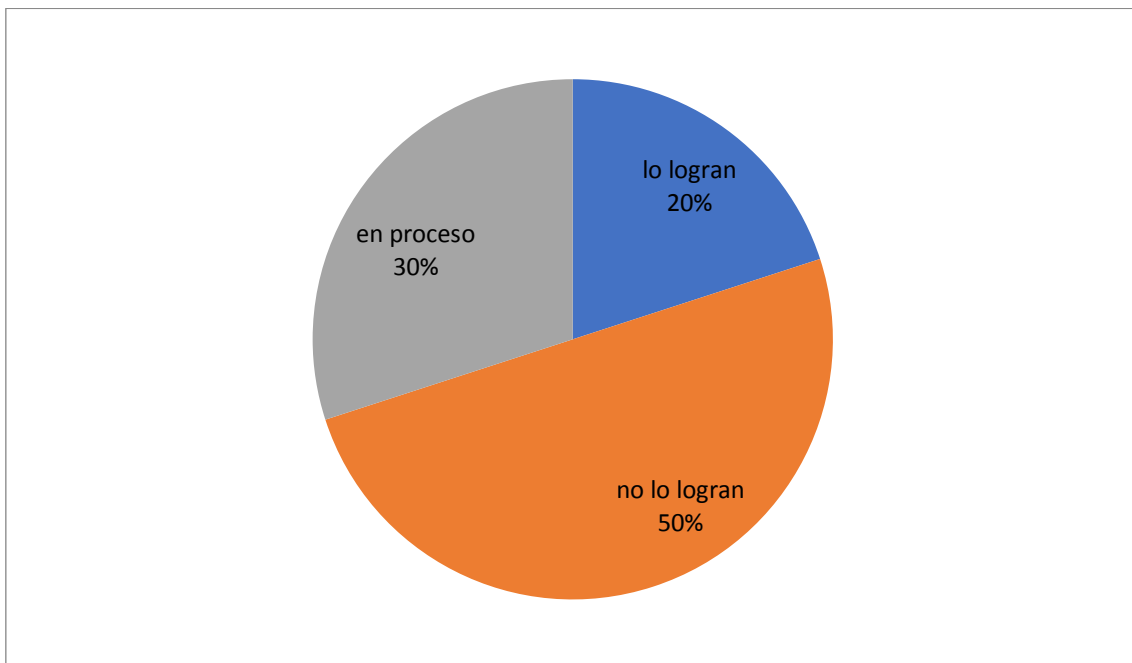
5.- ¿ Los niños interpretan las medidas como lleno y vacío?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	2	20%
En proceso	3	30%
No lo logran	15	50%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 5 Medidas



Interpretación.- El 50% de los niños que no conocen los conceptos entre lleno y vacío mientras que el 30% de las niños se encuentran en proceso y el 20% de los niños si interpretan las medida como lleno y vacío.

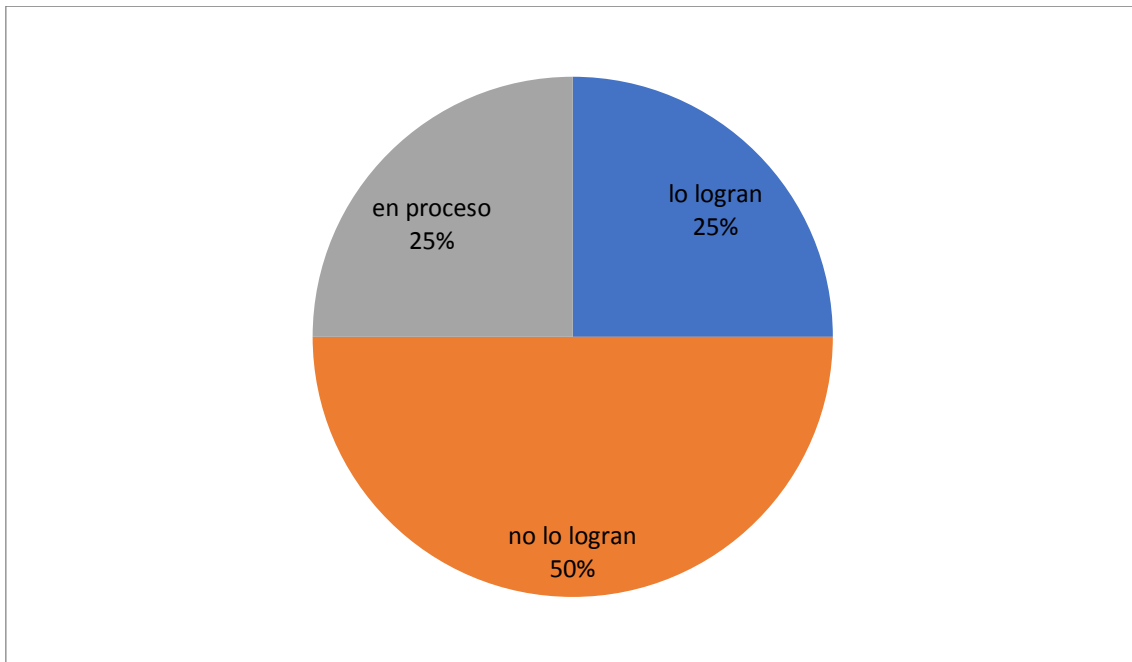
6.- ¿ Los niños conocen las texturas?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	5	25%
En proceso	5	25%
No lo logran	10	50%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 6 Texturas



Interpretación.- el 50 % de los niños no conocen las texturas como suave y duro, el 25 % se encuentra en proceso mientras que el 25% si lo logran.

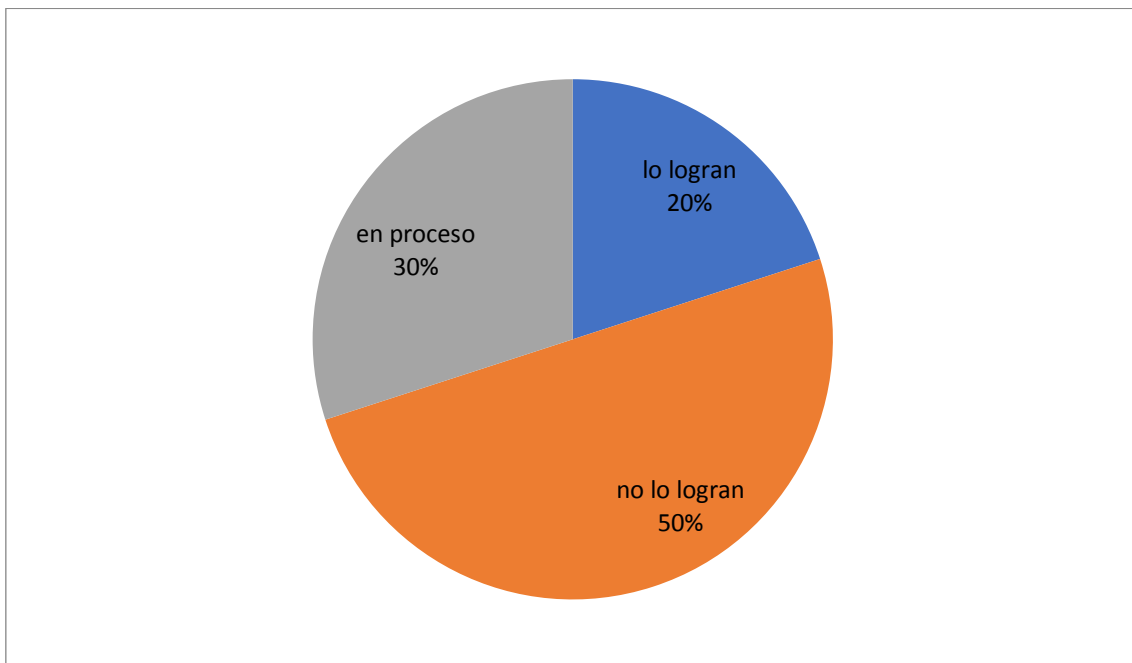
7.- ¿ Los niños identifican los colores primarios y secundarios ?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	2	20%
En proceso	3	30%
No lo logran	15	50%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 7 Colores Primario y Secundarios



Interpretación.- El 50% de los niños no logran reconocer los colores primarios hasta los secundarios, mientras que el 30% se encuentran en proceso y el 20% de los niños logran reconocer los colores primarios y secundarios.

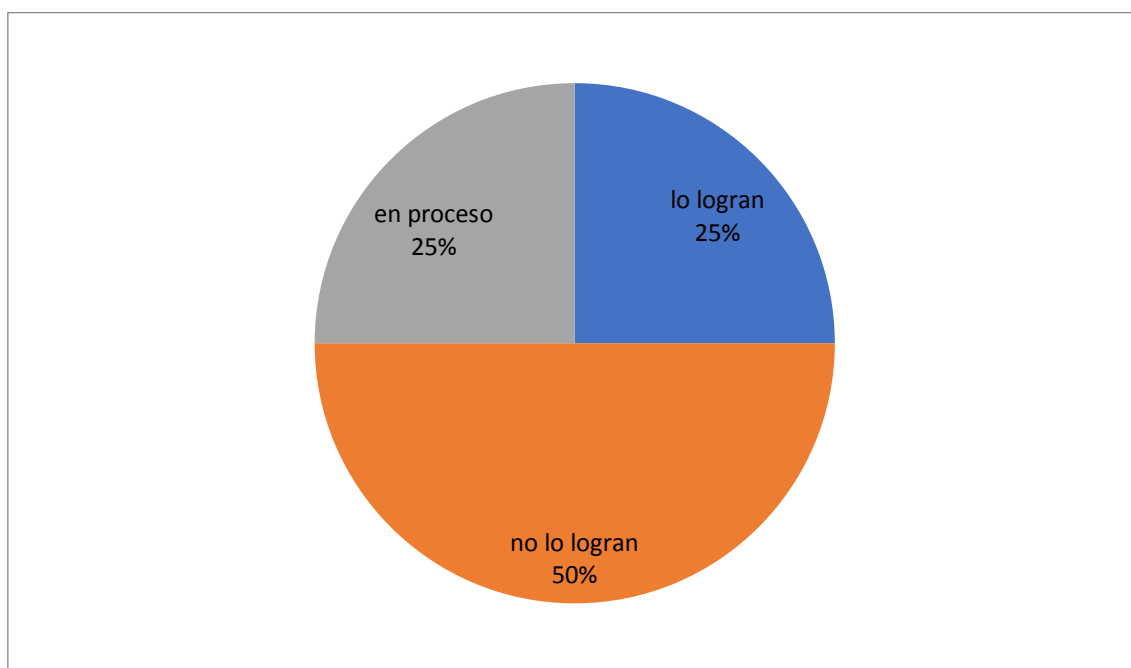
8.- ¿Los niños reconocen los signos de suma y resta?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	5	25%
En proceso	5	25%
No lo logran	10	50%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 8 Signos Matemáticos



Interpretación.- El 50% de los niños no saben los signos matemáticos como suma y resta mientras que el 25% de los niños si lo saben, y el 25 % se encuentran en proceso de reconocer los signos matemáticos como suma y resta.

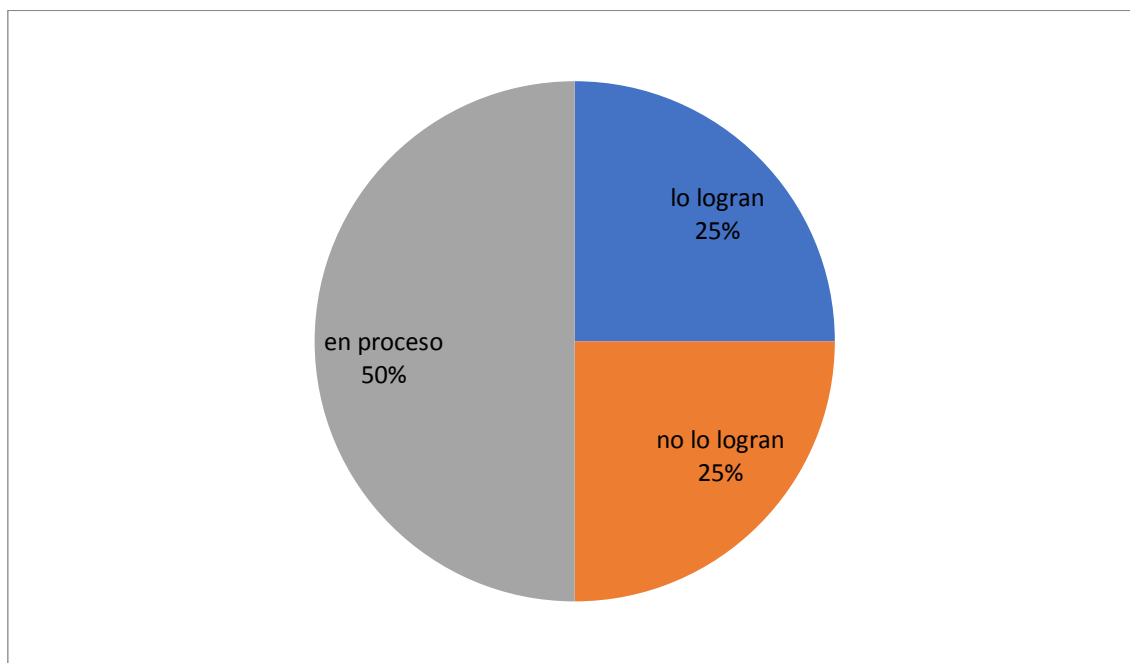
9.- ¿Los niños realizan en secuencia lógica y ordenan sus libros?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logran	5	25%
En proceso	10	50%
No lo logran	5	25%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 9 Secuencia Logica



Interpretación.- El 25% de los niños no ordenan en secuencia lógica los libros, mientras que el 50% se encuentra en proceso y el 25% lo logran realizar en secuencia lógica y ordenan sus libros.

2.4 Entrevista al Director de la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana"

1.- ¿Las educadoras realizan capacitaciones sobre el desarrollo lógico matemático?

- Si las educadoras si reciben capacitaciones mensuales en temas generales

2.- ¿Cree Ud. que se debe implementar otro Inicial en la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana"?

- Si existieran más aulas lo haríamos ya que hay que ofrecer oportunidad a otros infantes

3.- ¿Cuántas educadoras tienen en Inicial?

- Dos educadoras

4.- ¿Está usted empapada en el tema de desarrollo lógico?

- Si tengo conocimiento en que es muy importante desde edades muy tempranas e los niños

5.- ¿Cree Ud. que el juego implica en el aprendizaje en los niños?

- Si así es y en todas las planificaciones debería de existir el juego

6.- ¿Conoce Ud. la importancia del juego?

- Si es importante para el desarrollo del niño

7.- ¿Las educadoras tienen actividades lúdicas para reforzar a los niños en el área lógico matemática?

- Si realizan actividades pero no son nuevas

8.- ¿Los niños que no desarrollan el razonamiento lógico tienen problemas en la Educación?

- Si los niños que no tuvieron un buen aprendizaje desde pequeños al futuro tienen consecuencia

9.- ¿En el entorno que se desarrollan los niños tienen algo que ver para el razonamiento matemático?

- Si por eso las educadoras tienen actividades que también lo hacen al aire libre

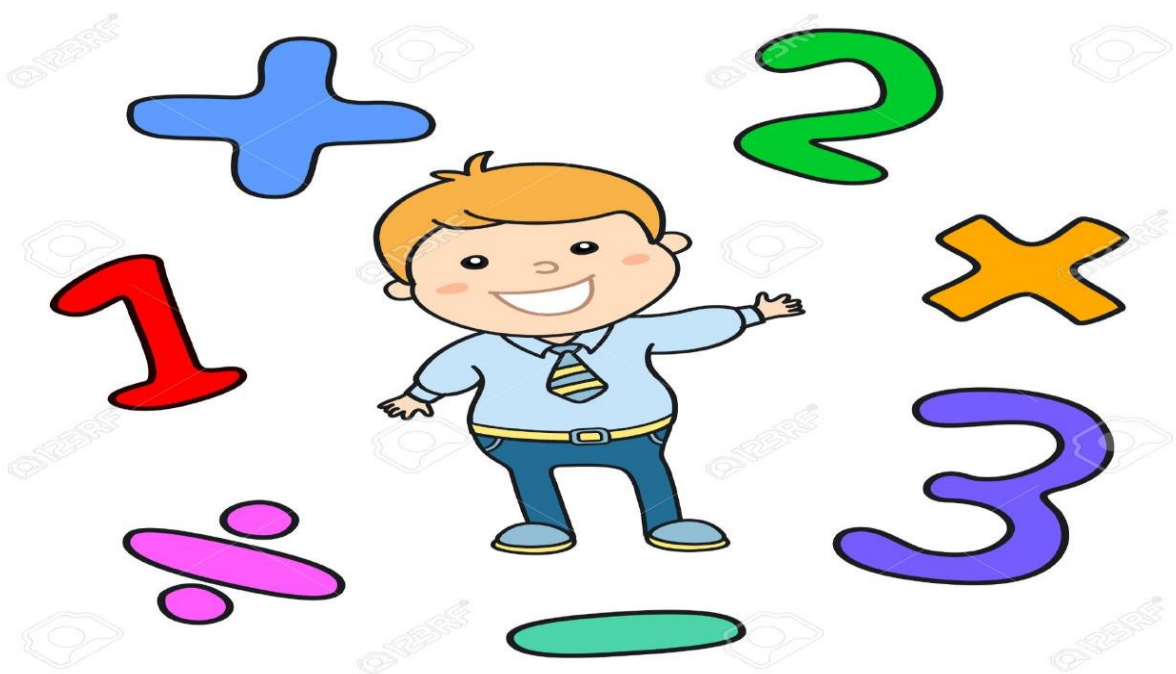
10.- ¿Le gustaría recibir un manual de actividades para el desarrollo matemático?

- Si sería muy útil en la Unidad Educativa Ciudad de la Habana

CAPITULO V

3 PROPUESTA

A Continuación los gráficos



3.1 Marco propositivo

3.1.1 Tema:

El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial 2 paralelo “B” en la Unidad Educativa “CIUDAD DE LA HABANA” en la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período mayo- octubre del 2018.

3.1.2 Presentación

Esta propuesta se realizó ya que invade un interés y una necesidad de realizar actividades lúdicas mediante un manual para el desarrollo lógico matemático en los niños de 4 años del inicial 2ª través del el juego en la Unidad Educativa “CIUDAD DE LA HABANA” en la Ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo mayo-octubre del 2018.

Después de haber realizado una investigación metodológico y teórica sobre el tema y luego de que en la Unidad Educativa no se encuentra un buen manual donde existan actividades lúdicas para el desarrollo lógico matemático en los niños y niñas para estimular la enseñanza y aprendizaje, y al mismo tiempo se sugiere que se realice la siguiente propuesta, también sería importante que la maestra parvularia modifique el ambiente del aula para que se realice un cambio drástico en los niños.

La maestra parvularia a través de este manual de actividades mediante el juego para el desarrollo lógico matemático endurecerá sus conocimientos y aprendizaje para aplicar en los niños, permitiendo que poco a poco los niños desarrollen sus habilidades y destrezas, cuyo objetivo principal es ampliar el conocimiento lógico matemático mediante actividades lúdicas donde invade el juego para la enseñanza y aprendizaje.

3.1.3 Objetivos de la propuesta

3.1.4 Objetivo General

Construir un manual donde se realice el juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial 2 paralelo "B" en la Unidad Educativa "CIUDAD DE LA HABANA" en la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período mayo - octubre del 2018.

3.1.5 Objetivos Específicos

- ✓ Analizar e interpretar actividades lúdicas el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial 2 paralelo "B" en la Unidad Educativa "CIUDAD DE LA HABANA" en la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período marzo- octubre del 2018
- ✓ Efectuar actividades lúdicas mediante el juego para un buen desarrollo lógico matemático en los niños.
- ✓ Construir un manual de actividades lúdicas innovadoras para laborar con los niños y niñas.

3.2 Justificación

Según la última malla curricular del Ecuador, se comenta que las educadoras parvularias son responsable de la alineación de las niñas y niños en la edad de 4 años el mismo que debe ofrecer una estimulación novedosa y adecuada para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas, con actividades lúdicas innovadores ya sea dentro o fuera del ambiente de clase donde invade la socialización entre ellos, aunque en los últimos tiempos no se ha tomado el debido interés e importancia a una buena planificación donde existan herramientas didácticas de acuerdo a las necesidades para el aprendizaje en los niños, para no seguir con un estudio tradicionalista.

Las planificaciones que se realizan de acuerdo a actividades nuevas dirigidas a los niños tiene como objetivo primordial ser una opción donde los educadores son representantes de la formación de cada niño de Inicial, ya que también se toma en cuenta el Ministerio de Educación donde exige planificación adecuada de acorde a las edades y necesidades de cada niño y herramientas adecuadas para su aprendizaje para lograr aprendizajes que son muy importante desde edades tempranas. Se desea desarrollar un manual con estrategias metodológicas para la enseñanza del niño mediante el juego.

3.3 Actividades para El Desarrollo Lógico Matemático

Se realizarán ocho actividades las mismas que se cree que son convenientes para la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” en el Inicial 2 con los niños de 4 años, las actividades esta conformadas por objetivo, dinámicas, procedimiento, recursos e indicadores de evaluación que se desea llegar.

3.3.1 JUEGO DE CONSTRUCCION

ACTIVIDAD 1

Construyendo y reconociendo las figuras geométricas

DESTREZA

Reconocer y construir mediante legos las figuras geométricas.

DINAMICA:

Salieron dos amigos a pasear el uno era cuadrado y el otro rectangular, sentados junto al lago se pusieron a pensar sin somos diferentes ¿en que vamos ayudar? Entonces el cuadrado muy feliz a su amigo le contesto, ay muchas personitas que no tienen donde estar, y en una casa grande me quiero transformar, su amigo el rectángulo le quiso ayudar y dijo falta algo ¿por donde va a entrar? en una puerta hermosa yo me quiero convertir y está linda casa ¡felices estarán!

PROCEDIMIENTO

La educadora realiza la dinámica junto a los niños luego integra a los niños en círculo, les entrega legos de diferentes colores para que ellos construyan sus casas como ellos deseen, dándoles a conocer cada una de las figuras geométricas y así puedan reconocerlas en su construcción, al final se realiza una evaluación de lo aprendido.

RECURSOS:

Fomix de figuras geométricas y legos

INDICADORES DE EVALUACION

Identifica y reconoce las figuras geométricas las mismas que las asemejan a su entorno diario.



3.3.2 JUEGO CON GLOBOS

ACTIVIDAD 2

Identificando lo grande y pequeño

DESTREZA:

Reconocer los globos pequeños y grandes

DINAMICA

Pongo una mano allá saludo, saludo, saludo y una vuelta voy a dar, pongo un pie aquí, pongo un pie allá, pateo, pateo y una vuelta voy a dar. Todos aplaudiendo todos aplaudiendo allá, aplaudiendo, aplaudiendo, y una vuelta voy a dar. Todos aplaudiendo aquí todos aplaudiendo allá y esta canción se va acabar.



PROCEDIMIENTO:

La educadora realiza la dinámica junto a los niños luego integra a los niños en círculo, les facilita 2 globos unos grande y uno pequeños a cada niño enseguida deben asentarlos en el suelo, luego los niños tienen que bailar al ritmo de la canción, cuando la educadora diga GRANDE todos los niños tienen que coger un globo grande, y así sucesivamente con el globo pequeño, al final se realiza una evaluación de lo aprendido.

RECURSOS:

Globos y música

INDICADORES DE EVALUACION

Identifica la seriación de la lógica de lo más grande al más pequeño con diversos objetos.

3.3.3 JUGANDO EN PAREJA

ACTIVIDAD 3

Números Secretos

OBJETIVO:

Estimular a que el niño reconozca y aprenda los números del 1 al 20

DINAMICA:

Un dos, tres, un dos, tres, son los números, son los números, si, si, si uno, dos, tres, cuatro, si, si son los números, son los números, si, si, si el uno es un soldado haciendo la instrucción, el dos es un patito que está tomando el sol, el tres es una serpiente que baila sin parar, el cuatro que invita a bailar sin descansar, el cinco es un conejo que salta sin parar, el seis es una pera redonda y con rabito, el siete



es un caballo con gorra y con bastón, el ocho son las gafas que usa don ramón, el nueve es un hijito atado a un globo y el diez es una pelota que acaba esta canción

PROCEDIMIENTO

La educadora realiza la dinámica junto a los niños en una ronda, luego se entrega diferentes números en un dos papeles por ejemplo un niño tiene 2 papeles donde están el 15 y el 5, esos números no tiene que dejarse ver por los demás compañeros, a continuación los niños deben caminar por el salón, cuando la educadora diga NUMEROS, cada uno debe decir su número y buscar su pareja esto se realiza por 3 veces ,luego se desarrolla la evaluación de lo aprendido.

RECURSOS:

Papeles

INDICADORES DE EVALUACION

Identifica los números del 1 al 20 y la importancia de los mismos.

3.3.4 JUEGO AL GATO Y AL RATON

ACTIVIDAD 4

Identificando los conceptos espaciales.

DESTREZA

Reconocer los conceptos espaciales como dentro, fuera, arriba, abajo, cerca y lejos.

DINAMICA:

El azul del cielo esta escondido cuando el escondite esta entre las nubes sale a remontar las altas cumbres aunque a veces rosa mi tejado el viento lo empujo con una mano el arco iris le pinto colores, gastan gasolina los señores y vuelan más ligero, como un milano dile a tus amigos que nos vamos de paseo muy lejos sin preocuparnos ni un segundo, arriba abajo la labia ya está abajo, arriba abajo lo siento en mi barriga, arriba abajo la tierra ya está abajo, del globo no me bajo, del globo no me bajo por lo menos en un mes.



PROCEDIMIENTO:

La educadora realiza la dinámica junto a los niños en una ronda, enseguida indica los conceptos espaciales, luego escoge a dos niños donde a un niño le venda los ojos mientras que el otro niño tiene que decirle estoy cerca, estoy lejos, estoy arriba y abajo estoy afuera, estoy adentro, mientras que el resto de niños cantan para que el trate de escuchar a su compañerito si lo llega a tocar es el ganador, y así se repite con los otros niños, al final se realiza una evaluación de lo aprendido.

RECURSOS:

Patio

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Diferencia nociones de encima, debajo de, cerca de y lejos de, entre otros, ya que es un concepto básico en su entorno y vida estudiantil.

3.3.5 JUGANDO CON EL AGUA

ACTIVIDAD 5

Midiendo

DESTREZA

Demostrar la importancia de la medida los que es lleno y vacío.

DINAMICA:

Un kilómetro pie a pie ya hice, un kilómetro pie a pie ya hice con mi pie uno, dos y tres, dos kilómetros pie a pie ya hice, dos kilómetros ya hice con mis pies uno, dos y tres, y así van llenando y subiendo de kilómetros mis pies.

PROCEDIMIENTO:

Integrar a los niños en una ronda aplicar la dinámica, luego dividir en dos grupos a los niños y entregarles a cada grupo 5 vasos llenos de agua , enseguida la educadora explica a los niños que todos los del grupo deben tomar agua de los vasos que se les dio y el grupo que termine tendrá puntos, mientras con las vasos tienen que tratar de ponerlos uno encima de otro el que hace caer los vasos será el perdedor y el mas rápido que termine en ordenar será el ganador, luego se indicara la diferencia de lo vacío con lo lleno y se realiza la evaluación. .

RECURSOS:

Vasos

INDICADORES DE EVALUACION

Reconoce las medidas entre lleno y vacío realizando la actividad ya mencionada.



3.3.6 JUEGO CON MI MANITO

ACTIVIDA 6

Suave y Duro

OBJETIVO:

Identificar suave y duro mediante objetos de su entorno.

DINAMICA:

Saco mis manitas las pongo a bailar, las abro las cierro y las vuelvo a guardar, saco mis manitas y las pongo a danzar las cierro las abro y las vuelvo a guardar, saco mis manitas y las pongo a palmar las abro las cierro y las vuelvo a guardar.



PROCEDIMIENTO:

Integrar a los niños a desarrollar la dinámica de una manera activa luego exponemos a los niños algo suave como la plastilina luego incorporamos la regla como algo duro, enseguida escogemos a un niño para que meta la mano en una caja el tiene que decir que es lo que toca si es algo suave o duro, en la caja se encontraran llena de papel y una pelota pequeña suave y un dado para lo duro, y asi sucesivamente con cada niño, después se evalúa lo aprendido.

RECURSOS:

Caja, pelota, dado, plastilina y regla

INDICADORES DE EVALUACION

Comprende lo suave y lo duro para que asemeje y observe en su respectivo entorno

3.3.7 JUGANDO AL CAPITAN MANDA

ACTIVIDAD 7

Los colores

DESTREZA

Identificar los colores primarios y secundarios para que analicen en su entorno

DINAMICA:

Me gusta el rojo el color de la manzana, naranja el color de la naranja, amarillo el color de un limo y también del sol, verde como las hojas de un árbol y las plantas para el jardín y para el cielo está el azul y el morado, y con estos colores se puede hacer algo muy especial como un arco iris y lo disfrutaras.



PROCEDIMIENTO:

Realizar la dinámica con los niños para que se encuentren atentos a los diferentes colores, luego dividir a los niños en 2 grupos donde cada grupo debe existir un capitán durante 2 minutos el otro grupo tiene que obedecer a las órdenes del equipo contrario por ejemplo; el capitán manada que toquen la lámina de color verde, la educadora tiene que dar un punto por cada color que el grupo toque, luego se repite lo mismo con el otro grupo al final se realiza el conteo de puntos y ese será el ganador, luego se los evalúa para su aprendizaje.

RECURSOS:

Laminas

INDICADORES DE EVALUACION

Reconoce los colores primarios y secundarios.

3.3.8 JUEGO CON LOS SIGNOS

ACTIVIDAD 8

Signos y símbolos matemáticos.

DESTREZA

Reconocer cada signo matemático

DINAMICA:

Gusanito medidor dime cuanto mido yo, mídeme desde el zapato por la pierna, la barriguita y el cuellito por favor, hay quiqui hay coco hay gusanito medidor, hay quiqui hay coco que cosquillas tengo yo.

PROCEDIMIENTO:

Realizar con energía la dinámica ya propuesta, enseguida la educadora integra a los niños en una ronda sentados para explicar los signos de SUMA + y RESTA -, mientras que la maestra tendrá un globo lleno de papeles con el signo + y con con el -, a continuación la educadora revienta el globo los niños tienen que buscar los papeles con el signo más se harán a un lado y con el signo menos se pondrán al siguiente lado y así los niños contarán cuántos están a su alrededor con el signo + y cuántos están con el signo - y así el signo MAS ganara, luego se realiza una evaluación de lo aprendido.

RECURSOS:

Globo y papeles.

INDICADORES DE EVALUACION

Identifica rápidamente los signos matemáticos de suma y resta.



3.3.9 JUEGO CON MIS JUGUETES

ACTIVIDAD 9

Cada cosa en su lugar.

DESTREZA

Ordenar en secuencia lógica los juguetes para así mantener el orden

DINAMICA:

A guardar, a guardar
cada cosa en su lugar
sin tirar, recoger
que después hay que volver

A guardar, a guardar
cada cosa en su lugar
son romper, sin romper
que mañana hay que volver

A guardar, a guardar
cada cosa en su lugar
sin romper, sin tirar
que mañana que jugar.

PROCEDIMIENTO:

Realizar con energía la dinámica ya propuesta manteniendo el orden, enseguida lleva a los niños al rincón de lectura, la educadora integra a los niños en 2 grupos en una mesa se encuentran desordenados los juguetes del estante un niño por grupo tendrá que correr a poner los juguetes en donde corresponden en secuencia lógica del más grande al más pequeño tendrán solo 3 min para realizar la actividad, el grupo que coloque más rápido la secuencia y en menos tiempo será el ganador, finalmente se felicita al niño por su buen trabajo en equipo.

RECURSOS:

Juguetes

INDICADORES DE EVALUACION

Clasifica e identifica la secuencia lógica y mantiene el orden en el aula.





INSTITUTO TECNOLÓGICO JAPÓN

Ficha		3.4 Ficha de cotejo aplicando la propuesta																											
°	N	DESTREZAS	Reconocen las figuras geométricas			Reconoce de lo mas grande a lo mas pequeño			Reconoce los números del 1 al 10			Reconoce los conceptos espaciales			Importancia de las medidas			Identifica texturas como blando y duro			Reconoce los colores primarios y secundarios			Ordena en secuencia Lógica los libros, juguetes etc			Reconocer por colores las figuras geométricas		
			NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA	NO LO LOGRA	EN PROCESA	LO LOGRA			
		NÓMINA DE NIÑAS Y NIÑOS																											
1	ESPINOZA MARIA			X		X			X		X				X		X			X				X		X			
2	CONFORM E RAQUEL			X		X			X		X				X		X			X				X		X			
3	JOSE ESTRADA			X		X			X		X			X		X			X				X		X				
4	CELORIO LISETH			X		X			X		X			X		X			X				X		X				
5	CAGUA JOSE			X		X			X		X			X		X			X				X		X				
6	MACIAS MARGOTH		X			X			X		X			X		X			X				X		X				
7	LOOR NICOLAS		X			X			X		X			X		X			X				X		X				

CAPITULO VI

3.5 ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS POSTERIORES A LA PROPUESTA

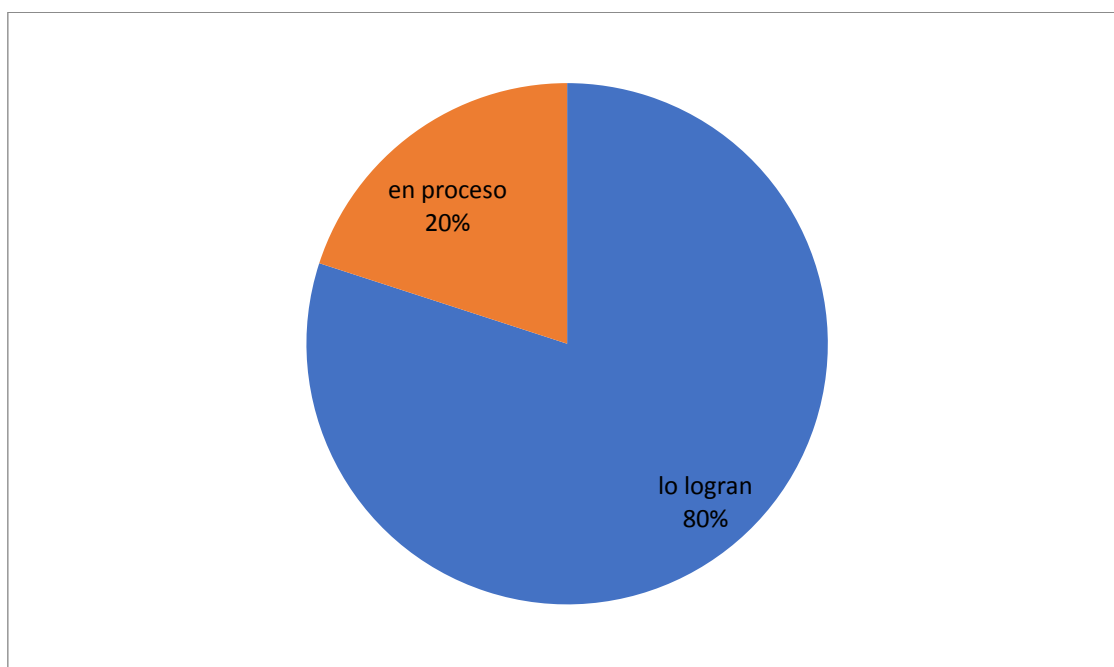
1.- ¿Los niños reconocen según las forma de las figuras geométricas?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	18	80%
En proceso	2	20%
TOTAL	120	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 10 Figuras Geométricas



Interpretación.- El 80% de los niños sí reconocen y clasifican las figuras geométricas, mientras que el 20% de los niños se encuentra en proceso a reconoce y clasificar las figuras geométrica.

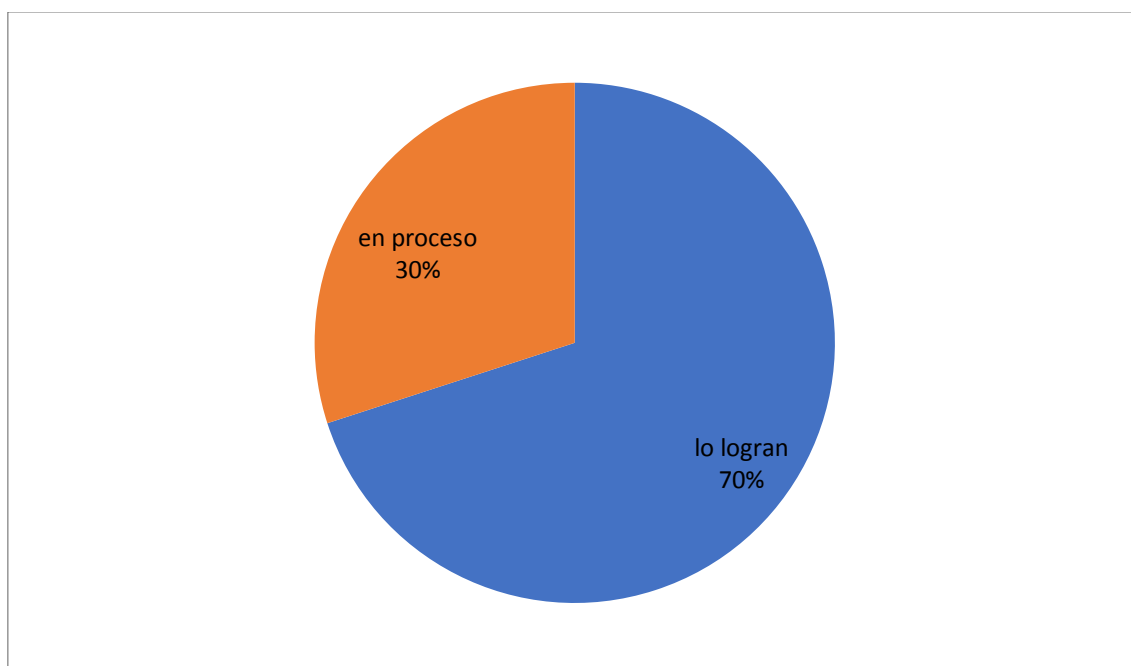
2.- ¿ Los niños interpretan la diferencia entre lo grande y lo pequeño?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logra	17	70%
En proceso	3	30%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 11 Grande y Pequeño



Interpretación.- el 70% de las niñas y niños si interpretan la diferencia entre lo grande y lo pequeño mientras que el 30% de los niños se encuentran en proceso para reconocer las diferencias entre lo grande y lo pequeño.

3.- ¿ Los niños conocen los números del 1 al 20?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logran	19	90%
En proceso	1	10%
TOTAL	20	100%

Fuente: A las educadoras de la Unidad Educativa Ciudad de la habana

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 12 Los Números



Interpretación.- El 90 % de los niños si conocen los números del 1 al 20 mientras que el 10% de los niños se encuentran en proceso de conocer los números del 1 al 20

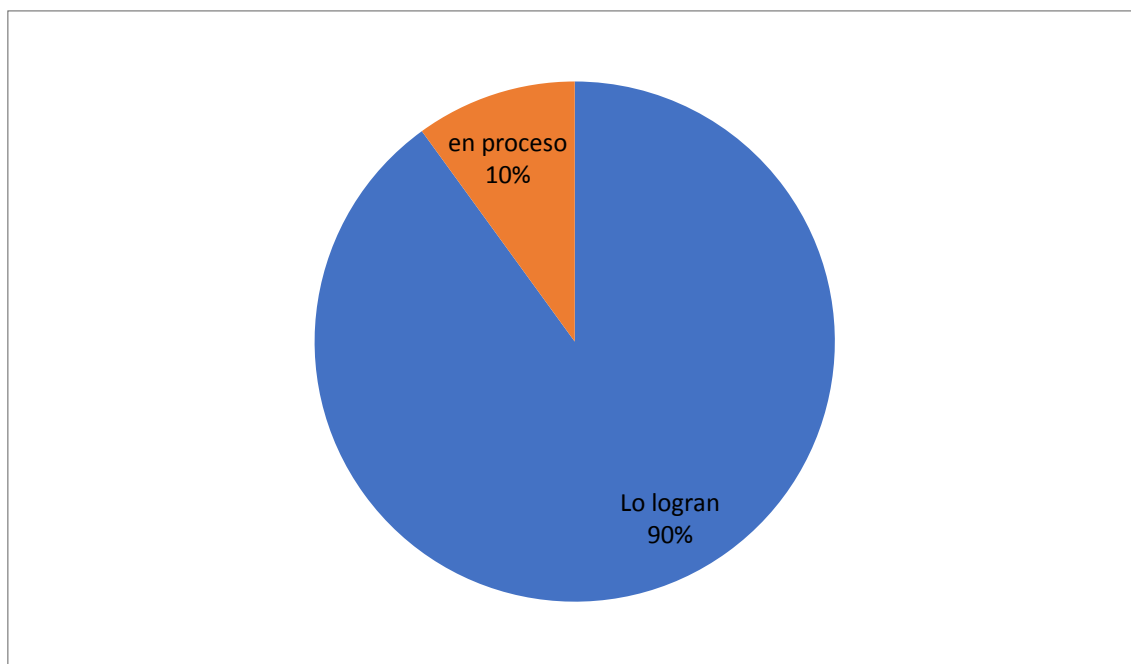
4.- ¿ Los niños reconoce los conceptos espaciales?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logran	19	90%
En proceso	1	10%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 13 Conceptos espaciales



Interpretación.- El 90% de los niños si reconocen los conceptos espaciales de arriba, abajo, en medio, fuera etc. mientras que el otro 10% se encuentra en proceso de reconocer los conceptos espaciales.

5.- ¿ Los niños interpretan las medidas como lleno y vacío?

INDICADOR	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logran	17	70%
En proceso	3	30%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 14 Las Medidas



Interpretación.- El 70% de los niños establecen que si interpretan las medidas entre lleno y vacío mientras que el 30% de los niños no interpretan las medidas entre lleno y vacío .

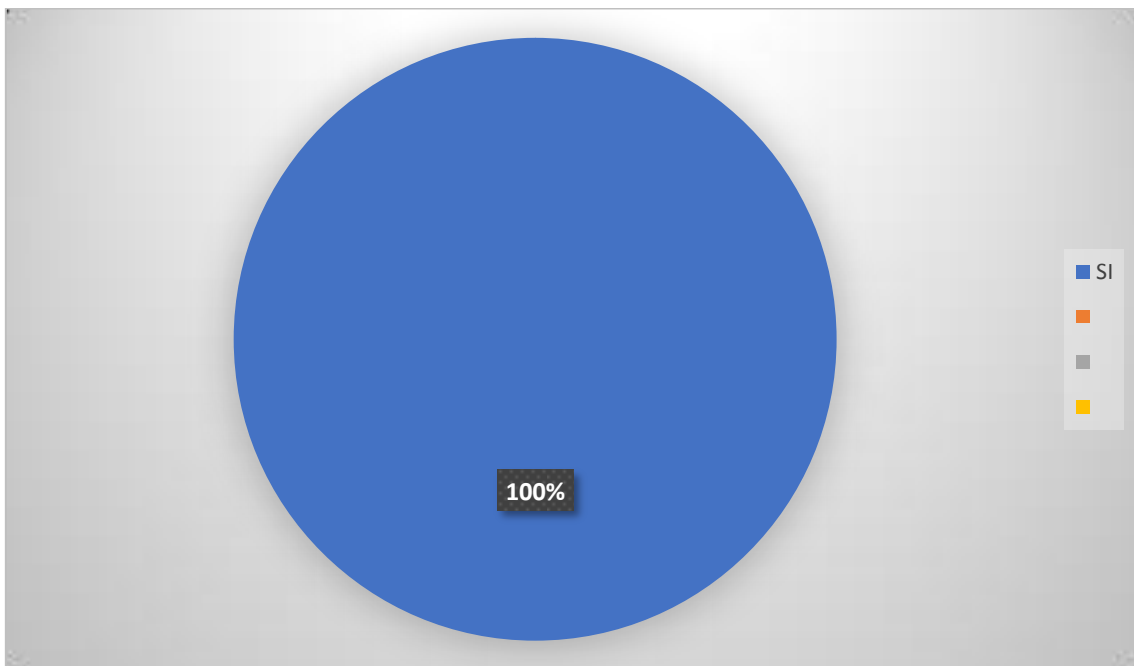
6.- ¿ Los niños que los niños conocen las texturas?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJES
Lo logran	20	100%
En proceso	0	0%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 15 Texturas



Interpretación.- el 100 % de los niños conocen las texturas como suave y duro.

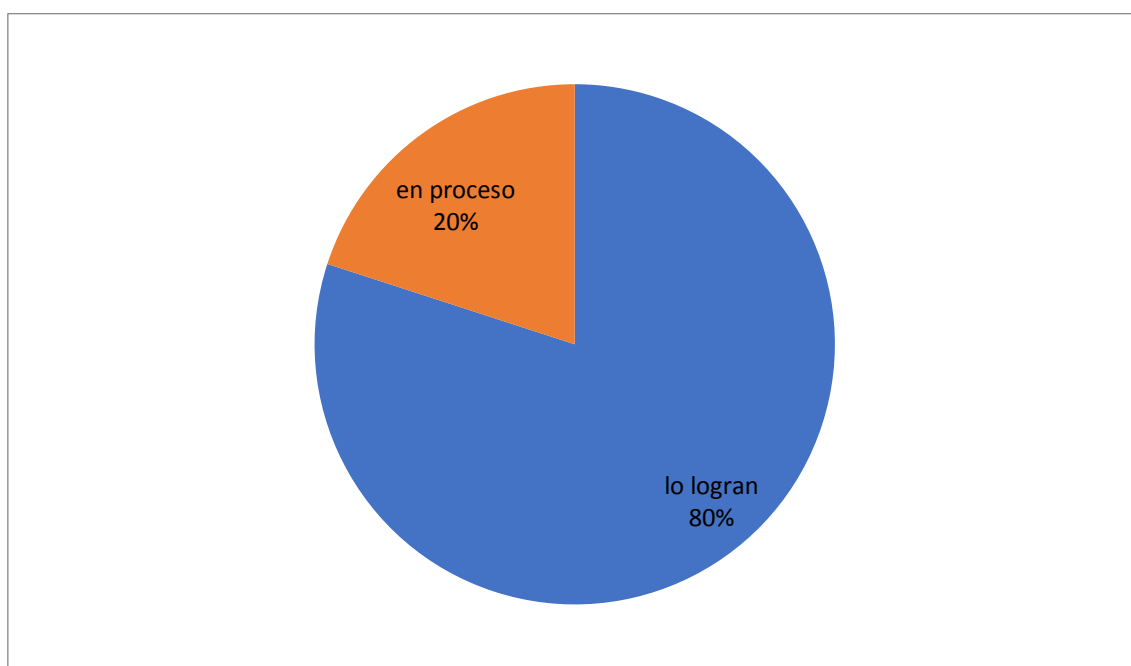
7.- ¿ Los niños identifican los colores primarios y secundarios ?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logran	18	80%
En proceso	2	20%
SUMA	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

1 COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS



Interpretación.- El 80% de los niños si identifican los colores primarios hasta los secundarios mientras que el 20% se encuentran en proceso de identificar los colores primarios y secundarios.

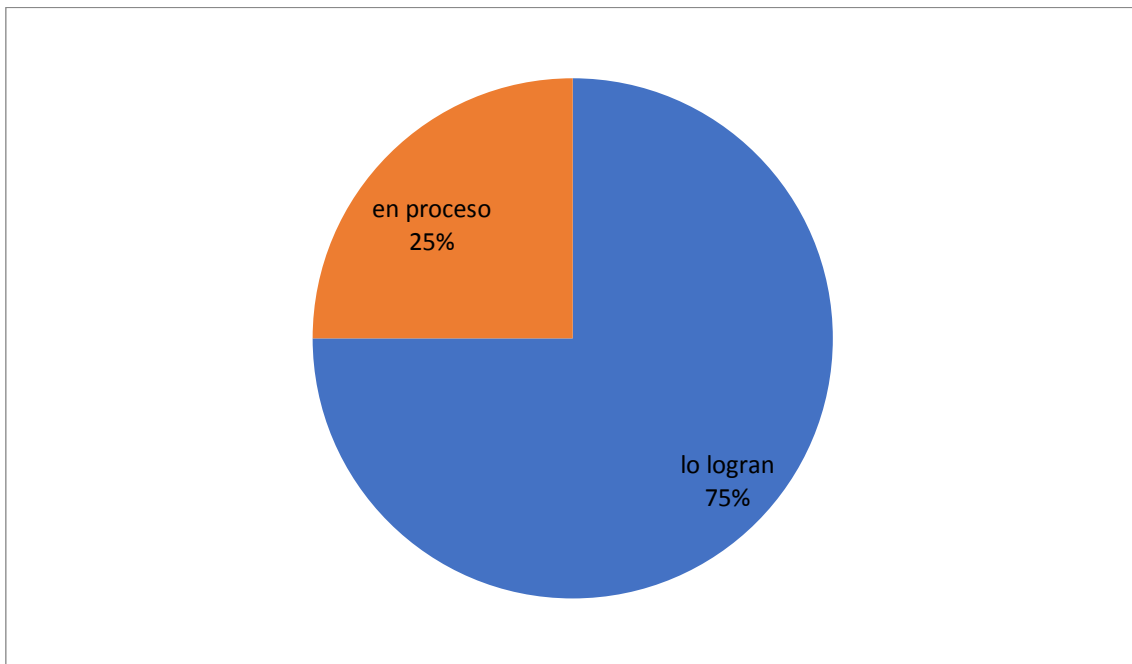
8.- ¿Los niños reconocen los signos de suma y resta?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logran	15	75%
En proceso	5	25%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

Ilustración 16 Signos Matemáticos



Interpretación.- El 75% de los niños si reconocen los signos matemáticos como suma y resta mientras que el 25% de los niños no lo reconocen los signos matematicos.

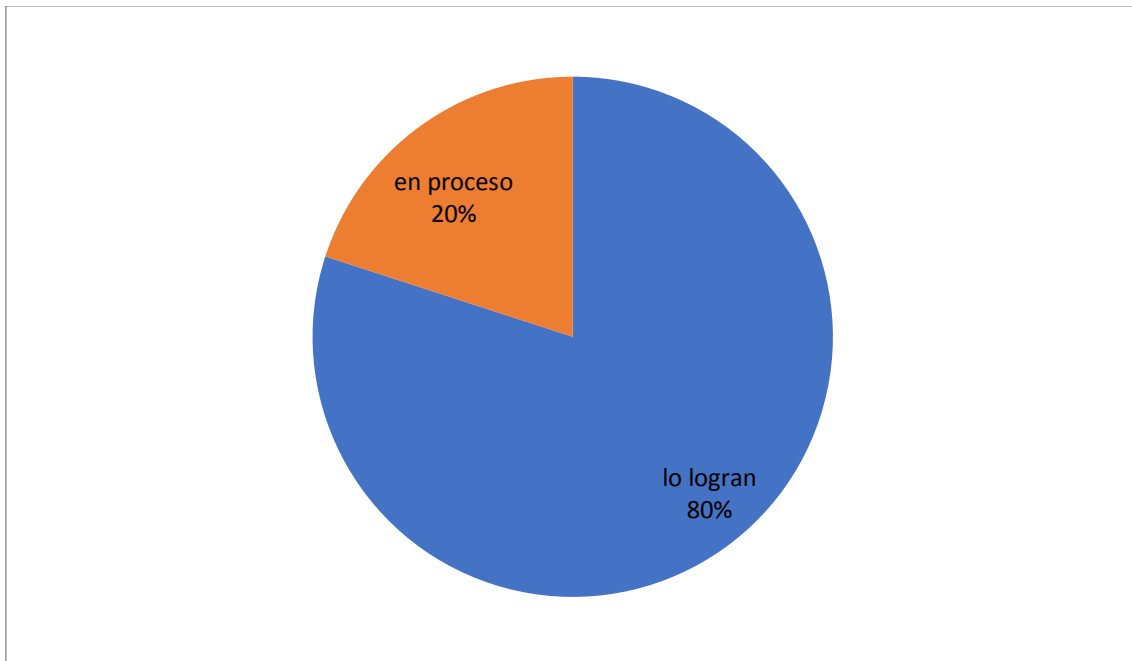
9.- ¿Los niños realizan en secuencia lógica y ordenan sus libros?

INDICADORES	TOTAL	PORCENTAJE
Lo logran	18	80%
En proceso	2	20%
TOTAL	20	100%

FUENTE: A LAS EDUCADORAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA

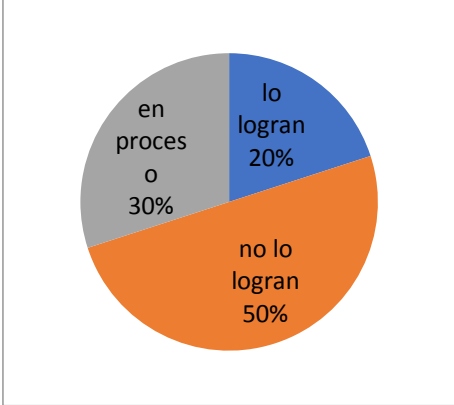
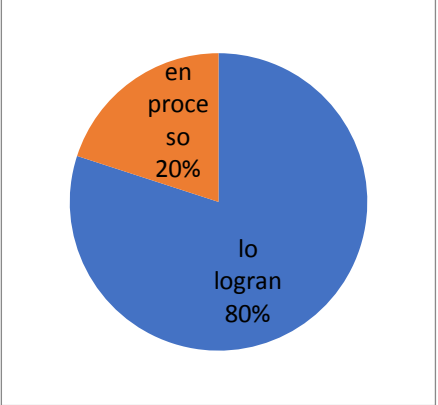
Elaborado: Lady Daniela Chiguano Loayza

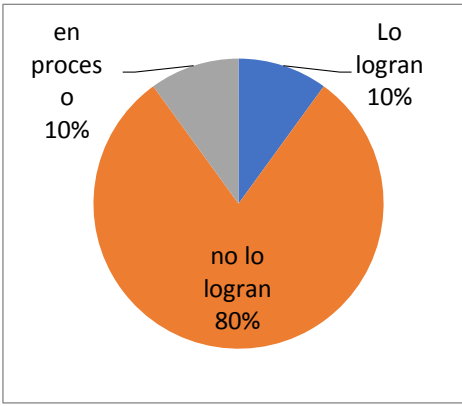
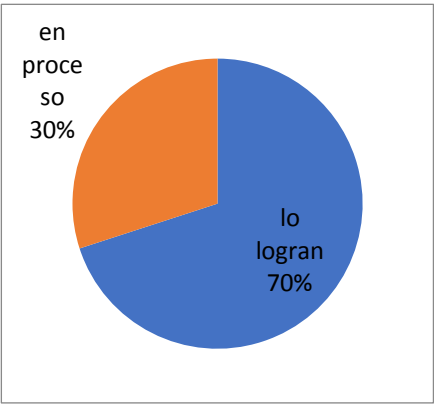
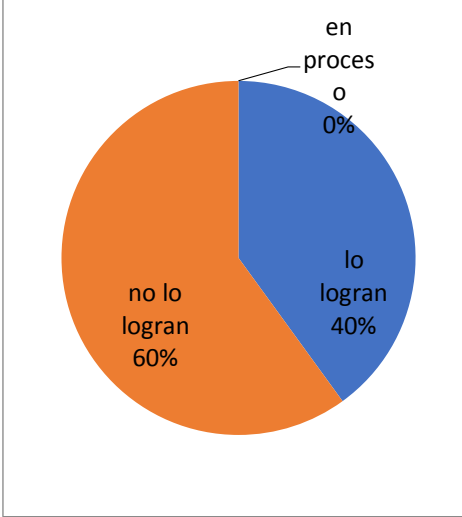
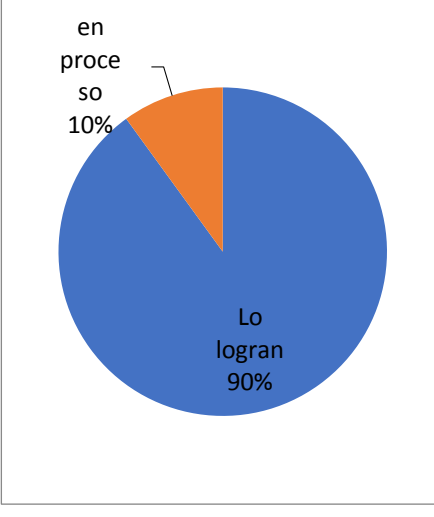
Ilustración 17 Secuencia Lógica

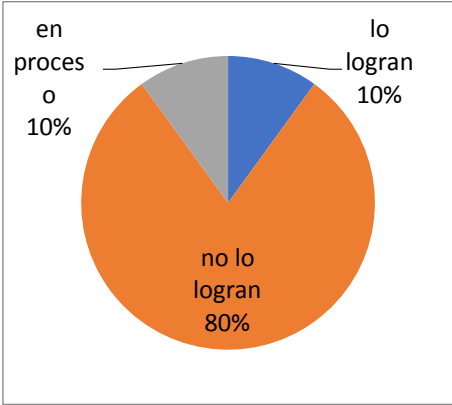
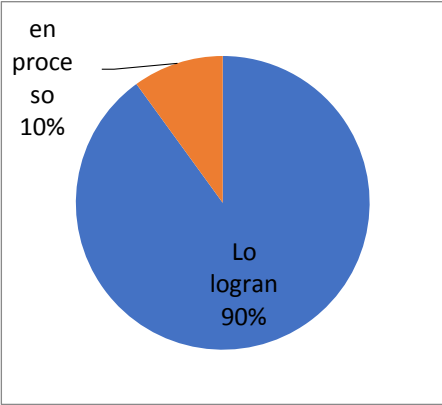


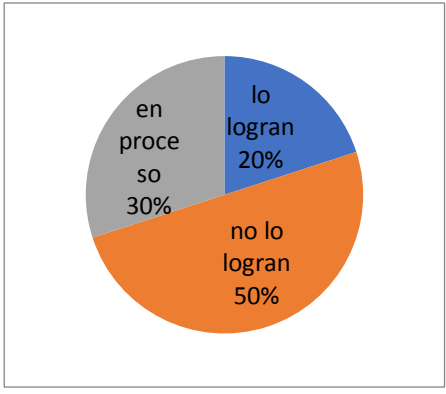
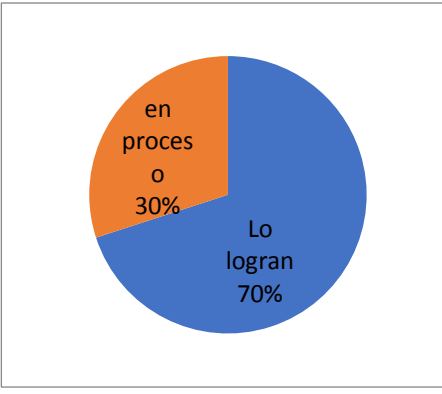
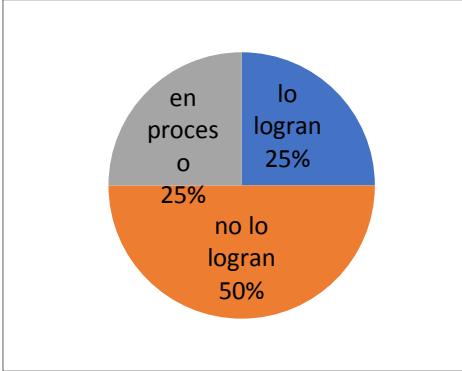
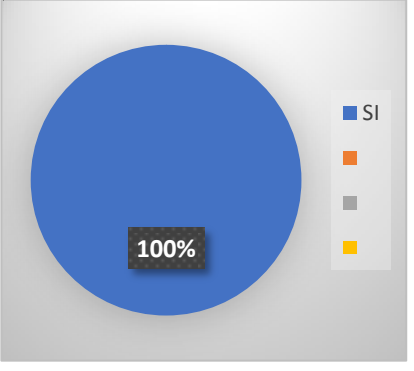
Interpretación.- El 80% de los niños si realizan en secuencia lógica y ordenan los libros, mientras que el 20% se encuentran en proceso de realizar la secuencia lógica y ordenan los libros.

3.6 CUADRO COMPARATIVO

PREGUNTAS	RESPUESTAS INICIALES “ Antes de aplicar la propuesta”	RESPUESTAS POSTERIORES “Después de aplicar la propuesta”														
1.-¿Los niños reconocen y clasifican según las formas de las figuras geométricas?	El 50% de los niños no reconocen ni clasifican según las formas de las figuras geométricas, el 30% de los niños se encuentran en proceso, mientras que el 20% si logran reconocer y clasificar las figuras geométricas.	El 80% de los niños si reconocer las figuras geométricas por color y forma, mientras que el 20% de los niños se encuentra en proceso a reconocer las figuras geométricas.														
	Grafico 1 Antes de la propuesta	Grafico 1 Después de la propuesta														
	<p style="text-align: center;">Grafico 1 Figuras Geométricas</p>  <table border="1" data-bbox="507 1077 962 1480"> <caption>Data for Grafico 1 Figuras Geométricas (Initial)</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>no lo logran</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>lo logran</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	no lo logran	50%	en proceso	30%	lo logran	20%	<p style="text-align: center;">Figuras Geométricas</p>  <table border="1" data-bbox="1002 1077 1441 1480"> <caption>Data for Figuras Geométricas (Final)</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>lo logran</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	lo logran	80%	en proceso	20%
Categoría	Porcentaje															
no lo logran	50%															
en proceso	30%															
lo logran	20%															
Categoría	Porcentaje															
lo logran	80%															
en proceso	20%															
2.- ¿Los niños interpretan la diferencia entre lo grande y lo pequeño?	El 80% de las niñas y niños no logran interpretar la diferencia entre lo grande y lo pequeño, el 10% de los niños se encuentran en proceso mientras que el 10% si logran interpretar las diferencias entre lo grande y pequeño.	El 70% de las niñas y niños si interpretan la diferencia entre lo grande y lo pequeño mientras que el 30% de los niños se encuentran en proceso para reconocer las diferencias entre lo grande y lo pequeño														

	<p>Grafico 2 Antes de la propuesta</p>	<p>Grafico 2 Después de la propuesta</p>														
	<p>Grande y pequeño</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>no lo logran</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>Lo logran</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	no lo logran	80%	Lo logran	10%	en proceso	10%	<p>Grande y pequeño</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>lo logran</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>30%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	lo logran	70%	en proceso	30%
Categoría	Porcentaje															
no lo logran	80%															
Lo logran	10%															
en proceso	10%															
Categoría	Porcentaje															
lo logran	70%															
en proceso	30%															
<p>3.- ¿Los niños conocen los números del 1 al 10?</p>	<p>El 40 % de los niños si conocen los números del 1 al 20, mientras que el 60% de los niños no conocen los números del 1 al 20.</p>	<p>El 90 % de los niños si conocen los números del 1 al 20 mientras que el 10% de los niños se encuentran en proceso de conocer los números del 1 al 20</p>														
	<p>Grafico 3 Antes de la propuesta</p>	<p>Grafico 3 Después de la propuesta</p>														
	<p>Los Números</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>lo logran</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>no lo logran</td> <td>60%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	lo logran	40%	no lo logran	60%	en proceso	0%	<p>Los Números</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lo logran</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Lo logran	90%	en proceso	10%
Categoría	Porcentaje															
lo logran	40%															
no lo logran	60%															
en proceso	0%															
Categoría	Porcentaje															
Lo logran	90%															
en proceso	10%															

<p>4.- ¿Los niños reconoce los conceptos espaciales?</p>	<p>El 80% de los niños no reconocen los conceptos espaciales de arriba, abajo, en medio, fuera etc, el 10% se encuentra en proceso de reconocer los conceptos espaciales y el otro 10 si reconocen.</p>	<p>El 90% de los niños si reconocen los conceptos espaciales de arriba, abajo, en medio, fuera etc. mientras que el otro 10% se encuentra en proceso de reconocer los conceptos espaciales.</p>													
	<p>Grafico 4 Antes de la propuesta</p>	<p>Grafico 4 Después de la propuesta</p>													
	<p style="text-align: center;">Conceptos Espaciales</p>  <table border="1"> <caption>Conceptos Espaciales - Antes de la propuesta</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>no lo logran</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>lo logran</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	no lo logran	80%	en proceso	10%	lo logran	10%	<p style="text-align: center;">Conceptos Espaciales</p>  <table border="1"> <caption>Conceptos Espaciales - Después de la propuesta</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lo logran</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Lo logran	90%	en proceso
Categoría	Porcentaje														
no lo logran	80%														
en proceso	10%														
lo logran	10%														
Categoría	Porcentaje														
Lo logran	90%														
en proceso	10%														
<p>5.- ¿Los niños interpretan las medidas como lleno y vacío?</p>	<p>El 50% de los niños establecen que no conocen los conceptos entre lleno y vacío mientras que el 30% de los niños se encuentran en proceso y el 20% de los niños si conocen.</p>	<p>El 70% de los niños interpretan los conceptos entre lleno y vacío mientras que el 30% de los niños no interpretan las medidas entre lleno y vacío.</p>													
	<p>Grafico 5 Antes de la propuesta</p>	<p>Grafico 5 Después de la propuesta</p>													

	<p style="text-align: center;">Las Medidas</p> 	<p style="text-align: center;">Las Medidas</p> 
<p>6.- ¿ Los niños que los niños conocen las texturas?</p>	<p>El 50 % de los niños no conocen las texturas como suave y duro, el 25 % se encuentra en proceso mientras que el 25% si lo logran.</p>	<p>El 100 % de los niños conocen las texturas como suave y duro.</p>
	<p style="text-align: center;">Grafico 6 Antes de la propuesta</p>	<p style="text-align: center;">Grafico 6 Después de la propuesta</p>
	<p style="text-align: center;">texturas</p> 	<p style="text-align: center;">Texturas</p> 
<p>7.- ¿Los niños identifican los colores primarios y secundarios?</p>	<p>El 50% de los niños no logran reconocer los colores primarios hasta los secundarios, mientras que el 30% se encuentran en proceso y el 20% de los niños logran reconocer los colores.</p>	<p>El 80% de los niños si reconocen los colores primarios hasta los secundarios mientras que el 20% se encuentran en proceso.</p>

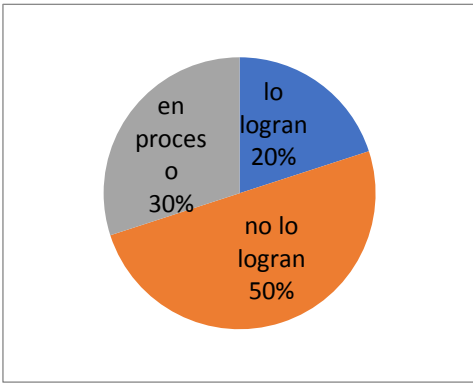
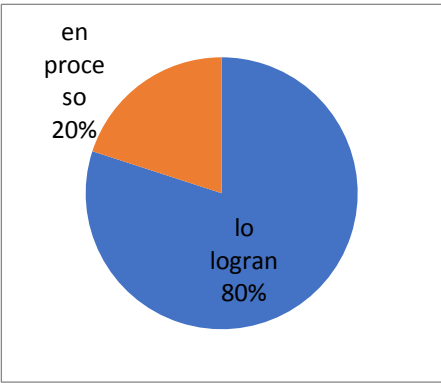
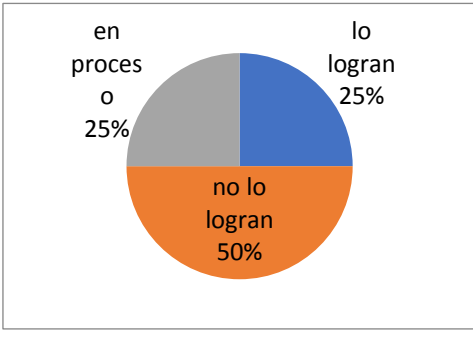
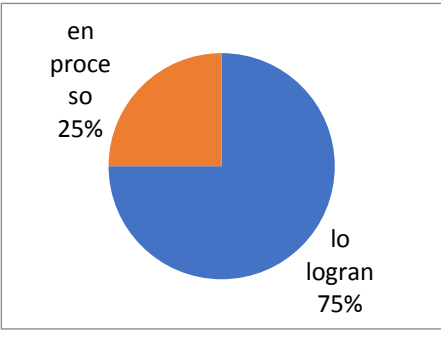
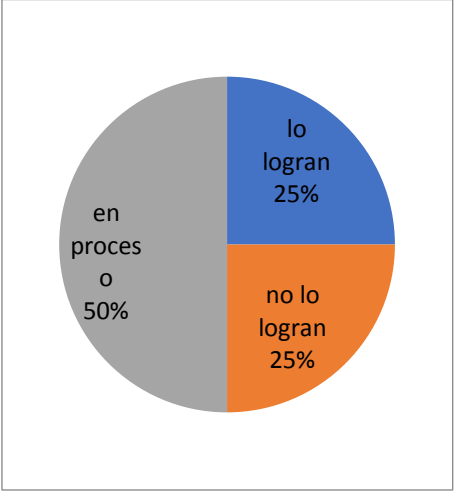
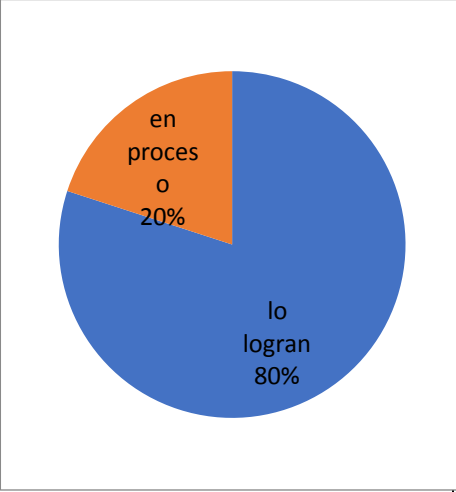
	<p>Grafico 7 Antes de la propuesta</p> <p>Colores primarios y secundarios</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>lo logran</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>no lo logran</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>30%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	lo logran	20%	no lo logran	50%	en proceso	30%	<p>Grafico 7 Después de la propuesta</p> <p>Colores primarios y secundario</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>lo logran</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	lo logran	80%	en proceso	20%
Categoría	Porcentaje															
lo logran	20%															
no lo logran	50%															
en proceso	30%															
Categoría	Porcentaje															
lo logran	80%															
en proceso	20%															
<p>8.- ¿Los niños reconocen los signos de suma y resta?</p>	<p>El 50% de los niños no reconocen los signos matemáticos como suma y resta mientras que el 25% de los niños si lo saben, y el 25 % se encuentran en proceso a reconocer los signos matemáticos.</p>	<p>El 75% de los niños si saben los signos matemáticos como suma y resta mientras que el 25% de los niños se encuentran en proceso a reconocer los signos matemáticos</p>														
	<p>Grafico 8 Antes de la propuesta</p> <p>Signos Matemáticos</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>lo logran</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>no lo logran</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>25%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	lo logran	25%	no lo logran	50%	en proceso	25%	<p>Grafico 8 Después de la propuesta</p> <p>Signos Matemáticos</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>lo logran</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>25%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	lo logran	75%	en proceso	25%
Categoría	Porcentaje															
lo logran	25%															
no lo logran	50%															
en proceso	25%															
Categoría	Porcentaje															
lo logran	75%															
en proceso	25%															
<p>9.- ¿Los niños realizan en secuencia lógica y ordenan sus libros?</p>	<p>El 25% de los niños no realizan en secuencia lógica y ordenan los libros, mientras que el 50% se encuentra en proceso y el 25% lo logran.</p>	<p>El 80% de los niños si ordenan en secuencia lógica los libros, mientras que el 20% no lo realizan.</p>														

	Grafico 9 Antes de la propuesta	Grafico 9 Después de la propuesta														
	<p style="text-align: center;">Secuencia Lógica</p>  <table border="1" data-bbox="507 412 962 902"> <caption>Data for Grafico 9 Antes de la propuesta</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>en proceso</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>lo logran</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>no lo logran</td> <td>25%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	en proceso	50%	lo logran	25%	no lo logran	25%	<p style="text-align: center;">Secuencia Lógica</p>  <table border="1" data-bbox="1002 412 1465 902"> <caption>Data for Grafico 9 Después de la propuesta</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>lo logran</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>en proceso</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	lo logran	80%	en proceso	20%
Categoría	Porcentaje															
en proceso	50%															
lo logran	25%															
no lo logran	25%															
Categoría	Porcentaje															
lo logran	80%															
en proceso	20%															

CAPITULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.7 CONCLUSIONES

- Se llega a la conclusión de que la educadora en la actualidad ya le toma más importancia a las relaciones lógico matemático y cumple con las planificaciones, al mismo tiempo propuso de que incrementaría el juego como un plan importante para la enseñanza de los niños.
- Las clases pueden ser dentro o fuera del aula para una mejor estimulación e interés por los niños iniciando con canciones o dinámicas respecto al tema que se desea tratar.
- La educadora tiene que interactuar con sus niñas y niños de una forma más lúdica y organizada ser atenta, amable y siempre haciéndose respetar con los niños.
- Gracias a la guía de actividades sobre el razonamiento lógico matemático los niños obtuvieron buenos resultados, para desarrollar así sus habilidades y destrezas con la ayuda de la educadora ya sea fuera o dentro del aula.
- Los tipos de evaluación que realiza la docente son dinámicos e innovadores, esto hace llamar la atención de los niños de una manera fácil e incrementa el juego en cada actividad que realiza.
- Los directivos de la Unidad Educativa de la Ciudad de la Habana quedaron encantados con la propuesta aplicada ya que se obtuvo buenos resultados, gracias también a la intervención de la educadora.

3.8 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la educadora que tenga un mejor control de sus niñas y niños, al momento de realizar las actividades y realice un cambio en el ambiente del aula de una manera más lúdica.
- Realizar de una manera prudente y adecuada las actividades que se entregan mediante la propuesta ya aplicada, y se dediquen a la exploración en el ambiente de afuera con los niños.
- Se espera con las actividades que las maestras parvularios puedan resolver los problemas de los niños de una manera práctica y de acuerdo a la edad que tengan los niños.
- Se dispone que la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana" integre el juego periódicamente como un factor principal en el área del aprendizaje, hacia los niños en todos los ámbitos del Inicial 1 y 2

3.9 Bibliografía

- AYALA. (2006). *TIPOS DE RAZONAMIENTO LOGICO*. Obtenido de <https://www.agapea.com/libros/TIPOS-DE-RAZONAMIENTO-Y-SU-APLICACION-ESTRATEGICA-EN-EL-AULA-9788466545549-i.htm>
- AYALA, M. (2006). *TIPOS DE RAZONAMIENTO LOGICO*. Obtenido de <https://www.agapea.com/libros/TIPOS-DE-RAZONAMIENTO-Y-SU-APLICACION-ESTRATEGICA-EN-EL-AULA-9788466545549-i.htm>
- BARABARA, B. (1990). *EDUCACION INFANTIL*. Obtenido de https://sb.unah.edu.hn/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=14266&shelfbrowse_itemnumber=40341#shelfbrowser
- BIBER, B. (1980). *EDUCACION INFANTIL*. Obtenido de https://sb.unah.edu.hn/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=14266&shelfbrowse_itemnumber=40341#shelfbrowser
- CANALS, A. (2010). Obtenido de <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/2431>
- Cardenas. (2013). <http://200.23.113.51/pdf/24942.pdf>. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/24942.pdf>
- Cevallos. (2011). <http://wpd.ugr.es/~esperanza/1DP.pdf>. Obtenido de <http://wpd.ugr.es/~esperanza/1DP.pdf>
- Criss. (2008). <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>. Obtenido de <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>
- GERVASI. (2010). *Enseñanza nivel inicial*. Obtenido de [file:///C:/Users/USER/Downloads/matematica_nivel_inicial%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/matematica_nivel_inicial%20(1).pdf)
- GERVASI, M. (2000). Obtenido de [file:///C:/Users/USER/Downloads/matematica_nivel_inicial%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/matematica_nivel_inicial%20(1).pdf)
- ITZHIGOTZY. (1998). *LEV VIGOTSKI*. Obtenido de <http://www.iutep.tec.ve/uftp/images/Descargas/materialwr/libros/LevS.Vygotsky-PensamientoyLenguaje.pdf>
- ITZIGSOHN, J. (1995). *PENSAMIENTO Y LENGUAJE*. Obtenido de <http://www.iutep.tec.ve/uftp/images/Descargas/materialwr/libros/LevS.Vygotsky-PensamientoyLenguaje.pdf>

- LINARES. (2003). *DESARROLLO COGNITIVO*. Obtenido de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- LINARES, A. (1994). *DESARROLLO COGNITIVO*. Obtenido de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Marryson. (2000). https://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/1256/1/Juego_potenciador_desarrollo_Rojas_2009.pdf. Obtenido de https://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/1256/1/Juego_potenciador_desarrollo_Rojas_2009.pdf: <https://bibliotecadigital.usb.edu.co>
- MEECE, J. (2000). *DESARROLLO DEL NIÑO*. Obtenido de <http://www.sigeyucatan.gob.mx/materiales/1/d1/p1/4.%20JUDITH%20MEECE.%20Desarrollo%20del%20nino.pdf>
- MORAJAS. (2011). <https://es.slideshare.net>. Obtenido de <https://es.slideshare.net>
- Morajas. (18 de 05 de 2011). <https://es.slideshare.net/niduar/desarrollo-del-pensamiento-lgico-matemtico-1>. Obtenido de <https://es.slideshare.net/niduar/desarrollo-del-pensamiento-lgico-matemtico-1>: <https://es.slideshare.net>
- MURCIA, O. (09 de ABRIL de 2009). *ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN LOGICO MATEMATICO*. Obtenido de <http://olgasofialopez.blogspot.com/>
- OLGA, M. (30 de ABRIL de 2009). *ESTRATEGIAS METODOLOGICAS*. Obtenido de <http://olgasofialopez.blogspot.com/>
- Ortiz, N. (2014). <https://es.slideshare.net/danihuer70/la-formacin-del-pensamiento-matemtico-del-nio-0-4-aos>. Obtenido de <https://es.slideshare.net/danihuer70/la-formacin-del-pensamiento-matemtico-del-nio-0-4-aos>: <https://es.slideshare.net>
- Pilatsig. (2010). <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12452/1/T-UCE-0010-1468.pdf>. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12452/1/T-UCE-0010-1468.pdf>: <http://www.dspace.uce.edu.ec>
- SHREINER. (2017). *JEAN PIAGET Y SUS CONOCIMIENTOS*. Obtenido de <https://www.geniolandia.com/13132413/jean-piaget-y-los-tipos-de-conocimiento>

SHREINER, E. (2018). *JEAN PIAGET Y SUS CONOCIMIENTOS* . Obtenido de <https://www.geniolandia.com/13132413/jean-piaget-y-los-tipos-de-conocimiento>

TORRES. (2009). *EDUCERE*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

TORRES, M. (2002). *EDUCERE*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Vaca. (2011). <http://www.runayupay.org/publicaciones/desarrollologicomatematico.pdf>. Obtenido de <http://www.runayupay.org/publicaciones/desarrollologicomatematico.pdf>: <http://www.runayupay.org>

Vara. (2011). <http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>: <http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>

VILLANUEVA. (2015). *INTELIGENCIAS MULTIPLES*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf?sequence=>

VILLANUEVA, G. (2015). *HOWARD Y SUS INTELIGENCIAS*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf?sequence=>
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/04/Guia-didactica-de-estrategias-para-el-desarrollo-de-la-ciencia-en-Educacion-Inicial.pdf>

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>

ALEXOS













TUTORIAS

Santo Domingo, 14 de julio del 2018

Of – No. 0206– DA – ITSJ

Sra (ta).

CHIGUANO LOAYZA LADY DANIELA
**ESTUDIANTE EGRESADA DEL INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR
“JAPÓN”**

Presente.-

De mis consideraciones

Reciba un cordial saludo por parte del Departamento Académico del Instituto Tecnológico Superior “Japón”, deseándole éxitos en sus labores diarias, mediante la presente se le asigna a al **MsC. JORGE JULIO MOLINA CUSME** como tutor para su Proyecto de Titulación con **C.I 172078482-4**, mismo quien guiará en el desarrollo del trabajo de investigación, durante el tiempo de 10 semanas con 1 hora diaria de trabajo, así estableciendo entre pares un cronograma de trabajo de acuerdo a la disposición de tiempo tanto del docente tutor como de la estudiante, para optar al título de Tecnóloga en Parvularia.

Teléfono de Contacto del Docente Tutor: 0 982440225

Correo del Docente Tutor: jmolinacusme@gmail.com

Por la favorable atención que da a la presente reitero mis agradecimientos.

Atentamente

MSc. J. Daniel Shauri R.
**DIRECTOR ACADEMICO ITSJ STD
ACDEMICA ITSJ STD**

Ing. Fernanda Balseca
SECRETARIA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

TUTORIAS

Santo Domingo, 14 de julio del 2018

Of – No. 0206– DA – ITSJ

MSC.

JORGE JULIO MOLINA CUSME

DOCENTE DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

Presente.-

De mis consideraciones

Reciba un cordial saludo por parte del Departamento Académico del Instituto Tecnológico Superior “Japón”, a través de la presente nos dirigimos a usted, para saludarle respetuosamente y luego informarle que ha sido designado(a) como tutor(a) de Proyecto de Titulación de la señorita estudiante **CHIGUANO LOAYZA LADY DANIELA** egresada de la escuela de Parvularia. A tal efecto, solicitamos su valiosa colaboración en el cumplimiento de las siguientes funciones, durante el tiempo de 10 semanas con 1 hora diaria de trabajo, así estableciendo entre pares un cronograma de trabajo de acuerdo a la disposición de tiempo tanto del docente tutor como de la estudiante, lo cual permitirá que el proceso se lo desarrolle de manera exitosa y se culmine satisfactoriamente.

Teléfono de Contacto de la Estudiante: 0 997295265 - 3704484

Correo de la Estudiante: ladidy_daniela@hotmail.com

Por la favorable atención que da a la presente reitero mis agradecimientos.

Atentamente

MSc. J. Daniel Shauri R.

DIRECTOR ACADEMICO ITSJ STD

Ing. Fernanda Balseca

SECRETARIA ACDEMICA ITSJ



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: CHIGUANO LOAYZA LADY DANIELA	Nivel: EGRESADA
Carrera: PARVULARIA	Dirección Domicilio: VIA QUITO Y RIO BLANCO
Correo electrónico: Ladidy_daniela@hotmail.com	TELEFONO 0997614719

Fecha: 9/11/2018

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Msc. JORGE JULIO MOLINA CUSME	Carrera: PARVULARIA
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL COMPONENTE DE RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICO EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 PARALELO "B" EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA" PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTON SANTO DOMINGO, PARROQUIA RIO VERDE EN EL PERIODO 2018 MARZO-OCTUBRE	
OBJETIVO GENERAL	
DETERMINAR LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL COMPONENTE DE LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA" EN LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PARROQUIA RIO VERDE, PERIODO 2018-2019	

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

Atentamente,

Nombre Asesor: Jorge Molina

Firma Asesor: [Firma manuscrita]



INSTITUTO TECNOLÓGICA SUPERIOR JAPÓN

INFORME DEL ASESOR

Fecha: 09/11/2018

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSC. JORGE JULIO MOLINA CUSME	Programa Académico o Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL COMPONENTE DE RELACIONES LOGICO MATEMATICO EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACION INICIAL 2 PARALELO "B" EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA" PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTON SANTO DOMINGO, PARROQUIA RIO VERDE EN EL PERIODO 2018 MARZO-OCTUBRE	
Se realizó la asesoría durante el semestre Sí (X) No ()	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron: 10
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	98%
Formación temprana en la investigación	97%
Asesoría en el trabajo práctico	90%
Asesoría en el formato y trabajo escrito	96%
Acompañamiento	95%
Observaciones El trabajo cumple con los lineamientos requeridos dentro de la planificación de investigación	

Certifico que el /la estudiante CHIGUANO LOAYZA LADY DANIELA el trabajo escrito y practico en su asesoría con un puntaje de 9.00.

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				FIRMAS ESTUDIAN																			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																				
Señalar el mes																																								
Marcar semana				X																																				
RECONOCIMIENTO DE COLORES																																								
CLASIFICANDO LAS FIGURAS GEOMETRICAS			X																																					
RECONOCIENDO EL TAMAÑO POR GRANDE Y PEQUEÑO						X																																		
CONOCIENDO LOS NUMEROS								X																																
CONCEPTOS ESPACIALES									X																															
RECONOCIENDO MEDIDAS																			X																					
RECONOCIENDO LAS TEXTURAS																				X																				
RECONOCIENDO SIGNOS MATEMATICOS																				X																				
CONOCIENDO LOS LUGARES LEJOS CERCA																																								
APLICANDO EL JUEGO EN LAS ACTIVIDADES																																								

FIRMA DEL ESTUDIANTE:

FIRMA DIRECTOR ACADEMICO:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 05/02/2019

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: Mgs. Yolanda Chinacalle A.	Carrera: PARVULARIA
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial 2 paralelo "B" en la Unidad Educativa "CIUDAD DE LA HABANA" mediante una investigación de campo y metodológica con novedosos ejercicios, en la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período 2018 marzo-octubre.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) <i>Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?</i>	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
MARCO TEORICO Y METODOLOGIA <i>El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.</i>	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
ANALISIS INICIAL <i>Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación</i>	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN <i>La propuesta se ajusta a la temática planteada</i>	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
ANALISIS DE RESULTADOS <i>Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos</i>	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES <i>Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso</i>	Cumple (X) No cumple () Sugerencias

Certifico que el /la estudiante **Lady Daniela Chiguano Loayza**
CUMPLE (X) o NO CUMPLE (X) el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de
(9) NUEVE, que le permite presentarse a la defensa pública.

FIRMA LECTOR:


MGS. YOLANDA CHINACALLE A.
Reg. 1045-15-8607024



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 22/01/2019

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: MSc. Lizeth Barrionuevo	Carrera: Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial 2 paralelo “B” en la Unidad Educativa “CIUDAD DE LA HABANA” en la Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo Parroquia Río Verde, en el período 2018 marzo-octubre.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) ¿Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple (x) No cumple () Sugerencias Cambiar en otras partes del proyecto que aun constan el anterior tema.
MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple (x) No cumple () Sugerencias Organizar mejor los temas en donde se evidencie cuáles son los temas de la una o la otra variable. No hay mayor cambio debe estar bien definido cuales son los temas de la una variable y de la otra
ANALISIS INICIAL Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple () No cumple (x) Sugerencias no hay ficha de observación para verificar si esa destreza se cumple o no
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
ANALISIS DE RESULTADOS Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso	Cumple (x) No cumple () Sugerencias

Certifico que el /la estudiante **Lady Daniela Chiguano Loayza**

CUMPLE (x) el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de _7,50 que le permite presentarse a la defensa publica

FIRMA LECTOR: _____