

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



CARRERA DE PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN:

**“EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO
MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD DE
EDUCACIÓN BÁSICA TARQUI, UBICADO EN EL CANTÓN SANTO DOMINGO,
PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO MAYO –
OCTUBRE 2019”.**

Nombre del Autor

Lisseth Adriana Godoy Hernández

**Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del
título de:**

TECNÓLOGA EN PARVULARIA

Tutor:

Msc. Fabiola Andrade

Quito – Ecuador

2019

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, Fabiola Andrade en mi calidad de Tutora del trabajo de Titulación en la Tecnología de Parvularia, sobre el tema: “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD DE EDUCACIÓN BÁSICA TARQUI UBICADO EN EL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO MAYO – OCTUBRE 2019”. Desarrollado por la egresada Lisseth Adriana Godoy Hernández, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Consejo Directivo.

.....

Msc. Fabiola Andrade

TUTORA DEL PROYECTO DE GRADO

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



CARRERA : TECNOLOGÍA PARVULARIA

Año : 2019

Tema: “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD DE EDUCACIÓN BÁSICA TARQUI, UBICADO EN EL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO MAYO – OCTUBRE 2019”

Autor: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Tutor: Msc. Fabiola Andrade



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Lisseth Adriana Godoy Hernández portadora de la cedula de ciudadanía número 2300569684 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final previo la obtención del grado, : “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD DE EDUCACIÓN BÁSICA TARQUI, UBICADO EN EL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO MAYO – OCTUBRE 2019”, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de la investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académico.

Lisseth Adriana Godoy Hernández

C.C: 2300569684

DEDICATORIA

Este proyecto va a dedicado a Dios por todas las bendiciones recibidas por guiarme en cada paso que doy, por siempre estar conmigo en cada momento difícil de este camino que estuvo lleno de grandes pruebas que me ayudaron a ser una mejor persona y a no darme por vencida.

A las personas más importantes en mi vida mis padres Adriana Hernández y Manuel Godoy por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ustedes, motivándome constantemente para alcanzar mis anhelos y por ese apoyo incondicional en todo momento

A una persona muy especial Jorge Vélez quien siempre estuvo pendiente de cada paso que di, te agradezco por todas tus excelentes ayudas y aportes a mi proyecto de tesis, al igual que todos los buenos momentos pasados, gracias por ser una gran persona

También quiero dedicar este proyecto a toda mi familia quien poco a poco me han ayudado a seguir adelante con mi carrera profesional.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento se dirige a quien ha forjado mi camino y me dirigido por el sendero correcto, a dios, el que en todo momento está conmigo ayudándome a aprender de mis errores y a no cometerlos otra vez, gracias por permitirme tener y disfrutar de mi familia, gracias a mi familia por apoyarme en cada decisión y proyecto, gracias a la vida porque cada día me demuestra lo hermosa que es y lo justa que puede llegar a ser, gracias a mi familia por creer en mí y gracias a dios por permitirme vivir y disfrutar de cada día.

No ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a sus aportes, a su amor, a su inmensa bondad y apoyo, lo complicado de lograr esta meta se ha notado menos. Les agradezco, y hago presente mi afecto hacia ustedes mi hermosa familia.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



TEMA: “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD DE EDUCACIÓN BÁSICA TARQUI, UBICADO EN EL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO MAYO – OCTUBRE 2019”

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene como objetivo realizar un análisis técnico para determinar la incidencia del juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 5 a 6 años de la Unidad de Educación Básica Tarqui; con el propósito de utilizar el juego como una estrategia metodológica manejando diversos tipos de los mismos, y lograr un dominio de metodologías para el nivel de educación básica en la construcción de las nociones del pensamiento lógico matemático. Esta investigación fue de paradigma cualitativo y cuantitativo, científico, exploratoria, descriptiva, documental y de campo, en resumen este proyecto muestra cómo debe estar enfocado en las aulas de preparatoria y también las docentes que tengan conocimiento al momento de aplicar diferentes juegos y así lograr desarrollar habilidades en las niñas y niños, además será parte fundamental en el proceso de desarrollo del pensamiento lógico matemático; de los resultados obtenidos se crearán nuevas estrategias de aprendizaje, y serán ejecutadas por las educadoras para la enseñanza de las matemáticas y el desarrollo del pensamiento lógico. Los instrumentos aplicados a los niños, niñas y docentes fueron analizados y procesados por la autora, Los resultados fueron estudiados y se lograron establecer conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación

PALABRAS CLAVE: Juego, pensamiento Lógico Matemático, Habilidades, Destrezas, Metodologías

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



TEMA: “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD DE EDUCACIÓN BÁSICA TARQUI, UBICADO EN EL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO MAYO – OCTUBRE 2019”

EXECUTIVE SUMMARY

The objective of this research is to carry out a technical analysis to determine the incidence of play on the development of logical mathematical thinking in girls and boys from 5 to 6 years of age in the Tarqui Basic Education Unit; with the purpose of using the game as a methodological strategy managing different types of them, and achieve a mastery of methodologies for the level of basic education in the construction of the notions of mathematical logical thinking. This research was of qualitative and quantitative paradigm, scientific, exploratory, descriptive, documentary and field, in summary this project shows how it should be focused on high school classrooms and also teachers who have knowledge when applying different games and thus achieve developing skills in girls and boys will also be a fundamental part of the process of developing mathematical logical thinking; New learning strategies will be created from the results obtained, and will be executed by educators for the teaching of mathematics and the development of logical thinking. The instruments applied to children and teachers were analyzed and processed by the author. The results were studied and conclusions and recommendations of the research work were established.

KEYWORDS: Game, Logical Mathematical thinking, Skills, Skills, Methodologies

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR	iv
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN EJECUTIVO	vii
EXECUTIVE SUMMARY	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvi
INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	3
Objetivo General	3
JUSTIFICACIÓN	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
HIPÓTESIS	6
CAPÍTULO I	7
ANTECEDENTES	7
BASES TEÓRICAS	10
1. El Juego.....	10
1.1. La clasificación de los juegos para la niña y niño.....	10
1.1.1. Juego didáctico.....	10

1.1.2.	Juegos competitivos	11
1.1.3.	Juegos cooperativos	11
1.1.4.	El juego heurístico	11
1.1.5.	Juegos psicomotores	11
1.1.6.	Juegos tradicionales	11
1.1.7.	Juegos en el campo	12
1.1.8.	La tecnología como entretenimiento.....	12
1.2.	Influencia del juego infantil en el desarrollo.....	12
1.3.	La importancia del juego en niñas y niños.....	12
1.4.	Tipos de juegos según la edad del niño.....	13
1.5.	Beneficios del juego para el niño	13
2.	Pensamiento Lógico Matemático	14
2.1.	Características del pensamiento lógico-matemático	14
2.1.1.	La observación	15
2.1.2.	La imaginación.....	15
2.1.3.	La intuición	15
2.1.4.	El razonamiento lógico	15
2.2.	Importancia del Pensamiento Lógico Matemático.....	15
2.3.	¿Por qué es importante desarrollar el pensamiento Lógico-Matemático?	16
2.4.	Estrategias para desarrollar el pensamiento matemático en niños	16
2.5.	Teoría Según Vygotsky	17
2.6.	Teoría Según Piaget	18
2.7.	Relaciones lógico-matemáticas en el método Montessori	19
2.8.	La importancia del material concreto en la clase de matemáticas	19
2.9.	Estrategias para estimular el desarrollo del pensamiento matemático.....	20
2.10.	Juego Trabajo	21

2.11.	El pensamiento lógico matemático comprende:	21
2.11.1.	Clasificación	21
2.11.2.	Seriación	22
2.11.3.	Correspondencia	23
2.11.4.	Cuantificación	23
2.11.5.	Comparación	24
2.12.	Relaciones lógico-matemáticas.	24
3.	FUNDAMENTACIONES	24
3.1.	Fundamentación Legal	25
3.1.2.	Código de la niñez y adolescencia	25
3.2.	Fundamentación Pedagógica.....	26
3.3.	Fundamentación Filosófica	27
3.4.	Fundamentación Psicológica.....	27
4.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	28
4.1.	Métodos.....	28
4.1.1.	Cuantitativa y cualitativa	28
4.1.2.	Método teórico	28
4.1.3.	Investigación Científica	28
4.1.4.	Investigación Exploratoria	29
4.1.5.	Investigación Descriptiva.....	29
4.1.6.	Investigación documental:	29
4.1.7.	Investigación de campo:	30
4.2.	Técnicas.....	30
4.2.1.	Observación	30
4.2.2.	Encuesta	30
4.2.3.	Lista de cotejo	30

CAPITULO II	32
5. Tabulación de resultados de encuesta a docentes (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis).....	32
6. Tabulación de resultados de lista de cotejo (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis).....	29
CAPÍTULO III	39
7. PROPUESTA	39
.....	40
7.1. GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES.....	40
1.1. Presentación	41
.....	42
1.3. Justificación.....	42
1.4. Objetivos	43
1.4.1. Objetivo general.....	43
1.4.2. Objetivos Específicos.....	43
1.5. Aspectos Teóricos	44
.....	45
1.6. Factibilidad de su aplicación	45
1.6.1. Financiero	45
1.6.2. Humano.....	45
1.7. Descripción.....	45
1.8. Conclusiones	46
2. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES	47
CAPITULO IV	78
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	78

1. Análisis comparativo de los resultados antes y después de la propuesta	98
CAPITULO V	99
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	99
Recomendaciones.....	100
BIBLIOGRAFIA	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. ¿Conoce acerca del juego en el desarrollo del pensamiento Lógico Matemático de las niñas y niños?	32
Tabla 2. ¿El juego ayuda en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?	33
Tabla 3. ¿Considera que la aplicación de juegos en cada una de las actividades realizadas con los niños es indispensable para el desarrollo de su imaginación, atención y razonamiento? ..	34
Tabla 4. ¿Ha utilizado en su planificación diaria el juego para ganar interés en cada uno de los?	35
Tabla 5. ¿Tiene Conocimiento del pensamiento lógico matemático?	35
Tabla 6. ¿Considera que los niños de 4 a 5 años han tenido un correcto desarrollo pensamiento lógico matemático en la institución?	37
Tabla 7. ¿Utiliza estrategias en sus clases para desarrollar el pensamiento lógico matemático?	38
Tabla 8. ¿Considera Ud. que el desarrollo del pensamiento lógico matemático favorece en el desarrollo integral de las niñas y niños?	39
Tabla 9. ¿Actualmente la institución cuenta con guía didáctica de juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños?.....	40
Tabla 10. ¿Cree Ud. Necesario que la educadora tenga como herramienta la Guía Didáctica de juegos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para la elaboración de sus planificaciones?.....	41
Tabla 11. Reconocer los colores secundarios en objetos del entorno	29
Tabla 12. Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)	30
Tabla 13. Identificar la izquierda y la derecha en los demás.....	31
Tabla 14. Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos.....	32
Tabla 15. Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás.	33
Tabla 16. Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo ..	34
Tabla 17. Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno.....	35
Tabla 18. Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10	36

Tabla 19. Discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado).....	37
Tabla 20. Reconoce la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera	38
Tabla 21. Reconocer los colores secundarios en objetos del entorno	79
Tabla 22. Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño).....	81
Tabla 23. Identificar la izquierda y la derecha en los demás.....	83
Tabla 24. Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos.....	85
Tabla 25. Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás.	87
Tabla 26. reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo ...	89
Tabla 27. Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno.....	91
Tabla 28. Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10	93
Tabla 29. Discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, aspero, suave, duro, rugoso y delicado).....	95
Tabla 30. Reconoce la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera	97
Tabla 31. Análisis comparativo de los resultados antes y después de la propuesta.....	98

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.	32
Gráfico 2.	33
Gráfico 3.	34
Gráfico 4.	35
Gráfico 5.	36
Gráfico 6.	37
Gráfico 7.	38
Gráfico 8.	39
Gráfico 9.	40
Gráfico 10.	41
Gráfico 11.	29
Gráfico 12.	30
Gráfico 13.	31
Gráfico 14.	32
Gráfico 15.	33
Gráfico 16.	34
Gráfico 17.	35
Gráfico 18.	36
Gráfico 19.	37
Gráfico 20.	38
Gráfico 21.	79
Gráfico 22.	81
Gráfico 23.	83
Gráfico 24.	85
Gráfico 25.	87
Gráfico 26.	89
Gráfico 27.	91
Gráfico 28.	93
Gráfico 29.	95
Gráfico 30.	97
Gráfico 31. Jugando con mis piecitos y mis manitas.....	105

Gráfico 32. Mi magia de colores.....	105
Gráfico 33. Travesando con muchos y pocos juguetes	105
Gráfico 34. Me divierto con mis amigos los números	105
Gráfico 35. Me divierto conociendo mi lateralidad	106
Gráfico 36. Me divierto con mi amigo el de atrás	106

INTRODUCCIÓN

Es necesario descubrir o buscar otras vías alternas para presentar los contenidos a partir de disposiciones y actividades que representen un sentido significativo para el estudiante; esto le permitirá generar análisis con su grupo de compañeros y así representar de manera razonable los conocimientos adquiridos.

El juego es la expresión del esfuerzo que realiza el niño y la niña para adaptarse a la realidad; es la actividad natural y uno de los instintos más preciosos, por lo cual logran las experiencias de aprendizaje natural que estimulan los procesos fisiológicos del organismo para construir su propia identidad. (Díaz, 2004, pág. 45)

Al juego se lo considera como una de las actividades que poseen más agrado que se conozca hasta el momento, como forma de entretenimiento lúdico, por tanto, se obvia el estrés en los niños de pasar todo el día sentado frente al pizarrón. Como se mencionó anteriormente las personas juegan desde el inicio de la humanidad, con el pasar del tiempo y cambios de generaciones el juego se ha convertido en la estrategia de aula con más afinidad de trabajo, en ese sentido se le debe brindar una porción de tiempo, esfuerzo, expectativa y concentración, varios estudios científicos demuestran que el juego obtiene grandes resultados en el aprendizaje del ser humano a lo largo de toda su vida.

En el caso de educación infantil, se recomienda al educador utilizar un conjunto de actividades para cambiar el proceso de enseñanza cotidiano por un nuevo modelo fundamentado en el aspecto lúdico (jugar y al mismo tiempo aprender), utilizar métodos de enseñanza innovadores y que tengan la finalidad de promover desde edades tempranas la toma de decisiones, resolución de problemas acordes a la edad, como por ej.: el niño sepa la hora de almorzar, de tomar una siesta y demás aspectos relevantes acordes a su edad.

Una estrategia pedagógica se puede decir que es “un vínculo que existe entre dos personas que prevalecen en el acto de la educación, en un sentido más amplio se convierte en un modelo que tiene relación con todos los entes que participan en el proceso educativo para alcanzar la búsqueda de nuevos conocimientos que beneficien principalmente el aprendizaje de los niños”

En el capítulo I se fundamentará el Marco Teórico; el cual contiene las bases teóricas de las dos variables, la dependiente y la independiente, de la misma manera se incluye métodos y tipos de investigación utilizada.

En el Capítulo II, inmerso en este capítulo constan datos primarios de análisis, una lista de cotejo aplicada a los pequeños para valorar las destrezas y habilidades según lo determina el Currículo de Inicial del año 2014, así como también una encuesta aplicada a tres educadoras, para conocer su opinión sobre la lectura de cuentos en la etapa preescolar.

Capítulo III, dentro del presente capítulo se deja una propuesta como alternativa de solución consistente en elaborar una Guía dirigida a la educadora, contenida en unos talleres de aplicación que permita a los pequeños comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.

Capítulo IV, Análisis e interpretación de resultados, posterior a la aplicación de las actividades de la propuesta, luego de lo cual se notó, un alto porcentaje de niñas y niños lograron demostrar la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto.

Capítulo V En esta parte se incluye conclusiones y recomendaciones luego de haber aplicado la propuesta, para superar las dificultades de habilidades como pronunciar con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal, pudiendo presentarse dificultad de ciertos fonemas, con la pronunciación con claridad de oraciones sencillas.

La parte final contiene la bibliografía y fotografías de evidencia que abalizan la investigación realizada y aplicada con niñas y niños de 5 A 6 años, de la Unidad de educación Básica “Tarqui”.

OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la influencia del juego en el desarrollo del pensamiento lógico – matemático en niñas y niños de 5 a 6 años que asisten a la Unidad de Educación Básica “Tarqui” a través de metodologías innovadoras para el diseño de una guía didáctica.

Objetivos Específicos:

- Identificar la importancia del juego para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años por medio de la investigación científica.
- Analizar las técnicas utilizadas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años mediante la observación.
- Diseñar una guía didáctica de juegos, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través del método bibliográfico en niñas y niños de 5 a 6 años

JUSTIFICACIÓN

Hoy en día la mayoría de los proyectos educativos pasan por el juego, a lo largo de las etapas de Educación Infantil, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, las niñas y niños aprenden jugando. La elaboración de esta guía tiene como finalidad apoyar a la educadora en la aplicación de actividades con las niñas y niños y se logre una adecuada estimulación en beneficio del desarrollo de destrezas.

El diseño de la misma es considerado como un recurso del aprendizaje para la educadora, de esta manera optimiza el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, instaurando espacios de aprendizaje creativos, mediante los cuales permitirá a las niñas y niños desarrollar habilidades, destrezas, creatividad, imaginación, afectividad, potencia la actividad cognitiva a través de su propia experiencia.

Fue posible realizar esta investigación, porque contó con la información de campo y científica y además se obtuvo la mayor de las disposiciones por parte de todos los involucrados logrando realizarlo en el tiempo necesario. Con el fin de poner en práctica las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, se pudo conocer diferentes juegos que contribuyeron a la estimulación armónica del educando.

En esta investigación se presentan herramientas para que conozca la educadora, comprenda e implemente en el aula los referentes de calidad establecidos por el Ministerio de Educación; Estas herramientas facilitarán el solucionar problemas en el proceso formativo, favoreciendo que las niñas y niños desarrollen las competencias básicas.

En un futuro no muy lejano los beneficiarios directos serán las niñas y niños de 5 a 6 años de la Unidad de Educación Básica “Tarqui” que lograrán un perfil autónomo, crítico, libertario y propositivo, se beneficiaron también las educadoras con una guía didáctica de actividades del juego y su influencia para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el mundo actualmente se investigan metodologías de enseñanza que ayuden a mejorar, pero lastimosamente no llegan a satisfacer todas las necesidades educativas, las técnicas deben mejorar el proceso de aprendizaje y en potenciar la creatividad de los parvularios ya que no se aplican todas los instrumentos y didácticas en las aulas de clase como es el juego, la enseñanza basada en la recreación ha demostrado que puede ser más eficaz que los lineamientos metodológicos, los niños de 5 a 6 años muestra una evolución educativa mediante el desarrollo de juegos didácticos.

En nuestro país, en vía de desarrollo pasa a formar parte de la globalización, no posee un sistema educativo que responde a la realidad y necesidades de la niñez, es importante aplicar el juego para contribuir al desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años, ya que las actividades que se desarrollan con diferentes juegos, nos ayudan a el desarrollo de sus habilidades matemáticas para su desarrollo integral.

En la última década, la Educación Inicial en Ecuador ha dado un giro de 180 grados. La situación actual es producto de una serie de decisiones de políticas públicas y de cambio en la mentalidad colectiva acerca de la crianza de los hijos en la primera infancia. (El Tiempo, Diario Cuenca, 2017)

En la provincia de Santo Domingo todavía existen ciertas instituciones en donde no se da la debida importancia a las estrategias limitando al niño en su desarrollo y aprendizaje. En la Unidad de Educación Básica “Tarqui”, ubicado en el Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en las niñas y niños de 5 a 6 años, en su gran mayoría se identifica destrezas no desarrolladas como son: no clasifican materiales de diferentes texturas, no identifican colores, tamaños, formas, figuras y nociones lo cual impide a que tengan un desarrollo del pensamiento lógico matemático significativo, es notable que las educadoras no aplican estrategias de aprendizajes que sea de interés del estudiante, teniendo como resultado estas falencias las cuales afectarán en las niñas y niños en su futuro.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera incide el Juego en el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en Niñas y Niños de 5 a 6 años de la Unidad de Educación Básica “Tarqui”, ubicado en el Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el Periodo mayo – octubre 2019?

HIPÓTESIS

El Juego si incide en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años de la Unidad de Educación Básica “Tarqui”, ubicado en el Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el Periodo mayo – octubre 2019

Variable Independiente

El Juego

Variable Dependiente

El pensamiento Lógico Matemático

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

Luego de haber investigado se han encontrado tesis con temas similares al presente trabajo de investigación.

Se acertó en una tesis de la Universidad Técnica de Cotopaxi, se localiza la tesis, con el tema “INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN DEL BARRIO GUAPULO, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014”, con sus autores Acurio Benavides Jenny Mariela, Almache Pincay Neris Paúl , y como conclusión Se concluye que el juego es una parte esencial que ayuda a los niños a la práctica de las habilidades y destrezas, mediante el cual el mismo ayuda en la participación de roles sociales y tratar además ayuda en la resolución de problemas complejos que le ayudaran hacer frente a tareas, lo que es muy importante y genera conocimiento, puesto que los mismos son capaces de reconocer mejor las emociones y de controlarse beneficiando dentro del crecimiento intelectual. Los padres de familia deben tomar en consideración las actividades a desarrollarse ya que esto forma parte fundamental dentro del desarrollo de los niños/as los cuales ayudan al desarrollo de la familia, esto permite que los padres tengan una mayor participación e interacción con sus hijos.

Por lo que recomienda los autores del trabajo de investigación recomiendan q deben aplicar los docentes, los juegos lúdicos ya que esto permite el desarrollo de las potencialidades de los niños/as beneficiándole en su desarrollo, es por ello que mediante el cual el mismo ayuda en la participación de roles sociales y tratar además ayuda en la resolución de problemas complejos, asiéndoles más autosuficientes generando un mayor conocimiento, y propiciando el crecimiento intelectual de cada uno de ellos.

Otra contribución para esta investigación es la tesis desarrollada en la Universidad Central del Ecuador, la cual lleva por título, EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERA, con su autor: Tene Mejicano Tania Eliht. Este autor manifiesta: El juego es la actividad innata y de imitación propia con la cual el niño y la niña aprende a conocer el mundo, a su vez que le permite alcanzar un desarrollo integral y un aprendizaje cognitivo, logrando un desenvolvimiento en el medio social que emplea diversas

actividades con el propósito de adquirir nuevos conocimientos, lo cual servirá para desarrollar un buen lenguaje y descubrir nuevas posibilidades de comunicación que le ayuden a establecer normas y patrones de comportamiento.

Por otro lado, se recomienda que las docentes de Educación General Básica manejen estrategias lúdicas dentro de los primeros años de vida para generar situaciones de aprendizaje significativas que garanticen la capacidad de desenvolverse mejor en el medio social circundante, a través de una gama de juegos didácticos orientados a formarlos social, cultural y educativamente. a los docentes que se atiendan a aquellas niñas y niños que necesitan más apoyo en esta área integrando a sus prácticas docentes nuevas estrategias que los motiven y por ende sus padres también puedan participar en todo este proceso.

Otra investigación encontrada es la que lleva por título “ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO – MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MARTÍN WELTE” DEL CANTÓN CUENCA, EN EL AÑO LECTIVO 2010 – 2011” tesis de postgrado teniendo como autores a GEOVANNA ALEXANDRA PALTAN SUMBA KARLA ISABEL QUILLI MOROCHO, realizada en el año 2010, en la Universidad de Cuenca, Este trabajo de investigación tiene como intención determinar las estrategias metodológicas como recurso didáctico para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niñas y niños de Educación Básica,

Como conclusiones se puede decir que el desarrollo del pensamiento lógico matemático apunta al contacto y manipulación directa del material concreto para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Como recomendaciones, se propone que la comunidad educativa entienda que la matemática es agradable si su enseñanza se imparte mediante una adecuada orientación que implique una permanente interacción entre el maestro y sus estudiantes; de modo que sean capaces a través de la exploración, de la abstracción, de clasificaciones, mediciones y estimaciones de llegar a resultados que les permitan comunicarse, hacer interpretaciones y representaciones; en fin, descubrir que la matemática está íntimamente relacionada con la realidad y con las situaciones que los rodean.

Otra contribución para esta investigación es la tesis desarrollada en la Universidad Central del Ecuador, la cual lleva por título, Juegos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de primer año de educación básica en la escuela Jorge Escudero

Moscoso sector cinco esquinas del Distrito Metropolitano de Quito para el periodo 2013-2014, con su autor: Avilés Avilés Adriana Miguelina. Este autor manifiesta: Según la investigación realizada se determina que la utilización de los juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático les ayudará a los niños y niñas a tener seguridad, en la vida diaria, serán capaces de organizar su pensamiento, asimilando conceptos como el tamaño, el color, el grosor además puede realizar problemas mentales como: clasificar, contar, comparar y ordenar.

Por otro lado, se recomienda al maestro utilizar los juegos como un medio importante de enseñanza, un instrumento didáctico, que al adaptarlo a las necesidades u objetivos pueda ayudar al docente a desarrollar en los niños y niñas el pensamiento lógico matemático.

Otra investigación encontrada es la que lleva por título “Los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de nivel inicial 2 del Centro de Desarrollo Infantil El mundo de Mozart” tesis de postgrado teniendo como autora a Villavicencio Saltos Mayra Noemí, en la Universidad Central del Ecuador, como conclusiones se puede decir que es importante vincular los juegos matemáticos como estrategias metodológicas en las actividades diarias del Centro Infantil, ya que son factores que influyen de manera positiva y directa en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas, permitiéndoles así alcanzar los logros requeridos y metas establecidas por la maestra.

Se recomienda que Las autoridades del Centro Infantil deben actualizar su currículo institucional, incluyendo la incorporación de nuevas estrategias metodológicas, para tener conocimiento acerca de cómo están trabajando en los demás Centros y saber que destrezas son las que se deben desarrollar en los niños y niñas, además de mantener informadas a las maestras para que tengan conocimiento de la labor que deben realizar.

BASES TEÓRICAS

1. El Juego

La investigación está basada por el juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemáticas, por tal motivo se diseñó una serie de juegos didácticos que sirva como apoyo a las docentes parvularios para promover la inteligencia matemática y con ello el razonamiento y la lógica, de ahí, que la investigación tiene por objetivo identificar los juegos didácticos adecuados para el desarrollo del razonamiento lógico matemático.

El juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, entre otros (Gutiérrez, 2017).

Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas. Además, cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños (Gutiérrez, 2017).

1.1. La clasificación de los juegos para la niña y niño

1.1.1. Juego didáctico

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante (Chacón, 2008).

Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad (Chacón, 2008).

1.1.2. Juegos competitivos

Los juegos competitivos consisten en la participación de varias personas individualmente con el fin de alcanzar una meta, un logro, con el objetivo personal e individual, ya que el fin es alcanzar el éxito. Aunque del juego competitivo también se han de destacar sus beneficios y valores como la motivación de muchos niños, jóvenes y adultos a ser mejores día a día, enseñar a competir sanamente y que aun así se puede destacar en alguna disciplina deportiva y mejorar, enseñan a tener carácter y responsabilidad y a formar la personalidad y seguridad en sí mismos (Uriel, 2017).

1.1.3. Juegos cooperativos

Es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones. Para muchas entre nosotras el juego ha sido la primera pedagogía de la vida. Además, es el medio de crecer y aprender. Hemos intentado experimentos con la intención de probar el placer, el deseo y la distracción (Beltrán, 2007).

1.1.4. El juego heurístico

Es una actividad pensada por la prestigiosa pedagoga Elinor Goldschmied para llevar a cabo en la escuela infantil con niños en su segundo año de vida. Aprovechando la enorme curiosidad de los pequeños, esta actividad permite desarrollar sus capacidades y favorecer sus habilidades sociales y de comunicación (Gonzalez, 2019).

1.1.5. Juegos psicomotores

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas (del individuo en su globalidad) a partir del cuerpo lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones patológicas, educación y aprendizaje entre otros (Díaz, 2013).

1.1.6. Juegos tradicionales

Son juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir (Cinca, 2009).

1.1.7. Juegos en el campo

Estos juegos tienen el objetivo primordial de crear situaciones y medios nuevos y perceptivamente ricos para que los alumnos adapten sus movimientos y conductas motrices. Estos espacios nuevos enriquecen y consolidan los esquemas de las habilidades y destrezas motrices, así como van desarrollando su autonomía y su seguridad (Porrás, 2001).

1.1.8. La tecnología como entretenimiento

En las últimas décadas el avance tecnológico ha sido abrumador. A los adultos nos ha costado mucho adaptarnos a los cambios; sin embargo, los niños con gran naturalidad manejan tabletas, teléfonos digitales y así, cada día aparecerán nuevos aparatos a los que ellos se enfrentarán y serán parte de su día a día (CPAL, 2017).

1.2. Influencia del juego infantil en el desarrollo

El juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos de la niña o del niño. Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución (Márquez, 2011).

1.3. La importancia del juego en niñas y niños

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Jugar es un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande, así como también el juego es un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que se alcanza al final de la niñez. (Gross, 2012, pág. 40)

El juego es considerado uno de los medios de aprendizaje más importante para los niños, es la manera más natural de experimentar y aprender; favoreciendo el desarrollo del niño. El juego desde muy temprana edad es la principal ocupación que tienen los niños y niñas, a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo psicomotor, también en el área cognitiva y en la relación socio-afectiva que tiene con los demás (Nerea, 2013).

1.4. Tipos de juegos según la edad del niño

Los niños juegan de formas diferentes, dependiendo de sus capacidades, personalidad, necesidades personales, intereses; pero principalmente, el juego se presenta según la evolución o etapa del niño. Así se pueden distinguir las siguientes:

- 0 a 2 años: En esta etapa el juego se centra en su cuerpo, es decir en sí mismo, explorando los objetos que le rodean, este tipo de juego es “solitario”.
- 3 años: Esta edad se desarrolla el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar con los demás, pero aún no interactúan completamente entre ellos.
- 4 años: En esta etapa se tiende al “juego asociativo”, en el que el niño juega con otros compañeros, pero no hay roles específicos, cada uno le da un uso distinto al mismo.
- 5 años: Aquí el niño ya interactúa por completo y de forma organizada con los demás, asumiendo roles para conseguir un propósito o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo”.
- Y por último la edad que nos ocupa este trabajo de 6 a 8 años.

Debemos tener presente que siguen siendo niños, y por lo tanto tienen ganas de jugar, además hay que saber que es una necesidad para completar su desarrollo. Los niños de estas edades, muchas veces, no entienden que deben centrarse en hacer los deberes, es decir estar sentados todas las tardes realizando tareas para la escuela. Para ellos, el juego es una manera de aprender. Y hay que saber que no pierden el tiempo jugando y que se pueden aprender muchas cosas de manera lúdica (Nerea, 2013).

1.5. Beneficios del juego para el niño

- Desarrolla su capacidad de coordinación psicomotriz y motricidad gruesa y fina.
- Fortalece su salud inmunitaria, ósea y muscular.
- Le permite adaptarse a su entorno y aprender a relacionarse con los demás.
- Estimula el desarrollo sensorial y mental.
- Aumenta la creatividad e imaginación.
- Es una vía para canalizar sus emociones, pues los niños así aprenden a manifestarlas.
- Fortalece los instintos naturales.
- Favorece el desarrollo del lenguaje y las relaciones afectivas.
- Ayuda a la convivencia familiar y fortalece el vínculo padres e hijo.
- Permite que el niño asimile el concepto de ganar o perder.

- Forma hábitos de cooperación.
- Hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo y entorno.
- Mejora la capacidad para solucionar problemas (Echeverri, 2019).

2. Pensamiento Lógico Matemático

El pensamiento lógico-matemático "Se refiere a los diferentes procesos de pensamiento de carácter lógico matemático a través de los cuales la niña y el niño intentan interpretar y explicarse el mundo. "Corresponden a este núcleo los procesos de desarrollo de las dimensiones de tiempo y espacio, de interpretación de relaciones causales y aplicación de procedimientos en la resolución de problemas que se presentan en su vida cotidiana". (Educadoras y Auxiliares de Párvulos, s.f.)

El pensamiento Lógico-Matemático abarca todo aquello que hace referencia a nociones espaciales, temporales, de causalidad, cuantificación y resolución de problemas, en donde estos aprendizajes se deben promover desde los primeros años de vida por medio de experiencias constructivas, no conductivas, donde se le permita al niño pensar, reflexionar, establecer hipótesis, fomentar el diálogo favoreciendo el pensamiento crítico, y la resolución de problemas, lo que le es útil no solo para comprender y favorecer lo que comprende el pensamiento matemático, sino que además ayuda al niño a que a futuro se enfrente a distintas situaciones en su vida diaria en donde deberá acudir a resoluciones de problemas, y las herramientas adquiridas en sus primeros años de vida son claves para que las solucionen o lleven a cabo con éxito.

Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes. (Ecuador, 2014)

Sin duda favorecer el pensamiento lógico matemático por medio de aprendizajes constructivos a través de la resolución de problemas ayuda, colabora y promueve en los primeros años de vida, a entregar a niños y niñas herramientas claves para desarrollar de forma armónica sus distintas habilidades cognitivas y sociales para enfrentar el mundo y todo lo que este exige de manera exitosa. (Educadoras y Auxiliares de Párvulos, s.f.)

2.1. Características del pensamiento lógico-matemático

Desde edades tempranas, el niño interactúa con el medio que le rodea a través de sus sentidos, estableciendo en su mente una serie de relaciones y conexiones que le permiten comprender la realidad que le rodea. Estas relaciones poco a poco se van constituyendo en conocimientos cuando se generalizan tras volver a ser vivenciadas o aplicadas en nuevas experiencias (Arteaga & Macías, 2016).

En el caso concreto de la construcción del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Infantil, los conocimientos se van adquiriendo a través de acciones y prácticas relacionadas con el número y la ubicación en el espacio y en el tiempo, que se va fortaleciendo a través del desarrollo de cuatro capacidades básicas:

2.1.1. La observación

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

2.1.2. La imaginación

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

2.1.3. La intuición

Entendida como la capacidad para anticipar los resultados que se pueden obtener de una acción que se vaya a realizar posteriormente.

2.1.4. El razonamiento lógico

Se debe potenciar la capacidad de los alumnos en relación a la obtención de unas conclusiones a partir de ideas o resultados previos considerados ciertos.

Estas cuatro capacidades básicas no aparecen de manera aislada en la construcción de pensamiento lógico-matemático en estas edades, sino que requiere que se vinculen con la construcción de los conceptos matemáticos más básicos: el número, la geometría y el espacio, así como las magnitudes y su medida (Arteaga & Macías, 2016).

2.2. Importancia del Pensamiento Lógico Matemático

El pensamiento Lógico-Matemático está relacionado con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico. El desarrollo de este pensamiento, es clave para el desarrollo de la inteligencia matemática y es fundamental para el bienestar de los niños y niñas y su desarrollo, ya que este tipo de inteligencia va mucho más allá de las capacidades numéricas, aporta importantes beneficios como la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica. Implica la capacidad de utilizar de manera casi natural el cálculo, las cuantificaciones, proposiciones o hipótesis.

Todos nacemos con la capacidad de desarrollar este tipo de inteligencia. Las diferentes capacidades van a depender de la estimulación recibida. Es importante saber que estas capacidades se pueden y deben entrenar, con una estimulación adecuada se consiguen importantes logros y beneficios.

En síntesis, la educación matemática debe proponer un equilibrio entre el saber y el saber hacer. Saber matemática es ser capaz de hacer matemática, o sea, emplear el lenguaje matemático con precisión, resolver problemas, criticar razonamientos y aplicar dichos conocimientos a disciplinas que no sean la matemática misma. (Cofré, 2003)

2.3. ¿Por qué es importante desarrollar el pensamiento Lógico-Matemático?

El pensamiento lógico matemático es fundamental para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones. Todas estas habilidades van mucho más allá de las matemáticas entendidas como tales, los beneficios de este tipo de pensamiento contribuyen a un desarrollo sano en muchos aspectos y consecución de las metas y logros personales, y con ello al éxito personal. 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. (Ruiz, 2017)

2.4. Estrategias para desarrollar el pensamiento matemático en niños

Contar y clasificar cosas: Sentarnos un ratito cada día con nuestros hijos para realizar actividades de conteo puede ser una actividad muy productiva. Podemos contar

juguetes, diferentes tipos de piezas, botones...contar y clasificar cosas puede ayudarles mucho en el desarrollo del pensamiento matemático y beneficiarles de cara a su futuro escolar.

Enseñarles direcciones y números de teléfono: A partir de los tres años, aproximadamente, ya podemos ir diciéndoles a los niños dónde viven o algún número de teléfono familiar. Tal vez no lo comprendan al cien por cien, pero podrán ir entendiendo otros aspectos como que cada casa tiene un número y una calle que le corresponde.

Observar tamaños y formas: Podemos también ayudarles a observar los tamaños de los objetos en el mundo que les rodea. Por ejemplo, los pantalones que llevan bolsillos grandes, las camisas que llevan botones y contarlos, que su agenda de clase es más pequeña que sus libros... También podemos pedirles a partir de ahí, que piensen en su propio tamaño y el espacio que ocupan en relación a otras cosas de su alrededor.

Ayudantes de cocina: Los niños pequeños pueden ayudar a llenar, mezclar y verter, y su implicación en la cocina es una de las actividades que más felices puede hacerles. Pensar que pueden ser útiles en el día a día para sus padres es algo que les hace sentirse importantes y fuertes, además del ratito tan extraordinario que pueden pasar. A través de estas actividades los niños aprenden a contar, medir, agregar y estimar.

Dar un paseo: Dar un paseo aporta a los niños muchas oportunidades para comparar (cual piedra es más grande); evaluar (el número de hojas secas que vemos); hacer similitudes y notar las diferencias; categorizar (ver si se pueden encontrar algunas hojas rojas). También se puede hablar de tamaños (mediante la adopción de medidas grandes y pequeñas) o calcular distancias (el parque está cerca de nuestra casa o lejos).

Leer y cantar sus números: Cantar canciones que riman y hacer actividades de repetición, puede ayudarles a desarrollar y reforzar sus habilidades matemáticas. Las tablas de multiplicar cantadas pueden ser un excelente recurso a aplicar. (Falcón, 2017)

2.5. Teoría Según Vygotsky

Vygotsky en (1978) destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona

con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

Aprende a pensar creando, a solas o con la ayuda de alguien, e interiorizando progresivamente versiones más adecuadas de las herramientas "intelectuales" que le presentan y le enseñan.

Las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación "guiada" o la "construcción de puentes" de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo. Para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo".

Vygotsky (1991) también destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo "si los niños disponen de palabras y símbolos, son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al razonamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria".

La teoría de Vygotsky se demuestra en las aulas dónde se favorece la interacción social, donde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, donde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y donde se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

2.6. Teoría Según Piaget

Esta inteligencia es evaluada mediante la actividad del "juego del dinosaurio". El objetivo es valorar las siguientes habilidades: razonamiento numérico (Capacidad para entender, estructurar, organizar y resolver problemas, implica utilizar operaciones apropiadas y realizar los cálculos sencillos), razonamiento lógico (capacidad para articular el mejor movimiento de los dados que le permita ganar) y razonamiento espacial (habilidad para visualizar los dados del juego y entender los movimientos del mismo para realizar conteos).

Período de las operaciones concretas: comprende el mundo que los rodea y relación existente entre los objetos, es necesario la utilización de material concreto como base para abstraer el conocimiento matemático, a medida que el sujeto manipula el material concreto

descifra las ideas involucradas en el mismo. “El niño desarrolla internamente una serie de acciones de manera que puede realizar mentalmente algo que previo haya efectuado mediante acciones físicas.” (Quesada, 2006, p. 51) sus operaciones mentales se limitan a sus experiencias directas o concretas si no posee experiencias directas razona de acuerdo a experiencias anteriores. Periodo de las operaciones formales: está caracterizado por la posesión de un pensamiento lógico completo.

“El niño es capaz de pensar lógicamente, no sólo acerca del mundo físico sino también acerca de enunciados hipotéticos, el razonamiento deductivo característico de la ciencia comienza a ser posible”. Castro, O., & Castro, E. 2002, p.9) En esta etapa es donde se consolida todos los conocimientos es niño está en la capacidad de pensar de manera lógica en situaciones de la vida cotidiana, así como en la resolución de problemas matemáticos utilizando su razonamiento.

Existen diversos tipos de conocimiento, pero en su opinión los más importantes son el conocimiento físico, conocimiento lógico matemático. El conocimiento físico es la adquisición de conocimientos relacionados con los objetos de la realidad este tipo de conocimiento ayuda a establecer las características que poseen cada objeto como es su tamaño color, forma, textura, peso las cuales se puede apreciar mediante la observación y manipulación de los objetos.

2.7. Relaciones lógico-matemáticas en el método Montessori

El método de María Montessori, nació de la idea de ayudar al niño a obtener un desarrollo integral, para lograr un máximo grado en sus capacidades intelectuales, físicas y espirituales, trabajando sobre bases científicas en relación con el desarrollo físico y psíquico del niño. María Montessori (1986) basó su método en el trabajo del niño y en la colaboración adulto-niño.

Así, la escuela no es un lugar donde el maestro transmite conocimientos, sino un lugar donde la inteligencia y la parte psíquica del niño se desarrollarán a través de un trabajo libre con material didáctico especializado. Todo el material utilizado en Montessori, proporciona al niño conocimiento de una manera sistemática, en forma que el orden se hace evidente y se ayuda al niño a analizar el mecanismo y funcionamiento de su trabajo.

2.8. La importancia del material concreto en la clase de matemáticas

La enseñanza de las matemáticas parte del uso del material concreto porque permite que el mismo estudiante experimente el concepto desde la estimulación de sus sentidos, logrando llegar a interiorizar los conceptos que se quieren enseñar a partir de la manipulación de los objetos de su entorno. Como bien lo dice Piaget los niños y niñas necesitan aprender a través de experiencias concretas.

Es así como la enseñanza de las matemáticas inicia con una etapa exploratoria, la que requiere de la manipulación de material concreto, y sigue con actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas por los alumnos durante la exploración. (Alvarez, 2009)

2.9. Estrategias para estimular el desarrollo del pensamiento matemático.

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. Esta estimulación debe ser acorde a la edad y características de los pequeños, respetando su propio ritmo, debe ser divertida, significativa y dotada de refuerzos que la hagan agradable. Rodríguez, C. (2013) afirma:

1. Permite a los niños y niñas manipular y experimentar con diferentes objetos.
2. Emplea actividades para identificar, comparar, clasificar, seriar.
3. Muéstrales los efectos sobre las cosas en situaciones cotidianas.
4. Genera ambientes adecuados para la concentración y la observación.
5. Utiliza diferentes juegos.
6. Plánteles problemas que les supongan un reto o un esfuerzo mental.
7. Haz que reflexionen sobre las cosas.
8. Deja que manipule y emplee cantidades.
9. Deja que ellos solos se enfrenten a los problemas matemáticos.
10. Anima a imaginar posibilidades y establecer hipótesis.

Las matemáticas constituyen muy difíciles de aprender, pero son parte esencial del aprendizaje de los niños les ayuda a desarrollar sus habilidades de razonamiento y solución de problemas una buena forma para que los niños se sientan atraídos en ellas es presentado los conocimientos de forma divertida y sencilla y que mejor manera a través del juego. (Jacqueline, 2016)

2.10. Juego Trabajo

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

En este proyecto se utilizó este tipo de metodología ya que se hace uso del rincón de construcción, logrando con ellos un aprendizaje significativo mediante el juego.

Los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños y organizados para responder a las características del contexto.

Entre los rincones que se sugieren estructurar están: lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros. Para los niños de 0 a 2 años, los rincones más recomendables podrían ser : el del hogar, construcción, agua, arena, entre otros, en donde el docente debe estar presente en todo momento observándolos constantemente, con el fin de precautelar su seguridad e integridad física, previendo el riesgo que puede existir por accidentes ocasionados por objetos; en esta edad el medio más significativo de explorar y conocer los objetos es a través de su boca y su sentido, y reconocer el peligro todavía no se encuentra plenamente desarrollado. (Ecuador, 2014)

2.11. El pensamiento lógico matemático comprende:

2.11.1. Clasificación

Constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas, se separan por diferencias, se define la pertinencia del objeto a una clase y se incluyen en ella subclases.

2.11.1.1. Alineamiento.

De una sola dimensión, continuos o discontinuos. Los elementos que escoge son heterogéneos.

2.11.1.2. *Objetos colectivos.*

Colecciones de dos o tres dimensiones formadas por elementos semejantes y que constituyen en una unidad geométrica.

2.11.1.3. *Objetos Complejos*

Iguals caracteres de la colectiva, pero con elementos heterogéneos. De variedades: formas geométricas y figuras representativas de la realidad.

2.11.1.4. *Colección no Figural*

Posee dos momentos: Forma colecciones de parejas y tríos: al comienzo de esta sub-etapa el niño todavía mantiene la alternancia de criterios, más adelante mantiene un criterio fijo; y el segundo momento: se forman agrupaciones que abarcan más y que pueden a su vez, dividirse en sub-colecciones.

2.11.2. Seriación

Es la operación lógica que, a partir de un sistema de referencias, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente, posee las siguientes propiedades.

2.11.2.1. *Transitividad*

Consiste en poder establecer deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparadas efectivamente a partir de otras relaciones que si han sido establecida perceptivamente.

2.11.2.2. *Reversibilidad*

Es la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que los anteriores.

La seriación pasa por las siguientes etapas:

2.11.2.2.1. *Primera Etapa*

Parejas y tríos (formar parejas de elementos, colocando uno pequeño y el otro grande) y escaleras y techo (el niño construye una escalera, centrándose en el extremo superior y descuidando la línea de base).

2.11.2.2.2. *Segunda Etapa*

Serie por ensayo error (el niño logra la serie, con dificultad para ordenarlas completamente)

2.11.2.2.3. *Tercera Etapa*

El niño realiza la seriación sistemática.

2.11.3. Correspondencia

Para que los niños y niñas logren adquirir la noción de correspondencia se puede realizar desde el rango etario de los 0 a 6 años, correspondencia con elementos concretos y cotidianos, como lo muestra la imagen anterior.

2.11.4. Cuantificación

Se refiere a la capacidad de describir y comprender gradualmente la realidad, mediante la cuantificación y la resolución de problemas simples avanzando en la construcción del concepto del número y su uso como cuantificador, identificador y ordenador.

En la vida cotidiana, el niño y la niña utilizan muy pronto un vocabulario relacionado con la cantidad: todo, nada, algunos... y también con las parejas de contraste: muchos-poco, más-menos. Ejemplo: “dame muchos caramelos”, “dame un poquito de agua”, “esto pesa mucho”, “esta cuerda es más larga que la otra. Todos estos términos se utilizan para comparar.

Los números sirven para comparar cantidades desde el punto de vista cuantitativo utilizando:

- Relaciones de igualdad: “tantos como”.
- Relaciones de desigualdad: “más que”, “menos que”, “mayor que”, “menor que”.

Es importante que en el ambiente de aprendizaje se planifiquen situaciones didácticas vinculadas con las relaciones de igualdad y las de desigualdad, comenzando, por ejemplo: con las características personales de los niños(as) (tamaño, color, número de calzado, largo del cabello, otros); y con los materiales del aula o espacio comunitario.

Las actividades de la rutina diaria pueden ser aprovechables en la medida que se presenten a los/las niñas(as) en forma de problema vinculadas con la serie numérica. Se deben presentar múltiples experiencias, que permitan resolver diferentes tipos de problemas, oportunidad de construir colecciones, actuar sobre las mismas, comparar cantidades,

situaciones en las cuales puedan acceder a los conocimientos. Se trata de proponer actividades en la que se utilicen los números en diferentes contextos. Ejemplo: construir colecciones compuestas por un número determinado de objetos, comparar las cantidades, establecer las relaciones de: “tantos como” (igualdad) y relaciones de desigualdad “más que”, “menos que”.

2.11.5. Comparación

Te recuerdo que al comparar cantidades utilizaremos los términos:

- Mayor que

- Menor que

- Igual a

2.12. Relaciones lógico-matemáticas.

En este subnivel, los estudiantes adquieren herramientas básicas de la matemática, dentro de su entorno; así, realizan descripciones con respecto al tamaño, la cantidad, la posición y el color de los objetos. Describen sus características, los agrupan de acuerdo a ellas y los representan en diagramas; de igual manera, empiezan a realizar estimaciones y mediciones con unidades no convencionales. Cuentan elementos en el círculo del 0 al 20 e inician con los ordinales. Pueden también describir figuras geométricas y cuerpos por sus características. Todas estas destrezas se desarrollan mediante trabajo concreto, dada la etapa evolutiva en la que se encuentran. Los estudiantes reconocen problemas de su entorno y los resuelven en un contexto lúdico; empiezan a representar y comunicar información de manera verbal y gráfica, con su entorno como contexto; realizan estimaciones de cantidades, de tiempo y medidas; reconocen y describen cuerpos geométricos; recolectan información y la representan en pictogramas. Por su capacidad para aprender, aprecian la matemática como herramienta para jugar, seguir reglas del juego y descubrir estrategias para solventar y enfrentar diferentes situaciones. Por lo descrito anteriormente, se evidencia que la articulación de los contenidos de este ámbito se dará en el área de Matemática, en segundo grado de Educación General Básica. (Ministerio de Educación)

3. FUNDAMENTACIONES

3.1. Fundamentación Legal

3.1.1.1. De la Constitución de la República del Ecuador

Según el Art. 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” (Constitución de la republica del Ecuador , 2008).

De acuerdo el Art. 27 “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional” (Constitución de la republica del Ecuador , 2008).

Tal como indica el Art. 71.- “El estado garantiza una educación de calidad y calidez para el desarrollo de habilidades, destrezas de los niños y niñas en sus diferentes etapas evolutivas, fomentando la identidad cultural, el sentido crítico, iniciativa y creatividad, dando paso a la innovación de aprendizajes” (Constitución de la republica del Ecuador , 2008).

Conforme al Art. 350.- “El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo” (Constitución de la republica del Ecuador , 2008).

3.1.2. Código de la niñez y adolescencia

El Art. 37.- Derecho a la educación “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios,

locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a 72 cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos” (Código de la niñez y adolescente , 2013).

El artículo menciona que los niños y niñas tienen derecho a la educación y esta a su vez debe garantizar su acceso y permanencia, así como proporcionar todos los recursos necesarios como son materiales, humanos, tecnológicos financieros, por lo que los educandos deben acceder a programas educativos pertinentes y acordes a la situación geográfica en un marco de igual y equidad” (Código de la niñez y adolescente , 2013).

Art. 38.- Código de la niñez y adolescencia. Objetivos de los programas de educación. “La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo” La educación básica debe proporcionar a los educados todo el bagaje de conocimientos valores y actitudes necesarios para desarrollar la capacidad cognoscitiva, emocional y social en un ambiente lúdico y afectivo que le permita fortalecer sus capacidades y habilidades (Código de la niñez y adolescente , 2013).

3.2. Fundamentación Pedagógica

Apunta inicialmente a la concreción de para qué y del qué vale la pena aprender, para luego determinar el cómo, cuándo y dónde realizarlo; todo ello sobre la base de las demandas sociales aceptadas y de las condiciones, necesidades y aptitudes de los grupos y sujetos destinatarios.

Las respuestas a la pregunta para qué aprender remite al conjunto de propósitos –fines o ideal pedagógico y objetivos- que integran el proyecto curricular. Las diferencias entre objetivos y contenidos no son siempre muy claras, de modo que los para que se confunden con los estrictos qué; los contenidos abarcan la triple dimensionalidad: habilidades, destrezas, los temas conocimientos y los sentimientos o valores.

El cómo refiere a la determinación del proceso pedagógico mediante el cual se logrará los propósitos educativos. Si se parte de una posición pedagógica constructivista el proceso demandado deberá ser de tipo constructivo, y que tienen relación con las teorías psicológicas

cognitivas y con la consecución de los aprendizajes significativos en estrecha relación con las características de los sujetos y en referencia a su realidad físico-social.

La construcción de la personalidad del sujeto a través del proceso educativo no se logra con la exclusiva tarea de impregnación cultural, con la manera asimilación de conocimientos y habilidades. Es necesaria la participación personal del alumno en la adquisición de hábitos de aprendizaje que le permitan seguir aprendiendo una vez que finaliza el proceso formal. Es decir, el principio de aprender a aprender

3.3. Fundamentación Filosófica

La conducta humana requiere la noción de la conciencia guiada por elementos subjetivos no siempre relacionados o aprendidos. Los entornos sociales culturales ambientales determinan el desarrollo cognitivo y el sistema simbólico apoya el aprendizaje.

Se necesita comenzar por prácticas guiadas por el profesor para adquirir hábitos de percepción y de reconocimiento adecuado, desarrollar mecanismos de anticipación y memoria. Considera el desarrollo integral de la personalidad del educando como producto de su actividad y comunicación en el proceso de enseñanza –aprendizaje en una interacción dialéctica de lo biológico y lo social. El aprendizaje la enseñanza y el desarrollo están inter relacionados desde los primeros años del niño son procesos independientes, pero se integran en la vida humana.

La educación constituye el proceso social complejo e histórico donde se transforma y asimila la herencia cultural mediante este mecanismo el sujeto se apropia de los contenidos y las formas de la cultura transmitida para la interacción con el medio.

3.4. Fundamentación Psicológica

Estudio de los principios psicológicos aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo. Enfatiza en los hechos científicos producto de la investigación que describen el crecimiento y desarrollo físico, cognoscitivo y de la personalidad, incluyendo el desarrollo emocional y social y sus implicaciones en la educación.

4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Métodos

4.1.1. Cuantitativa y cualitativa

El método de investigación cualitativa es la recogida de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados. El método de investigación cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías con el que se logra obtener información documental y bibliográfica. También se recolectan los datos de las personas vinculadas al quehacer educativo.

En contraste, y entre los métodos cualitativos, figuran la etnografía, los estudios de caso, las entrevistas en profundidad y la observación participativa. Cada uno de estos tipos metodológicos, es decir el cuantitativo y el cualitativo, tiene un grupo de partidarios quienes afirman que sus métodos preferidos son los mejor adecuados para la evaluación. (Cook & Reichardt , 1986)

4.1.2. Método teórico

Permiten descubrir en el objeto de investigación las relaciones esenciales y las cualidades fundamentales, no detectables de manera censo perceptual. Por ello se apoya básicamente en los procesos de abstracción, análisis, síntesis, inducción y deducción.

Esta investigación estuvo apoyada en el método teórico porque de cierta forma permitió descomponer los objetos de estudio para un estudio individual de sus partes y luego integrar los componentes dispersos para estudiarlos en su totalidad.

Esta investigación es eminentemente: Científica, Exploratoria, descriptiva, Científica, documental, y de campo. “Posibilitan la interpretación conceptual de los datos empíricos encontrados” (Lopera Vélez, 2012)

4.1.3. Investigación Científica

La investigación científica permitió obtener información, tanto de libros y blogs en internet; lo cual ha permitido ampliar los diferentes enfoques teóricos y criterios de los diferentes autores.

Esta información ha sido especificada, analizada y contrastada con la realidad local que pretende generar los cambios de actitudes en las niñas y niños, y por consiguiente en las educadoras, para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sirve, por lo tanto, para conformar el marco teórico y para estructurar científicamente los instrumentos, como la entrevista. “La investigación científica se encarga de producir conocimiento” (Morone, 2015)

4.1.4. Investigación Exploratoria

“Es exploratoria porque busca un conocimiento de la realidad que se va a delimitar y a estudiar” (Morán, 2015). En relación a este tema hay pocos trabajos realizados, especialmente en lo referido a la relación que existe entre la aplicación del juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 5 a 6 años de edad.

4.1.5. Investigación Descriptiva

“Es descriptiva porque detalla situaciones y eventos que se están realizando” (Morán, 2015). En este proyecto se aplicó la investigación descriptiva, conforme se obtuvo información acerca de un fenómeno educativo; entonces se buscó establecer la aplicación que la educadora hace mediante la planificación de actividades dirigidas a niños y niñas de 5 a 6 años, así como la aplicación del juego.

4.1.6. Investigación documental:

El trabajo se basa en la investigación documental, pues esta permite construir la fundamentación teórica-científica del proyecto, así como la propuesta: “Guía Didáctica de juegos para niñas y niños de 5 a 6 años”, dirigidos a las educadoras; para que sean puestos en práctica durante el proceso de aprendizaje; esta es una guía práctica, a través de la observación y aplicación de instrumentos, con el objetivo de diseñar el diagnóstico de las necesidades, ofrecer posibles soluciones a las preguntas directrices, así como analizar científica y técnicamente la propuesta.

Según el autor (Santa palella y Filiberto Martins (2010)), define: La investigación documental se concreta exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes. Indaga sobre un tema en documentos-escritos u orales- uno de, los ejemplos más típicos de esta investigación son las obras de historia. (Morán, 2015)

4.1.7. Investigación de campo:

Esta modalidad de investigación involucra al investigador a acudir al lugar donde se produce los hechos para recabar información sobre la variable de estudio con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación.

La investigación de campo o trabajo de campo es la recopilación de información fuera de un laboratorio o lugar de trabajo. Es decir, los datos que se necesitan para hacer la investigación se toman en ambientes reales no controlados. (Cajal, s.f.)

4.2. Técnicas

4.2.1. Observación

Es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

La observación directa del fenómeno en estudio es una técnica bastante objetiva de recolección; con ella puede obtenerse información aun cuando no existía el deseo de proporcionarla y es independiente de la capacidad y veracidad de las personas a estudiar; por otra parte, como los hechos se estudian sin intermediarios, se evitan distorsiones de los mismos, sin embargo, debe cuidarse el entrenamiento del observador, para que la observación tenga validez científica. (Bautista Delgado, 2009)

4.2.2. Encuesta

Las encuestas son un método de investigación y recopilación de datos utilizados para obtener información de personas sobre diversos temas. Las encuestas tienen una variedad de propósitos y se pueden llevar a cabo de muchas maneras dependiendo de la metodología elegida y los objetivos que se deseen alcanzar.

Esta herramienta nos permite encuestar a las educadoras en forma individual para conocer la metodología que utilizan en las actividades educativas, para estimular el desarrollo del pensamiento, en las niñas y niños de 5 a 6 años de edad.

4.2.3. Lista de cotejo

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en

un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

La lista de cotejo, es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas, en si contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de las mismas mediante la actuación de las niñas y niños.

La lista de cotejo es una herramienta que sirve principalmente como mecanismo de revisión de los aprendizajes obtenidos en un aula. Se puede utilizar para evaluar el conocimiento de manera cuantitativa o cualitativa, en función de los objetivos que se quieran cumplir con esta. (Rodríguez Puerta, 2018)

A través de su aplicación nos permite establecer la presencia o ausencia de aprendizaje alcanzado en niñas y niños.

CAPITULO II

5. Tabulación de resultados de encuesta a docentes (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)

Tabla 1. ¿Conoce acerca del juego en el desarrollo del pensamiento Lógico Matemático de las niñas y niños?

Frecuencia	Total	Porcentaje
SI	1	33%
NO	2	67%
Total	3	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 1.

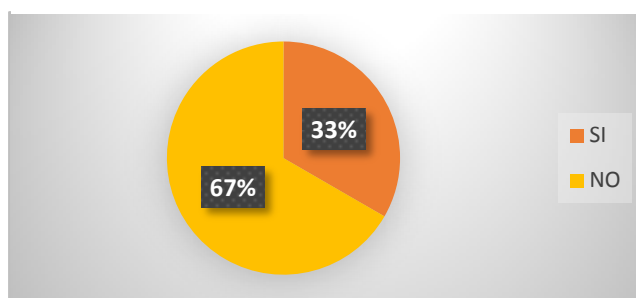


Gráfico 1. ¿Conoce acerca del juego en el desarrollo del pensamiento Lógico Matemático de las niñas y niños?

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta obtiene los siguientes datos: el 67 % de educadoras consideran que están de acuerdo ante la pregunta planteada, mientras que un 33% están en desacuerdo.

Interpretación: Las educadoras de la institución exponen que no es tan necesario el juego en el proceso de desarrollo y aprendizaje de las niñas y niños y que hay otras estrategias las cuales pueden suplantarlos.

Tabla 2. ¿El juego ayuda en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Frecuencia	Total	Porcentaje
SI	1	14%
NO	6	86%
Total	7	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica "Tarqui"

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 2.

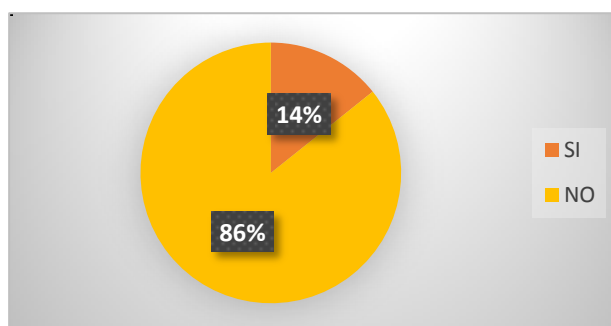


Gráfico 2. ¿El juego ayuda en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Fuente: Unidad de Educación Básica "Tarqui"

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta se obtiene los siguientes datos: el 86% de educadoras consideran que no están de acuerdo ante la pregunta planteada, mientras que un 14% si están en de acuerdo.

Interpretación: Las encuestadas exponen que no están de acuerdo en que el juego ayuda en gran parte al desarrollo del pensamiento lógico matemático, y que puede ser que contribuya una parte de este logro.

Tabla 3. ¿Considera que la aplicación de juegos en cada una de las actividades realizadas con los niños es indispensable para el desarrollo de su imaginación, atención y razonamiento?

Frecuencia	Total	Porcentaje
SI	1	33%
NO	2	67%
Total	3	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 3.

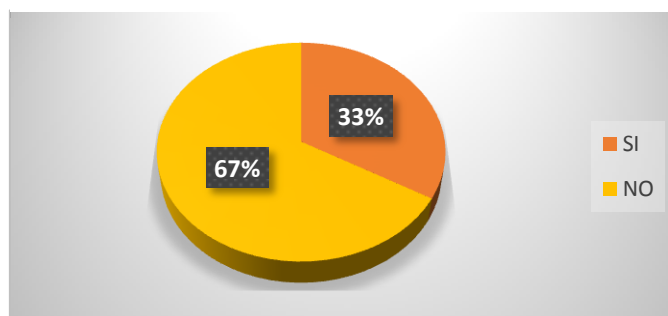


Gráfico 3. ¿Considera que la aplicación de juegos en cada una de las actividades realizadas con los niños es indispensable para el desarrollo de su imaginación, atención y razonamiento?

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta se obtiene los siguientes datos: el 67% de educadoras consideran que están de acuerdo ante la pregunta planteada, mientras que un 33% están en desacuerdo.

Interpretación: Las educadoras consideran que en gran parte los juegos juegan un papel importante con las niñas y niños en el desarrollo de su imaginación, atención y razonamiento, pero que ellas no lo han aplicado muy repetitivo esta estrategia.

Tabla 4. ¿Ha utilizado en su planificación diaria el juego para ganar interés en cada uno de las actividades?

Frecuencia	Total	Porcentaje
SI	1	33%
NO	2	67%
Total	3	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 4.

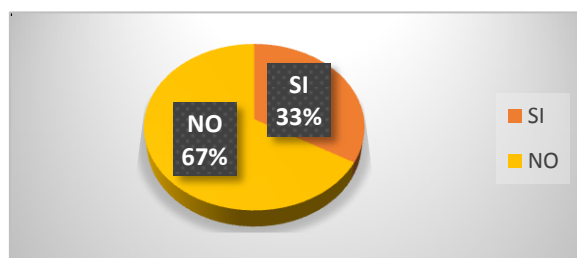


Gráfico 4. ¿Ha utilizado en su planificación diaria el juego para ganar interés en cada uno de las actividades?

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta se obtiene los siguientes datos: el 67% de educadoras no han considerado en sus planificaciones al juego, mientras que un 33% si han considerado el juego en sus planificaciones.

Interpretación: Las educadoras manifiestan que pocas veces han utilizado en sus planificaciones el juego como estrategia para ganar el interés de los educandos.

Tabla 5. ¿Tiene Conocimiento del pensamiento lógico matemático?

SI	1	33%
NO	2	67%
Total	3	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 5.

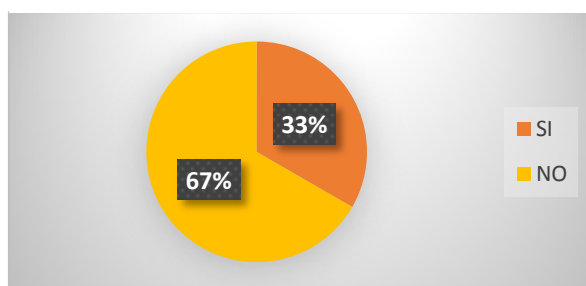


Gráfico 5. ¿Tiene Conocimiento del pensamiento lógico matemático?
Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta se obtiene los siguientes datos: el 67% de educadoras tienen falta de conocimiento sobre el pensamiento lógico matemático, mientras que un 33% si tiene conocimientos.

Interpretación: Gran parte de las educadoras comentan que no tienen suficiente conocimiento sobre el pensamiento lógico matemático, y la importancia que conlleva en el proceso de aprendizaje de las niñas y niños.

Tabla 6. ¿Considera que los niños de 5 a 6 años han tenido un correcto desarrollo pensamiento lógico matemático en la institución?

Frecuencia	Total	Porcentaje
SI	0	0%
NO	3	100%
Total	3	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 6.

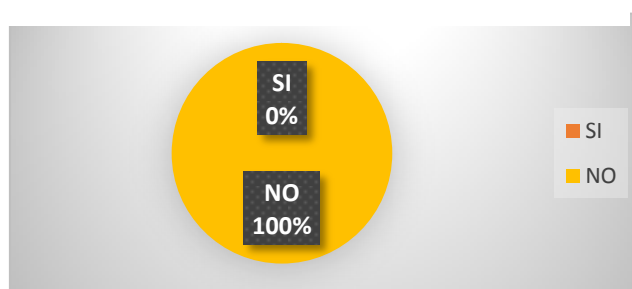


Gráfico 6. ¿Considera que los niños de 4 a 5 años han tenido un correcto desarrollo pensamiento lógico matemático en la institución?

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta se obtiene los siguientes datos: el 100% de educadoras consideran no haber conseguido un desarrollo en las niñas y niños de 5 a 6 años.

Interpretación: Consideran las educadoras que no han logrado un correcto desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 5 a 6 años, debido a la falta de estimulación del área.

Tabla 7. ¿Utiliza estrategias en sus clases para desarrollar el pensamiento lógico matemático?

Frecuencia	Total	Porcentaje
SI	1	33%
NO	2	67%
Total	3	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 7.

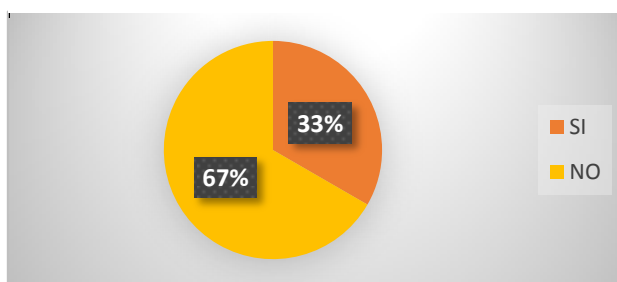


Gráfico 7. ¿Utiliza estrategias en sus clases para desarrollar el pensamiento lógico matemático?

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta se obtiene los siguientes datos: el 67% de educadoras no utilizan estrategias en pro del desarrollo lógico matemático, mientras que un 33% si ejecutan estrategias.

Interpretación: Las encuestadas manifiestan que las estrategias que utilizan en sus horas de clase son muy pocas y que no tienen que ver con el objetivo del desarrollo del pensamiento lógico matemático, pero que están dispuestas a participar en nuevos conocimientos de las mismas.

Tabla 8. ¿Considera Ud. que el desarrollo del pensamiento lógico matemático favorece en el desarrollo integral de las niñas y niños?

Frecuencia	Total	Porcentaje
SI	1	33%
NO	2	67%
Total	3	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 8.

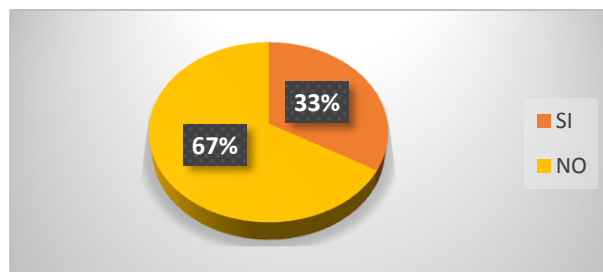


Gráfico 8. ¿Considera Ud. que el desarrollo del pensamiento lógico matemático favorece en el desarrollo integral de las niñas y niños?

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta se obtiene los siguientes datos: el 67% de educadoras consideran que el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños no favorece en su desarrollo integral, mientras que un 33% están en de acuerdo.

Interpretación: Las educadoras consideran que el desarrollo del pensamiento lógico matemático favorece poco en el desarrollo integral de las niñas y niños, exponiendo que hay otras áreas que tienen más importancia

Tabla 9. ¿Actualmente la institución cuenta con guía didáctica de juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños?

Frecuencia	Total	Porcentaje
SI	0	0%
NO	3	100%
Total	3	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 9.

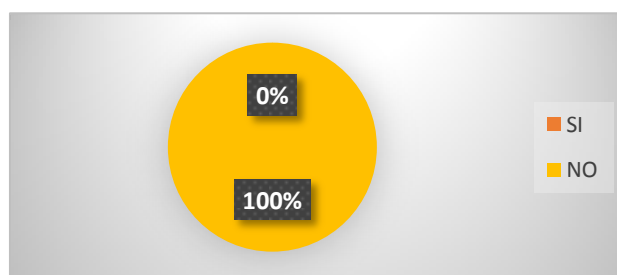


Gráfico 9. ¿Actualmente la institución cuenta con guía didáctica de juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños?

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta se obtiene los siguientes datos: el 100% de educadoras explican que la institución no cuenta con guía didáctica de juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños

Interpretación: Las educadoras comentan en consenso que actualmente no cuenta la institución con una Guía Didáctica con juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años.

Tabla 10. ¿Cree Ud. Necesario que la educadora tenga como herramienta la Guía Didáctica de juegos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para la elaboración de sus planificaciones?

Frecuencia	Total	Porcentaje
SI	3	0%
NO	0	100%
Total	3	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 10.

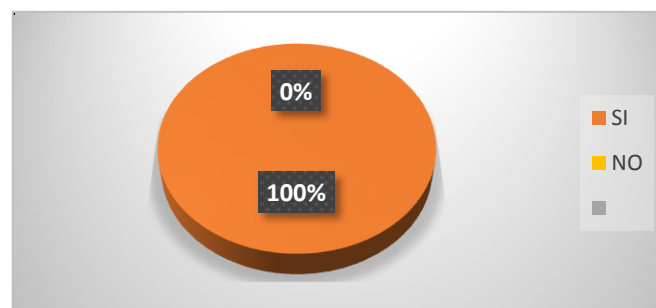


Gráfico 10. ¿Cree Ud. Necesario que la educadora tenga como herramienta la Guía Didáctica de juegos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para la elaboración de sus planificaciones?

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis: En la interrogante propuesta, dirigida a 3 docentes que representan el 100% de la población objetivo y mediante la ficha de encuesta se obtiene los siguientes datos: el 100% de educadoras consideran que si es necesario una guía didáctica con este tema en la institución.

Interpretación: Las educadoras opinan que es muy importante y necesario que la educadora tenga como herramienta la Guía Didáctica de juegos para la elaboración de sus planificaciones, y se obtendrán aprendizajes significativos.

LISTA DE COTEJO
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “TARQUI”

Mes: Enero

Semana: 1

Aula: 1

Grupo de Edad: 5 a 6 años

Nro. De Niños: 11

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Contenidos Para desarrollar las Destrezas																													
		Reconocer los colores secundarios en objetos del entorno			Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)			Identificar la izquierda y la derecha en los demás			Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos.			Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante-atrás.			Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo			Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno			Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10			Discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)			Reconoce la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Niño	X			X			X			X				X		X			X				X			X		X		
2	Niña		X		X				X		X			X				X	X					X		X			X		
3	Niño		X				X	X				X				X	X				X				X	X				X	
4	Niña	X			X			X			X			X			X				X		X				X				X
5	Niña	X				X		X				X		X				X			X		X				X		X		
6	Niño	X			X				X		X				X	X					X			X		X			X		
7	Niño	X			X			X			X			X			X				X				X	X			X		
8	Niño		X		X			X			X			X			X				X		X				X				X
9	Niña	X			X			X			X			X			X			X			X					X	X		
10	Niño	X				X		X			X				X			X			X		X				X		X		
11	Niño	X				X				X		X		X			X				X		X			X			X		

6. Tabulación de resultados de lista de cotejo (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)

Tabla 11.
colores
objetos del

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	8	73%
En Proceso	3	27%
Adquirido	0	0%
Total	11	100%

Reconocer los
secundarios en
entorno

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 11.

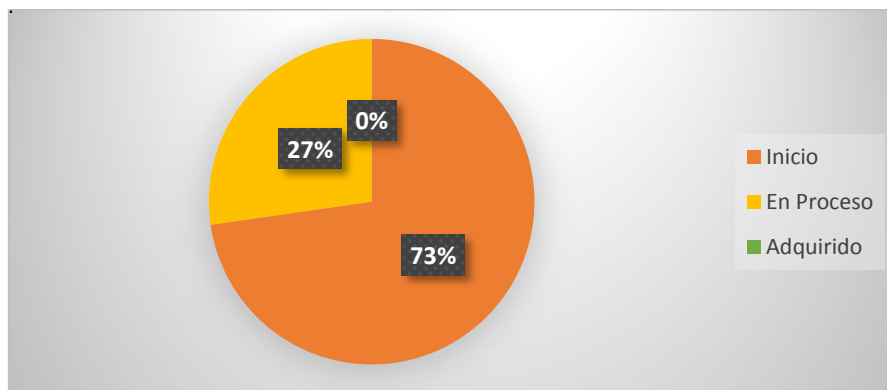


Gráfico 11. Mi magia de colores
Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Autor: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

El 73% de las niñas y niños se encuentran en inicio del desarrollo de la destreza de Reconocer los colores secundarios en objetos del entorno, a diferencia de un 27% que están en proceso de adquirirla.

Interpretación:

Se puede determinar que las educadoras no motivan a las niñas y niños en reconocer los colores secundarios en objetos del entorno, ya que no tienen claras ciertas técnicas o procedimientos para el efecto y no se están trabajando en forma adecuada para superar las dificultades.

Tabla 12. Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	7	64%
En Proceso	3	27%
Adquirido	1	9%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

por: Lisseth
Godoy Hernández

Gráfico 12.

Elaborado
Adriana

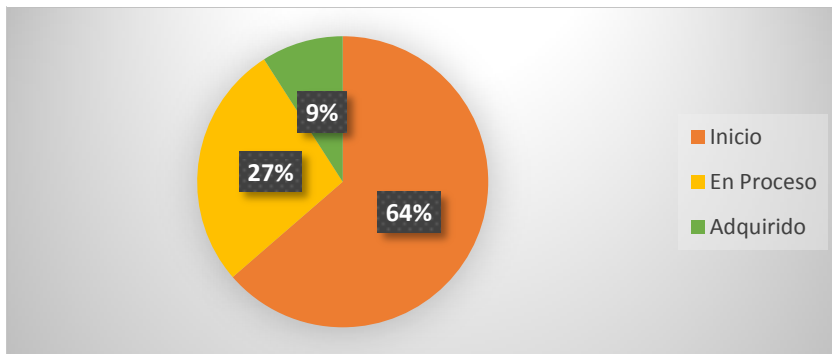


Gráfico 12. Mis amigos juguetes grandes y pequeños

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

Según los resultados obtenidos en esta tabulación nos dice que un 64% de niñas y niños están en inicio de adquirir la destreza de reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño), mientras que un 27% están en proceso y un 9% en adquirido.

Interpretación:

Se presenta un porcentaje alto de niñas y niños que no adquieren la destreza de reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño), demostrando que su desenvolvimiento es alto y no está trabajando la educadora adecuadamente para ayudar a superarlo.

Tabla 13. Identificar la izquierda y la derecha en los demás

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	8	73%
En Proceso	2	18%
Adquirido	1	9%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica "Tarqui"

por: Lisseth
Godoy Hernández

Gráfico 13.

Elaborado
Adriana

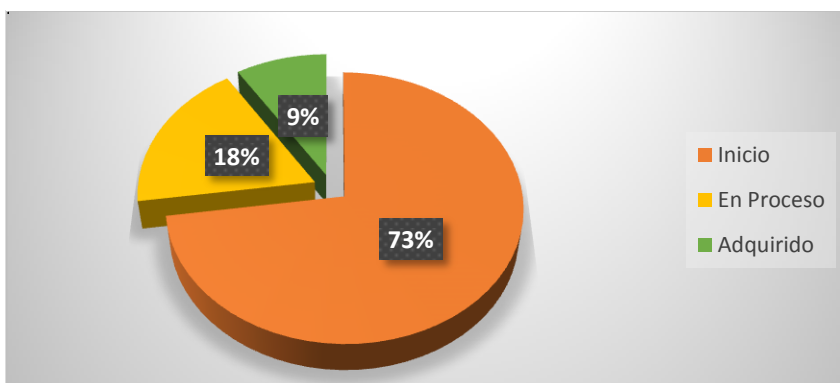


Gráfico 13. Me divierto conociendo mi lateralidad

Fuente: Unidad de Educación Básica "Tarqui"

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

El 73 de las niñas y niños están en inicio de adquirir la destreza de identificar la izquierda y la derecha en los demás, un 18% está en proceso y solamente un 9% han adquirido dicha destreza.

Interpretación:

Se puede establecer que las niñas y niños no son motivados en identificar la izquierda y la derecha en los demás, ya que las educadoras no tienen claras ciertas técnicas o procedimientos para el efecto y no se están trabajando en forma adecuada para superar las dificultades.

Tabla 14. Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos.

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	8	73%
En Proceso	3	27%
Adquirido	0	0%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 14.

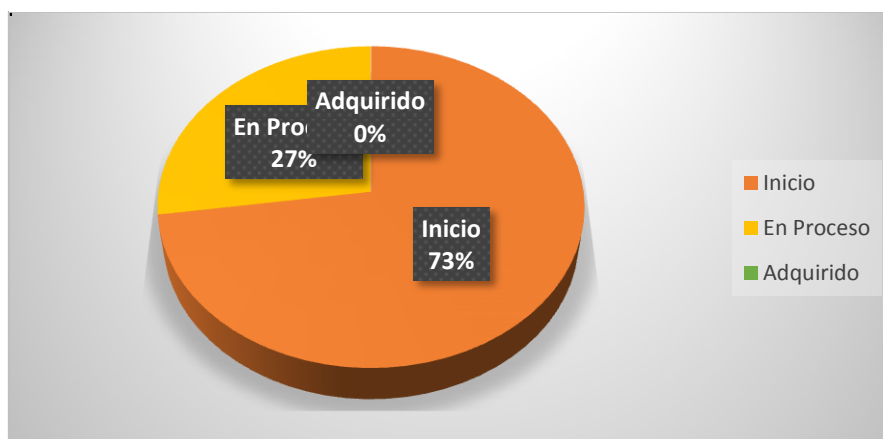


Gráfico 14. Travesando con muchos y pocos juguetes

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

Están en inicio un gran porcentaje del 73% de niñas y niños de los cuales tienen dificultad de adquirir la destreza de reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos., mientras que un 27% están en un nivel de proceso de desarrollar dicha destreza.

Interpretación:

Un gran porcentaje de niñas y niños que no reconocen, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos., y la educadora no aplica una metodología adecuada para ayudar a superar esta destreza.

Tabla 15. Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás.

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	7	64%
En Proceso	3	27%
Adquirido	1	9%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 15.

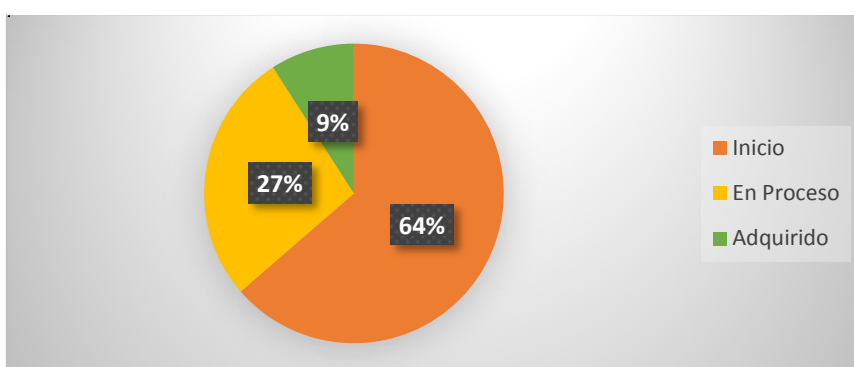


Gráfico 15. Me divierto con mi amigo el de atrás

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

El 64% de niñas y niños no logran desarrollar la destreza de reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás, ya que se encuentran en un nivel de inicio, el 27% están en proceso y el 9% en adquirido.

Interpretación:

Se puede decir que las niñas y niños no son motivados en reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás., se ha observado que las educadoras no aplican técnicas y estrategias innovadoras para ayudar a superar las dificultades

Tabla 16. Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	8	73%
En Proceso	2	18%
Adquirido	1	9%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 16.

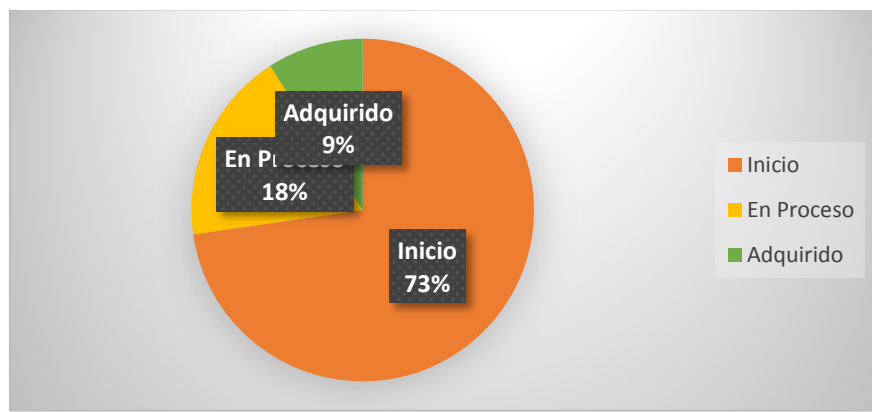


Gráfico 16. Que divertido conocer mi espacio

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

El 73% de niñas y niños no desarrollan la destreza de reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo, ya que se encuentran en un nivel de inicio, el 18% están en proceso y el 9% en adquirido.

Interpretación:

Gran porcentaje de niñas y niños que no reconocen la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo, donde es notable la falta de estrategias pedagógicas en pro a un buen desarrollo de destrezas aplicando actividades donde las niñas y niños sean los protagonistas.

Tabla 17. Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	7	64%
En Proceso	4	36%
Adquirido	0	0%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 17.

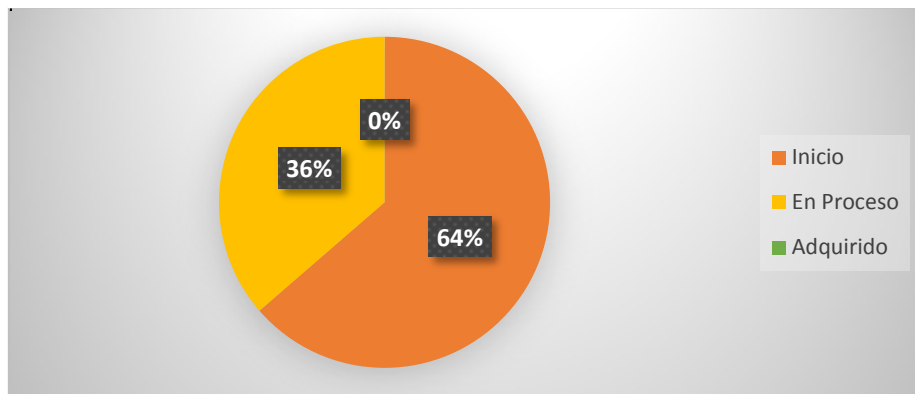


Gráfico 17. Mis amigas las figuras

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

El 64% de niñas y niños no desarrollan la destreza de reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno, pudiendo presentarse dificultad en ciertos fonemas ya que se encuentran en un nivel de inicio, el 36% están en proceso.

Interpretación:

Se puede evidenciar que las niñas y niños no reconocen y clasifican las figuras geométricas en objetos del entorno, y donde la educadora no es partícipe en su aprendizaje de una manera adecuada con ciertas estrategias y metodologías apropiadas en pro de su desarrollo del lenguaje

Tabla 18. Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	6	55%
En Proceso	3	27%
Adquirido	2	18%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 18.

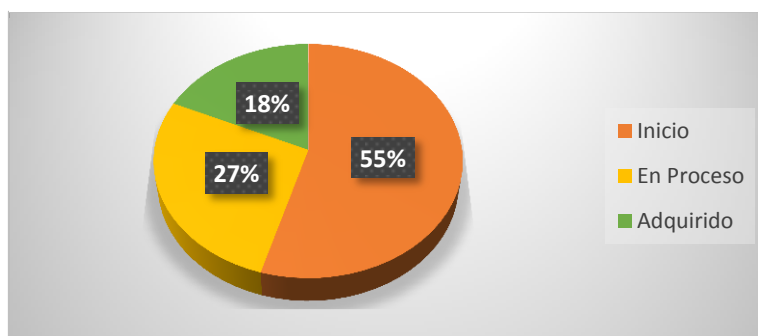


Gráfico 18. Me divierto con mis amigos los números

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

Están en inicio un gran porcentaje de niñas y niños con el 55% de los cuales tienen dificultad de adquirir la destreza leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10, mientras que un 27% están en un nivel de proceso de desarrollar dicha destreza y un 18% la han adquirido significativamente.

Interpretación:

Gran número de niñas y niños que no realizan lectura ni escritura en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10, donde es notable la falta de estrategias pedagógicas en pro a un buen desarrollo de destrezas aplicando actividades donde las niñas y niños sean los protagonistas.

Tabla 19. Discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	6	55%
En Proceso	4	36%
Adquirido	1	9%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica "Tarqui"

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 19.

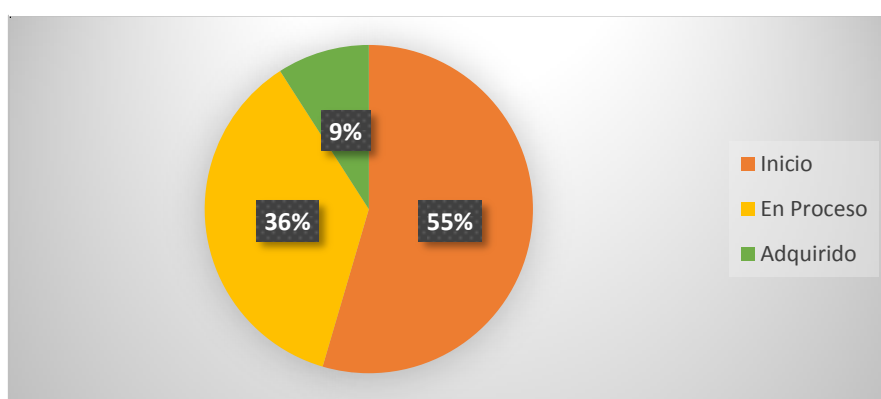


Gráfico 19. Jugando con mis piecitos y mis manitas

Fuente: Unidad de Educación Básica "Tarqui"

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

Están en inicio un gran porcentaje de niñas y niños con el 55% de los cuales tienen dificultad de adquirir la destreza de discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado), mientras que un 36% están en un nivel de proceso de desarrollar dicha destreza y un 9% la han adquirido significativamente

Interpretación:

Un gran número de niñas y niños que discriminan texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado), identificando que la educadora no aplica en cada una de sus actividades estrategias y material que motive y llene de curiosidad a cada niña y niño favoreciendo en su aprendizaje.

Tabla 20. Reconoce la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	8	73%
En Proceso	2	18%
Adquirido	1	9%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 20.

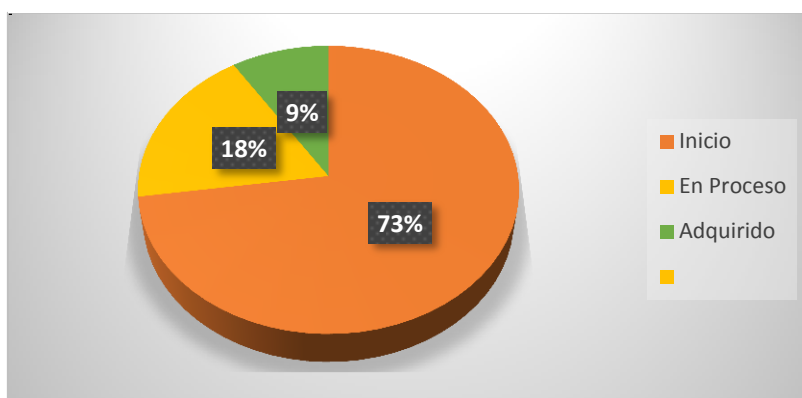


Gráfico 20. Saltando me divierto como un conejito

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

Están en inicio un gran porcentaje de niñas y niños con el 73% de los cuales tienen dificultad de adquirir la destreza de reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera, mientras que un 18% están en un nivel de proceso de desarrollar dicha destreza y un 9% la han adquirido significativamente.

Interpretación:

Se comprueba que las niñas y niños no reconocen la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera, donde a su vez no es estimulado de manera adecuada con estrategias y metodologías que llamen el interés y su aprendizaje sea significativo

CAPÍTULO III
7. PROPUESTA



Guía didáctica de Juegos para el Desarrollo del Pensamiento
Lógico Matemático en Niñas y Niños
de 5 a 6 años de la Unidad de Educación Básica
“Tarqui”, ubicado en el Cantón Santo Domingo,
Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas,
en el Periodo mayo – octubre 2019.

7.1. GUÍA DIDÁCTICA DE



ACTIVIDADES



1.1. Presentación

La Guía de Actividades mediante el juego mejora el desarrollo de la motricidad fina se fundamenta en experiencias lúdicas, las cuales le permiten a las niñas y niños divertirse y que despierte en ellos el interés de aprender jugando.

Las actividades realizadas con el juego, plasmadas en esta Guía, permiten la estimulación del pensamiento lógico matemático, cognitiva, convirtiéndose en una herramienta de desarrollo integral del niño.

La presente propuesta está constituida por 10 actividades, las mismas que son utilizadas por las educadoras en sus planificaciones diarias y de esta manera mejorar el proceso del desarrollo del pensamiento lógico matemático.

La estructura de las actividades realizadas conlleva a un proceso de enseñanza significativa y precisa, influyendo positivamente en su proceso de aprendizaje, mejorando significativamente el desarrollo del pensamiento lógico matemático.



1.3. Justificación

El juego es una forma de concebir y abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera lúdica y espontánea naciendo desde sus propios intereses.

En la Unidad de Educación Básica “Tarqui” de la Ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas, se comprobó que un gran porcentaje de niñas y niños mejoran en su desarrollo con la aplicación de actividades novedosas, además con la ayuda de esta herramienta ventajosa las educadoras podrán intervenir en la problemática existente, razón por ello esta Guía aporta con una serie de actividades pedagógicas que permitirán estimular a las niñas y niños, permitiendo desarrollarse integralmente en las áreas Cognitiva, actitudinal y motriz.

Esta propuesta pretende optimar la educación de manera actualizada para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños, teniendo así, una alternativa pedagógica actualizada en la institución y ponerla en práctica de forma dinámica y motivadora contribuyendo con la ejercitación motriz a través de sus propias experiencias y vivencias adquiridas durante este proceso.





1.4. Objetivos



1.4.1. Objetivo general

Favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante el juego en niñas y niños de 5 a 6 años de la Unidad de Educación Básica “Tarqui”

1.4.2. Objetivos Específicos

- ✓ Mejorar el rol de educadora mediante la aplicación del juego para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años.
- ✓ Realizar juegos, mediante una investigación científica, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- ✓ Dar a Conocer la Guía didáctica de juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años.





1.5. Aspectos Teóricos

La guía didáctica con enfoque metodológico dirigida a educadoras se la denomina como un instrumento de apoyo pedagógico que permite que los docentes faciliten el aprendizaje mediante actividades que cuenten con la participación activa de los niños, con el que mejorará la educación en los niños de 5 a 6 años pues tendrán la oportunidad de participar activamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, favoreciendo su formación integral hasta lograr el nivel cognitivo esencial acorde a su edad. Es importante determinar que esta herramienta dirigida a docentes es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo al incursionar en la aplicación de los juegos que trabajen en el mejoramiento del área matemática los educandos. Los niños a edad temprana aprenden poco a poco siendo capaces de elaborar sus propios conocimientos basados en sus propias experiencias y observación de su entorno.





1.6. Factibilidad de su aplicación

La factibilidad de la implementación de una guía didáctica dirigida a educadoras se establece ante la propuesta de diferentes actividades con la participación activa y la formación del pensamiento lógico matemático sin problema, tomando en cuenta lo importante que es el juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 a 6 años, para este proceso se toma en cuenta mi aporte económico y la participación activa y comprometida de las educadoras para llevar a cabo con éxito dichas actividades.

1.6.1. Financiero

Yo, Lisseth Adriana Godoy Hernández, Egresada del Instituto Superior Tecnológico Japón gestioné la guía didáctica con enfoque metodológico, sin que exista gastos extremos, debido a que las actividades propuestas fueron orientadas del internet y con actividades determinadas, pero adaptadas a la realidad de cada niña y niño.

1.6.2. Humano

La propuesta es factible para su realización de acuerdo a los factores humanos involucrados de la unidad educativa que son el director y las educadoras, ya que sin su apoyo no hubiera posible ejecutar las actividades propuestas en la guía, tomando en cuenta de la influencia del juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

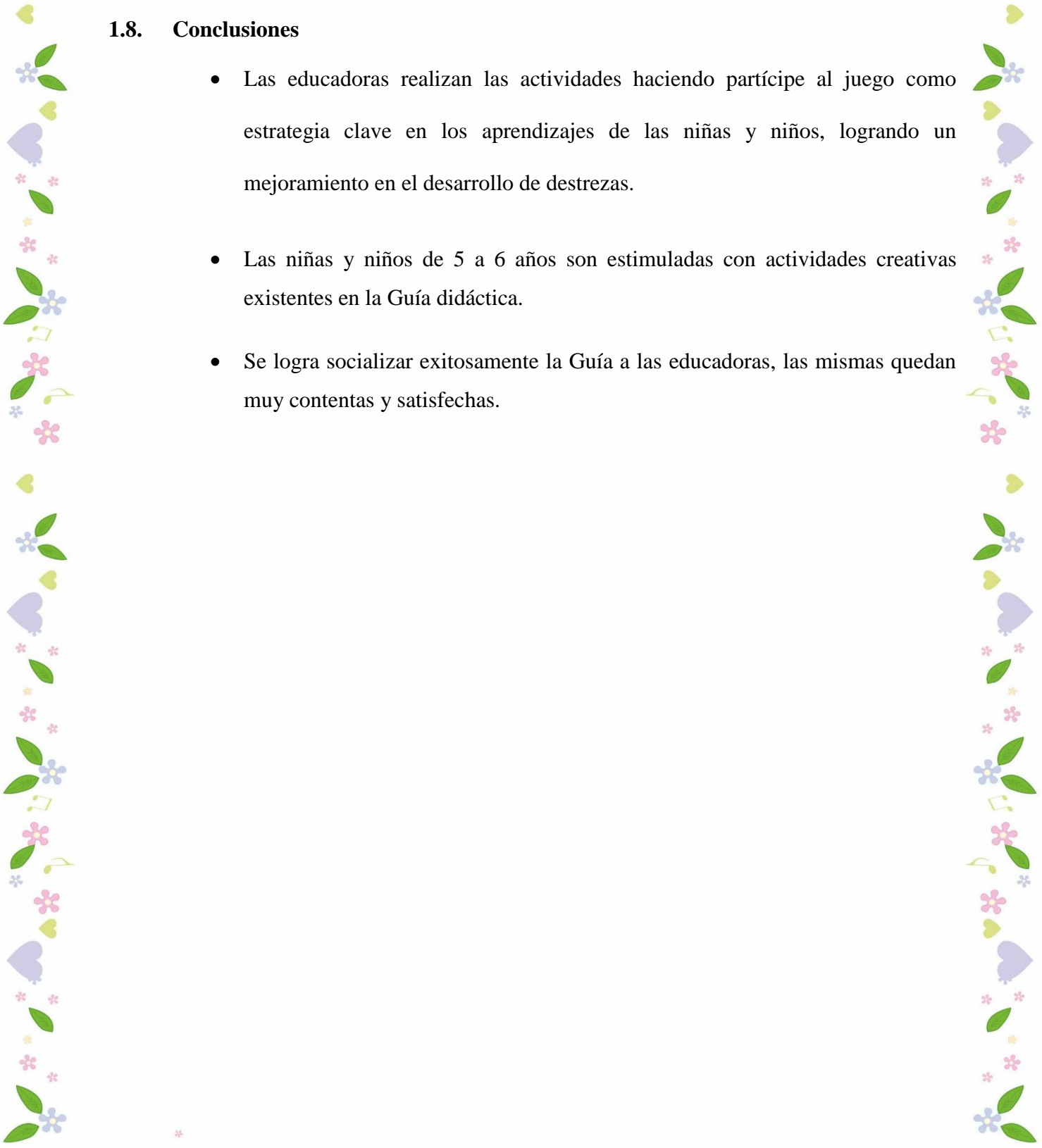
1.7. Descripción

La presente propuesta fue creada con el objetivo de guiar a las educadoras en adquirir conocimientos sobre la importancia de plantear actividades con metodologías lúdicas para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 5 a 6 años, se trabajó con los educandos y educadoras de la Unidad de Educación Básica “Tarqui”, tomando en cuenta que las actividades realizadas en la guía didáctica con enfoque metodológico tiene la finalidad de potenciar un aprendizaje significativo. La educadora deberá tomar en cuenta el bloque curricular, los ejes de aprendizaje, componentes de los ejes de aprendizaje y las destrezas con criterio de desempeño, siendo una guía adaptada a la realidad y necesidades de las niñas y niños.





1.8. Conclusiones

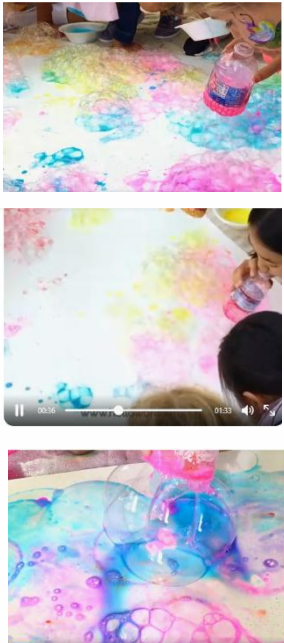

- Las educadoras realizan las actividades haciendo partícipe al juego como estrategia clave en los aprendizajes de las niñas y niños, logrando un mejoramiento en el desarrollo de destrezas.
 - Las niñas y niños de 5 a 6 años son estimuladas con actividades creativas existentes en la Guía didáctica.
 - Se logra socializar exitosamente la Guía a las educadoras, las mismas quedan muy contentas y satisfechas.
- 

2. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

El juego es una actividad innata, que surge de forma natural



Actividad N.1 Mi magia de colores

Bloque Curricular	La Naturaleza y yo	
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural	
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas	
Recursos:	Jabón, Pintura (colores primarios), plástico, USB, Parlante, Botellas de plástico, medias viejas.	
Destrezas con Criterio de Desempeño	Reconocer los colores secundarios en objetos del entorno	
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”	
Edad:	5 a 6 años	
Tiempo y participación	30 min	
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández	
	Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Realizar las actividades iniciales. • Canción: “Los colores” • Contamos el cuento “EL SOL Y EL CIELO DESCUBREN LOS COLORES SECUNDARIOS” • Realizamos una lluvia de ideas acerca del cuento. • Entregamos el material que se va a utilizar, una botella plástica forrada la base con una media y un recipiente relleno con agua, jabón y pintura (colores primarios) • Pedimos a las niñas y niños acercarse al plástico, mojar la base de la botella en el recipiente preparado y soplen por el embudo de la botella y que las burbujas que caigan en el plástico se mezclen con las de diferentes colores, formando así los colores secundarios. • Identificar, describe, compara y clasifica objetos del entorno según el color. 	Indicadores de evaluación Compara y distingue objetos según su color.
		



CUENTO EL SOL Y EL CIELO DESCUBREN LOS COLORES SECUNDARIOS

El sol al despertarse, tiene la cara roja de tanto dormir y el cielo, que se acaba de levantar, aparta su manta de oscura noche. Los dos bostezan ruidosamente

- ¡ahhhhhh!

- ¡sol! - dijo el cielo azul

-tus mejillas rojas se han mezclado con tu cara amarilla y ¡ha aparecido un nuevo color!

¿siiiii? ¡a ver! - dijo el sol mirándose en un espejo.

- ¡qué bonito! Le voy a llamar naranja.

¡se me está ocurriendo! - dijo el cielo

- ¿y si probamos a juntar mi color azul y el tuyo amarillo, ¿qué crees que pasará?

Pues... ¡no se! -dijo el sol- ¿lo probamos?

Los dos se pusieron uno al lado del otro juntando sus colores y al hacerlo apareció... ¡un nuevo color!

- ¡ohhhhh! ¡qué bonito! -dijeron los dos a la vez- le llamaremos verde

¡Oye cielo! - dijo el sol – ¿por qué no pintamos la tierra con estos colores?

- ¡qué divertido sol! Jajaja ¡vamos por nuestros pinceles! - dijo el cielo

-. Y los dos amigos con sus pinceles y su boina de pintor, pintaron praderas verdes llenas de flores naranjas, rojas amarillas y azules.

Autor: JuanitaPilatasig





Lista de cotejo 1

ACTIVIDAD:		Mi magia de colores		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Establece comparaciones directas tamaño grande/pequeño		
		Destreza		
		Reconocer los colores secundarios en objetos del entorno		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		X	
2	Niña			x
3	Niño			x
4	Niña			x
5	Niña		X	
6	Niño		X	
7	Niño	x		
8	Niño			x
9	Niña			x
10	Niño			x
11	Niño			x



Actividad N.2
Mis amigos juguetes grandes y pequeños

Bloque Curricular	Mis nuevos amigos y yo	
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural	
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas	
Recursos:	USB; Parlante, material lúdico de figuras grandes y pequeñas	
Destrezas con Criterio de Desempeño	Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño), plato, pompones grandes y pequeños, pinza.	
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”	
Edad:	5 a 6 años	
Tiempo y participación	30 min	
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández	
 	Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Realizar las actividades iniciales. • Canción: “Caracolote” • Se muestra los materiales con los que se va a trabajar • Dialogar sobre los objetos que se encuentran en el aula, grandes y pequeños. • Jugar en parejas la rayuela de figuras grandes y pequeñas, el que llegue primero a la meta es el ganador • Separa con una pinza y compara objetos de tamaño grande y pequeño 	Indicadores de evaluación <ul style="list-style-type: none"> • Establece comparaciones directas tamaño grande/pequeño

CARACOLITO



**Caracolito, caracolito
Quien te hizo tan chiquito,
Si tú te asomas a la ventana,
El agua te llevará.**

**Caracolito, caracolito
Quien te hizo tan grandote,
Si tu te asomas a la ventana,
El agua te llevará.**

Autor: Rosi Estremadoyro Meza

Lista de cotejo 2

ACTIVIDAD:		Mis amigos juguetes grandes y pequeños		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Establece comparaciones directas tamaño grande/pequeño		
		Destreza		
		Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño),		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		X	
2	Niña		X	
3	Niño			X
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño		X	
7	Niño			X
8	Niño		X	
9	Niña	X		
10	Niño			X
11	Niño			X

Actividad N.3
Me divierto conociendo mi lateralidad

Bloque Curricular	Mi comunidad y yo
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas
Recursos:	USB, Parlante, espejo, ula, pelota, hoja de evaluación.
Destrezas con Criterio de Desempeño	Identificar la izquierda y la derecha en los demás
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Edad:	5 a 6 años
Tiempo y participación	30 min
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández



Contenidos

- Realizar las actividades iniciales.
- Canción: “Con mi mano izquierda y derecha”
- Se muestra los materiales con los que se va a trabajar
- Mirándose a un espejo identifican su derecha e izquierda.
- Nos sentamos en la parte exterior de una ula, en forma de círculo las niñas y niños se pasan la pelota de lado que diga la consigna la educadora.
- Describir la posición y ubicación de los objetos (izquierda /derecha)

Indicadores de evaluación
Describe la posición y ubicación de los objetos (izquierda /derecha)

TOCA TU CABEZA.



Toca tu cabeza

Sacude tus hombros

y da una vuelta yá,

Salto a la derecha,

salto a la izquierda

y vuele a comenzar

Autor: Canta Maestra

Lista de cotejo 3

ACTIVIDAD:		Me divierto conociendo mi lateralidad		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Describe la posición y ubicación de los objetos (izquierda /derecha)		
		Destreza		
		Identificar la izquierda y la derecha en los demás		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		X	
2	Niña			X
3	Niño		X	
4	Niña			X
5	Niña		X	
6	Niño			X
7	Niño			X
8	Niño		X	
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niño			X

Actividad N.4
Traveseando con muchos y pocos juguetes

Bloque Curricular	Mis nuevos amigos y yo
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas
Recursos:	USB, Parlante, legos, recipiente, hoja de evaluación
Destrezas con Criterio de Desempeño	Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos.
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Edad:	5 a 6 años
Tiempo y participación	30 min
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández



Contenidos

- Realizar las actividades iniciales.
- Canción: “Con mi dedito”
- Jugar en grupos de tres niños, pedir al primer niño que escoja 5 legos, al segundo pedir que coja más legos que el primer niño y el tercero menos que el primer niño, así trabajar con varias sesiones intercambiando el lugar de las niñas y niños.
- Al final realizar la evaluación.
- Colorea el bote que tiene muchos caramelos.

Indicadores de evaluación

Usa los cuantificadores uno/muchos; ninguno/algunos/todos; más/menos en situaciones cotidianas.

MI DEDITO



Con mi dedito digo si, si,
Con mi dedito digo no, no,
Digo, digo si, si,
Digo, digo no, no,
Y este dedito se escondió.

Con mi cabeza digo si, si,
Con mi cabeza digo no, no,
Digo, digo si, si,
Digo, digo no, no,
Y esta cabeza se escondió.

Con mi piecito digo si, si,
Con mi piecito digo no, no,
Digo, digo si, si,
Digo, digo no, no,
Y este piecito se escondió.

Autor: Canta Juego

Lista de cotejo 4


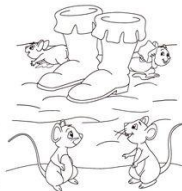
ACTIVIDAD: Travesando con muchos y pocos juguetes

Componentes de los Ejes de Aprendizajes: Relaciones Lógico – matemáticas

Grupo de edad: 5 a 6 años

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Usa los cuantificadores uno/muchos; ninguno/algunos/todos; más/menos en situaciones cotidianas		
		Destreza		
		Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos.		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		X	
2	Niña		X	
3	Niño			X
4	Niña		X	
5	Niña			X
6	Niño		X	
7	Niño			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño		X	
11	Niño			X

Actividad N.5
Me divierto con mi amigo el de atrás

Bloque Curricular	Mis nuevos amigos y yo	
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural	
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas	
Recursos:	USB, parlante, globo, material del entorno, hoja de evaluación.	
Destrezas con Criterio de Desempeño	Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante-atrás.	
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”	
Edad:	5 a 6 años	
Tiempo y participación	30 min	
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández	
 <p align="center">Delante - detrás</p> <p><small>Capacidad: Establece relaciones de abstracción, anterioridad y posterioridad.</small></p> <p><small>1. Colorea los retratos que se encuentran delante de las botas; y marca con un signo (X) los que se hallan detrás.</small></p> 	<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar las actividades iniciales. Canción: “El oso y el osito” Indicar a los alumnos que se pongan de pie delante de su silla y que miren sucesivamente hacia el frente y hacia atrás: hacia delante y hacia atrás. Luego preguntarles: Tú silla, ¿está adelante o detrás de ti?, ¿Qué compañero está sentado delante de ti? Elegir algunos puntos u objetos de la sala que estén delante o detrás de ellos y que vayan respondiendo donde se ubican, hasta comprobar que todos comprendieron el sentido de anterioridad. Describir la posición y ubicación de los objetos adelante – atrás en la hoja de evaluación. 	<p>Indicadores de evaluación Describe la posición y ubicación de los objetos adelante-atrás</p> <p>Canción: El oso y el osito</p> <p>El oso y el osito se fueron a pasear; El oso va adelante y el osito va atrás; Y el osito le dice papá, papá, papá; Y el oso le contesta ya va osito, ya va.</p>

Lista de cotejo 5

ACTIVIDAD:		Me divierto con mi amigo el de atrás		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Describe la posición y ubicación de los objetos adelante-atrás		
		Destreza		
		Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás.		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño			X
2	Niña		X	
3	Niño			X
4	Niña		X	
5	Niña		X	
6	Niño			X
7	Niño		X	
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niño			X

EL OSO Y EL OSITO



El oso y el osito se fueron a pasear;
El oso va adelante y el osito va detrás;
Y el osito le dice papá, papá, papá;
Y el oso le contesta ya va osito, ya va.

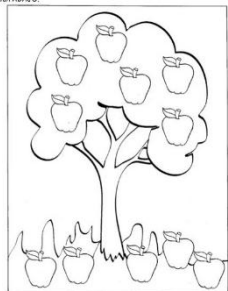
Autor: Lolin1196

Actividad N.6
Que divertido conocer mi espacio

Bloque Curricular	Mis nuevos amigos y yo
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas
Recursos:	USB, Parlante, material concreto, hoja de evaluación
Destrezas con Criterio de Desempeño	Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Edad:	5 a 6 años
Tiempo y participación	30 min
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández



Arriba - abajo
© Calareo de rojo los manzanos que están ARRIBA y de color amarillo los que están ABAJO.



MATEMÁTICAS 5 AÑOS

Contenidos



- Realizar las actividades iniciales.
- Canción: “Arriba - abajo”
- Jugar con un globo inflado elevándolo y dejándolo caer
- Hacer que el ejercicio aplique directamente en la realidad las nociones tales como: arriba - abajo, encima - debajo, sobre - abajo.
- Solicitar a los alumnos que dirijan sus brazos hacia los siguientes puntos: arriba - abajo; encima de los hombros, debajo de los hombros, sobre las rodillas, debajo de las rodillas
- Repetir varias veces
- los niños deben usar términos recién aprendidos en relación al propio cuerpo, respondiendo las preguntas siguientes: ¿El techo dónde está? ¿El piso dónde está?
- Pedir a algunos alumnos que señalen dos o tres objetos y vayan diciendo si están encima o debajo de ellos, sobre o debajo de algún otro objeto o lugar.
- Describir la posición y ubicación de objetos arriba- abajo en la hoja de evaluación.

Indicadores de evaluación
Describe la posición y ubicación de los objetos arriba-abajo, encima - debajo, sobre - abajo.

Lista de cotejo 6

ACTIVIDAD:		Que divertido conocer mi espacio		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Describe la posición y ubicación de los objetos arriba-abajo, encima - debajo, sobre – abajo		
		Destreza		
		Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		X	
2	Niña			X
3	Niño		X	
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño		X	
7	Niño	X		
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niño			X

Actividad N.7
Mis amigas las figuras

Bloque Curricular	Mis nuevos amigos y yo	
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural	
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas	
Recursos:	USB, Parlante, Figuras geométricas de madera, material didáctico con cartón de las figuras geométricas, cinta taípe.	
Destrezas con Criterio de Desempeño	Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno	
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”	
Edad:	5 a 6 años	
Tiempo y participación	30 min	
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández	
 	Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Realizar las actividades iniciales. • Canción: “Las figuras geométricas” • En la parte exterior del aula presentamos los materiales con los que se va a trabajar • Realizamos una dramatización de visita a un parque de diversiones de las figuras geométricas, donde deben jugar y visitar todos los lugares del parque. • Clasificar las figuras geométricas observadas en el parque de diversiones 	Indicadores de evaluación Identifica, contrasta y describe características de cuerpos, figuras y objetos incluyendo círculos, triángulos, rectángulos, pirámides, cubos y cilindros

LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS



El círculo es redondo, no tiene ni una esquina
es como una pelota o como la luna llena.

Y ¿cómo es un cuadrado? pues tiene 4 lados
tiene 4 esquinas, sus lados son iguales.

Y ahora el triángulo que solo tiene 3 lados
tiene 3 esquinas, es como una pirámide

El rectángulo, el rectángulo tiene 4 lados
dos largos y dos cortos, es alargado.

Autor: Rosi Estremadoyro Meza



Lista de cotejo 7

ACTIVIDAD:		Mis amigas las figuras		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad:		5 a 6 años		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Identifica, contrasta y describe características de cuerpos, figuras y objetos incluyendo círculos, triángulos, rectángulos, pirámides, cubos y cilindros		
		Destreza		
		Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño	X		
2	Niña		X	
3	Niño		X	
4	Niña			X
5	Niña		X	
6	Niño			X
7	Niño			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niño			X



Actividad N.8
Me divierto con mis amigos los números

Bloque Curricular	Mis nuevos amigos y yo
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas
Recursos:	USB, Parlante, caja, botella, pelotas de plástico
Destrezas con Criterio de Desempeño	Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Edad:	5 a 6 años
Tiempo y participación	30 min
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández



CONOCE LOS NUMEROS DEL 0 AL 10

* Escribe los números del 0 al 10.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

* Escribe los números del 10 al 0.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

* Escribe los nombres de estos números

2	1	
4	3	
6	5	
8	7	
10	9	

Contenidos

- Realizar las actividades iniciales.
- Canción: “Los números”
- Presentar el material Didáctico que se va a trabajar.
- Las niñas y niños deben caminar por la figura de cada numeral del 0 al 10 e ir pronunciando su nombre en forma ascendente y descendente.
- Jugar con el material lúdico de los números donde identificará y asociará los números del 0 al 10 en contextos significativos.
- Leer y escribir los números según la consigna en la hoja de evaluación.

Indicadores de evaluación

Reconoce, escribe y asocia los números del 0 al 10 en contextos significativos

Lista de cotejo 8

ACTIVIDAD:		Me divierto con mis amigos los números		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Reconoce, escribe y asocia los números del 0 al 10 en contextos significativos		
		Destreza		
		Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño			X
2	Niña			X
3	Niño			X
4	Niña		X	
5	Niña		X	
6	Niño			X
7	Niño			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niño			X

LOS NÚMEROS




Un, dos, tres
Un, dos, tres
Son los números
son los números
si, si, si
Uno, dos, tres, cuatro
si, 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 una serpiente que baila sin parar.
El cuatro es una silla que invita a descansar.
El cinco es un conejo que salta sin parar.
El seis es una pera redonda y con rabito.
El siete un caballero con gorra y con bastón.
El ocho son las gafas que usa don Ramón.
El nueve es un hijito atado a un globito.
El cero una pelota que acaba esta canción.

Autor: Guía Infantil

Actividad N.9
Jugando con mis piecitos y mis manitas

Bloque Curricular	La Naturaleza y yo	
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural	
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas	
Recursos:	USB, parlante, cajas sensorio motrices, cartón rugoso, botones, plumas, lustre, esponja, arena, piedras pequeñas, lana, piedra pómez, algodón, granos de arroz, granos de frejol, paja seca, tela y espuma Flex desmenuzado.	
Destrezas con Criterio de Desempeño	Discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)	
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”	
Edad:	5 a 6 años	
Tiempo y participación	30 min	
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández	
	Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Realizar las actividades iniciales. • Canción: “Texturas Miss Rossy” • Salimos al patio y presentamos los materiales con los que se va a trabajar. • Pedimos que todos se saquen los zapatos y calcetines e invitamos a dar un paseo por el patio. • Luego visitamos el espacio sensorio motriz con diferentes texturas en cada una de los recipientes, donde tienen que ir sintiendo con sus pies y manos el tipo de textura. 	Indicadores de evaluación Discrimina texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)

Lista de cotejo 9

ACTIVIDAD:		Jugando con mis piecitos y mis manitas		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Discrimina texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)		
		Destreza		
		Discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño			X
2	Niña		X	
3	Niño		X	
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño		X	
7	Niño			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niño			X

TEXTURAS

Vamos a tocar a un cocodrilo
es muy áspero, aspero, aspero
y esta esponja de dunlopillo
es muy blanda blanda blanda.

Vamos a tocar todos la carita
es muy suave suave suave
y si tocas la madera
es muy dura dura dura.

Vamos a tocar una piedra pómez
es rugosa muy rugosa
y si tocamos el papel lustre
es muy liso liso liso.

Son texturas diferentes
que a mi me gusta tocar
vamos todos a jugar
que también te va a gustar.

Autor: Rosi Estremadoyro Meza



Actividad N.10
Saltando me divierto como un conejito

Bloque Curricular	Mis nuevos amigos y yo
Ejes del Aprendizaje	Conocimiento del medio natural y cultural
Componentes de los Ejes de Aprendizajes	Relaciones Lógico – matemáticas
Recursos:	USB, Parlante, rosetas, legos, canasta, Rayuela lúdica, hoja de evaluación.
Destrezas con Criterio de Desempeño	Reconoce la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera.
Nombre de la unidad Educativa	Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Edad:	5 a 6 años
Tiempo y participación	30 min
Parvularia:	Lisseth Adriana Godoy Hernández



DENTRO Y FUERA

Colorea de amarillo los pájaros que están dentro de la jaula y de naranja los que están fuera.



Contenidos

- Realizar las actividades iniciales.
- Canción: “Adentro - Afuera”
- Presentar los materiales a trabajar
- Clasificar objetos de una canasta, de los cuales los legos colocar dentro de la canasta y las rosetas colocar fuera de la canasta
- Todos las niñas y niños participan uno a uno en función de la consigna de la educadora, que deben pasar por la rayuela sin equivocarse el que lo realice en menos tiempo gana
- Describir la posición de los objetos dentro fuera.
- Colorea de amarillo los pájaros que están dentro de la jaula y de naranja los que están fuera.

Indicadores de evaluación

Describe la posición y ubicación de los objetos (dentro/fuera)

Canción: Adentro y afuera

Afuera y adentro
 Mi lengua se va
 Se asoma se entra,
 Se vuelve a asomar
 Ella vive adentro
 Y la saco yo
 Afuera tú la miras
 Pero adentro no
 Afuera y adentro
 Tu lengua pondrás
 Cuando yo te diga
 Tú la asomará
 Afuera
 Adentro
 Afuera
 Adentro
 Afuera
 Adentro
 Gracias ya no más
 Afuera y adentro
 La lengua se va
 Se asoma, se entra,
 Se vuelve a asomar
 Afuera
 Adentro
 Afuera
 Adentro
 Afuera
 Adentro
 Ya no juego más



Lista de cotejo 10

ACTIVIDAD:		Saltando me divierto como un conejito		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Describe la posición y ubicación de los objetos (dentro/fuera)		
		Destreza		
		Reconoce la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		X	
2	Niña	X		
3	Niño			X
4	Niña			X
5	Niña		X	
6	Niño			X
7	Niño		X	
8	Niño			X
9	Niña		X	
10	Niño			X
11	Niño			X





Adentro y afuera

Afuera y adentro
Mi lengua se va
Se asoma se entra,
Se vuelve a asomar
Ella vive adentro
Y la saco yo
Afuera tú la
miras
Pero adentro no
Afuera y adentro
Tu lengua pondrás
Cuando yo te diga
Tú la asomará
Afuera, Adentro
Afuera
Adentro
Afuera
Adentro
Gracias ya no más
Afuera y adentro
La lengua se va
Se asoma, se entra,
Se vuelve a asomar
Afuera
Adentro
Afuera
Adentro
Afuera
Adentro
Ya no juego más

Autor: Cantando Aprendo Hablar



CAPITULO IV

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Lista de cotejo 1				
ACTIVIDAD:		Mi magia de colores		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Establece comparaciones directas tamaño grande/pequeño.		
		Destreza		
		Reconocer los colores secundarios en objetos del entorno		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		x	
2	Niña			x
3	Niño			x
4	Niña			x
5	Niña		x	
6	Niño		x	
7	Niño	X		
8	Niño			x
9	Niña			x
10	Niño			x
11	Niño			x

Tabla 21. Reconocer los colores secundarios en objetos del entorno

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	9%
En Proceso	3	27%
Adquirido	7	64%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 21.

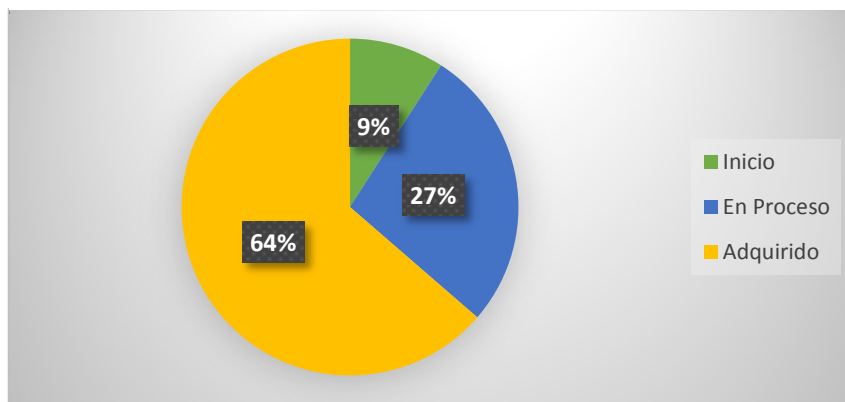


Gráfico 21. Mi magia de colores
Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Autor: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis

El 64% de las niñas y niños han adquirido la destreza de reconocer los colores secundarios en objetos del entorno, un 27% que están en proceso de adquirirla, mientras que el 9% está en inicio.

Interpretación:

Se establece que las niñas y niños son motivadas por las educadoras para lograr un adecuado desarrollo de esta destreza, mostrando gran eficiencia al momento de trabajarlas mostrando claras ciertas técnicas o procedimientos.

Lista de cotejo 2

ACTIVIDAD:		Mis amigos juguetes grandes y pequeños		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Establece comparaciones directas tamaño grande/pequeño		
		Destreza		
		Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño),		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		x	
2	Niña		x	
3	Niño			x
4	Niña			x
5	Niña			x
6	Niño		x	
7	Niño			x
8	Niño		x	
9	Niña	X		
10	Niño			x
11	Niño			x

Tabla 22. Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño).

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	9%
En Proceso	4	36%
Adquirido	6	55%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
 Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 22.

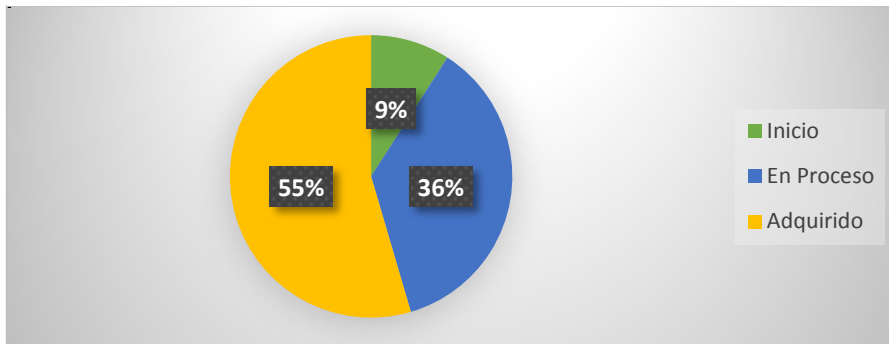


Gráfico 22. Mis amigos juguetes grandes y pequeños
 Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
 Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis

Según los resultados obtenidos en esta tabulación nos dice que un 55% de niñas y niños han adquirido la destreza, mientras que un 36% están en proceso de reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño), y el 9% se queda en inicio.

Interpretación:

Gran porcentaje de niñas y niños logran desarrollar la destreza demostrando que su desenvolvimiento es alto y está trabajando la educadora adecuadamente para ayudar a superarlo.

Lista de cotejo 3

ACTIVIDAD:		Me divierto conociendo mi lateralidad		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Describe la posición y ubicación de los objetos (izquierda /derecha)		
		Destreza		
		Identificar la izquierda y la derecha en los demás		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		x	
2	Niña			x
3	Niño		x	
4	Niña			x
5	Niña		x	
6	Niño			x
7	Niño			x
8	Niño		x	
9	Niña			x
10	Niño			x
11	Niño			x

Tabla 23. Identificar derecha en los demás

la izquierda y la

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	0	0%
En Proceso	4	36%
Adquirido	7	64%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 23.

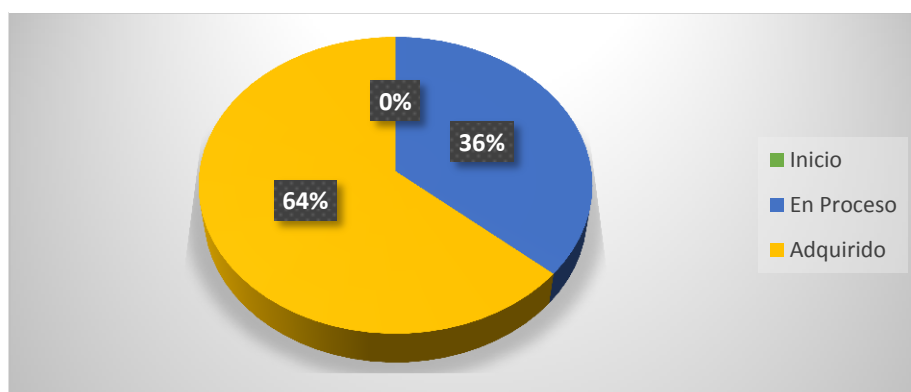


Gráfico 23. Me divierto conociendo mi lateralidad
Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

El 64% de las niñas y niños han adquirido la destreza de identificar la izquierda y la derecha en los demás, un 18% está en proceso y un 36% están en proceso de adquirir dicha destreza.

Interpretación:

Se logra un desarrollo de la destreza de las niñas y niños donde son motivados en identificar la izquierda y la derecha en los demás, donde las técnicas aplicadas por las educadoras son apropiadas para superar las dificultades.

Lista de cotejo 4

ACTIVIDAD:		Traveseando con muchos y pocos juguetes		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Usa los cuantificadores uno/muchos; ninguno/algunos/todos; más/menos en situaciones cotidianas		
		Destreza		
		Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos.		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		X	
2	Niña		X	
3	Niño			X
4	Niña		X	
5	Niña			X
6	Niño		X	
7	Niño			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño		X	
11	Niño			X

Tabla 24. Reconocer, colecciones de objetos mucho, poco uno,

Frecuencia	Total	4
Inicio	0	0%
En Proceso	5	45%
Adquirido	6	55%
Total	11	100%

estimar y comparar usando cuantificadores: ninguno, todos.

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 24.

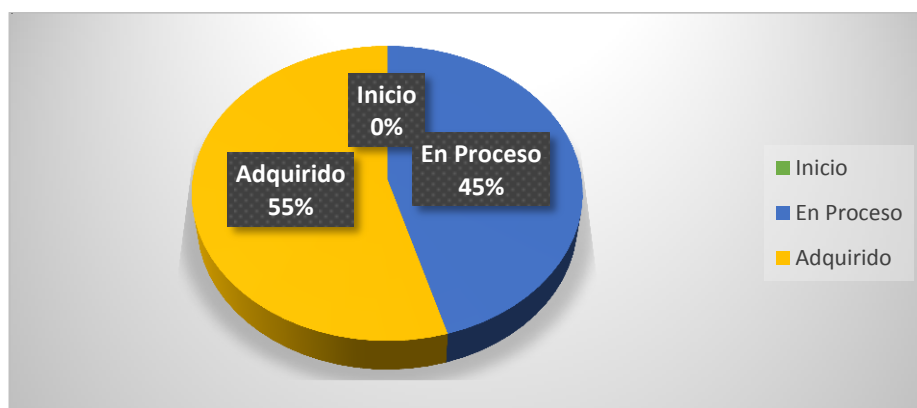


Gráfico 24. Travesando con muchos y pocos juguetes
Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

Han adquirido la destreza un gran porcentaje de niñas y niños 55%, mientras que el 45% están en proceso de adquirir la destreza de reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos.

Interpretación:

Las niñas y niños reconocen, estiman y comparan colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos, donde la docente aplica una metodología adecuada para ayudar a superar esta destreza.

Lista de cotejo 5

ACTIVIDAD:		Me divierto con mi amigo el de atrás		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Describe la posición y ubicación de los objetos adelante-atrás		
		Destreza		
		Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás.		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño			X
2	Niña		X	
3	Niño			X
4	Niña		X	
5	Niña		X	
6	Niño			X
7	Niño		X	
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niño			X

Tabla 25. Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás.

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	0	0%
En Proceso	4	36%
Adquirido	7	64%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 25.

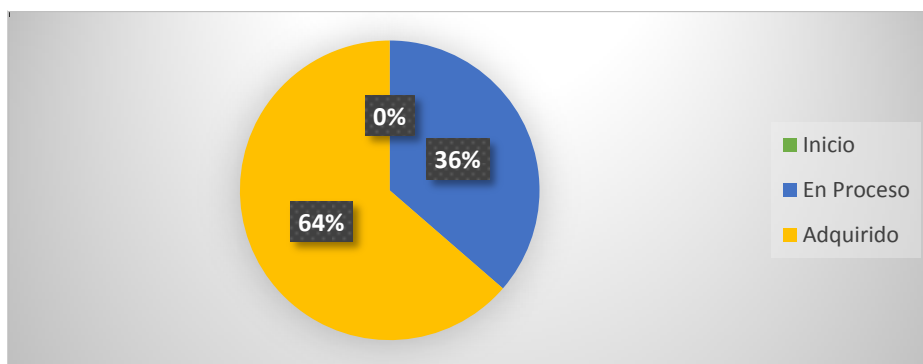


Gráfico 25. Me divierto con mi amigo el de atrás

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

El 64% de niñas y niños adquieren la destreza de reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás., y se encuentran en proceso el 36% de niñas y niños.

Interpretación:

Existe gran motivación en las niñas y niño, donde logran reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás, resultado que se obtiene por las estrategias aplicadas por las educadoras y ayudan a superar falencias en su desarrollo.

Lista de cotejo 6

ACTIVIDAD:		Que divertido conocer mi espacio		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Describe la posición y ubicación de los objetos arriba-abajo, encima - debajo, sobre – abajo		
		Destreza		
		Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		x	
2	Niña			x
3	Niño		x	
4	Niña			x
5	Niña			x
6	Niño		x	
7	Niño	x		
8	Niño			x
9	Niña			x
10	Niño			x
11	Niño			x

Tabla 26. reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	9%
En Proceso	3	27%
Adquirido	7	64%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 26.

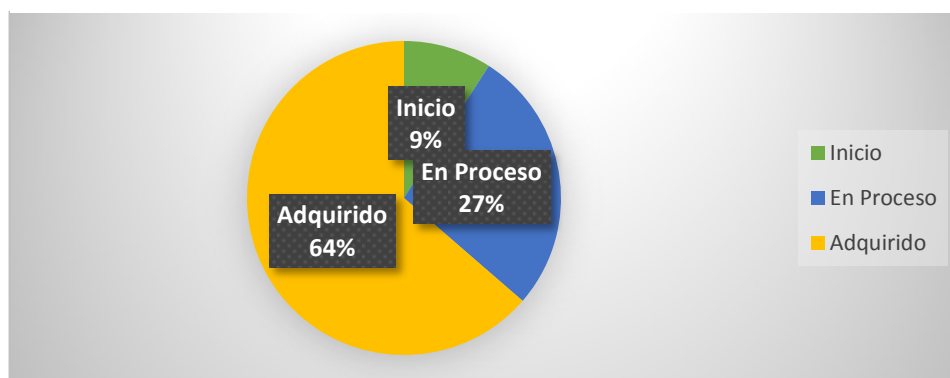


Gráfico 26. Que divertido conocer mi espacio

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

El 64% de niñas y niños adquieren la destreza de reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo, mientras que un 27% están en proceso de adquirirla.

Interpretación:

Las niñas y niños gracias a las estrategias aplicadas por la docente a la hora de realizar las actividades logran reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo.

Lista de cotejo 7

ACTIVIDAD:		Mis amigas las figuras		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Identifica, contrasta y describe características de cuerpos, figuras y objetos incluyendo círculos, triángulos, rectángulos, pirámides, cubos y cilindros		
		Destreza		
		Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño	x		
2	Niña		x	
3	Niño		x	
4	Niña			x
5	Niña		x	
6	Niño			x
7	Niño			x
8	Niño			x
9	Niña			x
10	Niño			x
11	Niño			x

Tabla 27. Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	9%
En Proceso	3	27%
Adquirido	7	64%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 27.

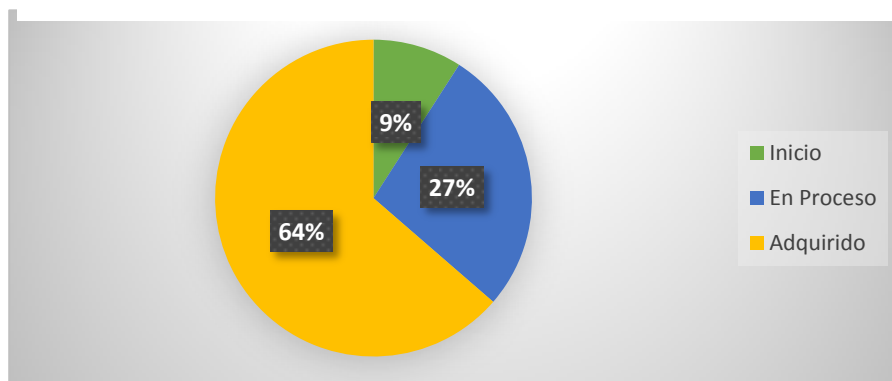


Gráfico 27. Mis amigas las figuras

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

El 64% de niñas y niños adquieren la destreza de reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno, mientras que se encuentran en un nivel de proceso un 27% y solamente un 9% permanecen en inicio.

Interpretación:

Las niñas y niños reconocen y clasifican las figuras geométricas en objetos del entorno, gracias a las estrategias desarrolladas por la educadora de manera adecuada en pro de su desarrollo del lenguaje

Lista de cotejo 8

ACTIVIDAD:		Me divierto con mis amigos los números		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Reconoce, escribe y asocia los números del 0 al 10 en contextos significativos		
		Destreza		
		Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño			X
2	Niña			X
3	Niño			X
4	Niña		X	
5	Niña		X	
6	Niño			X
7	Niño			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niño			X

Tabla 28. Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	0	0%
En Proceso	2	18%
Adquirido	9	82%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 28.

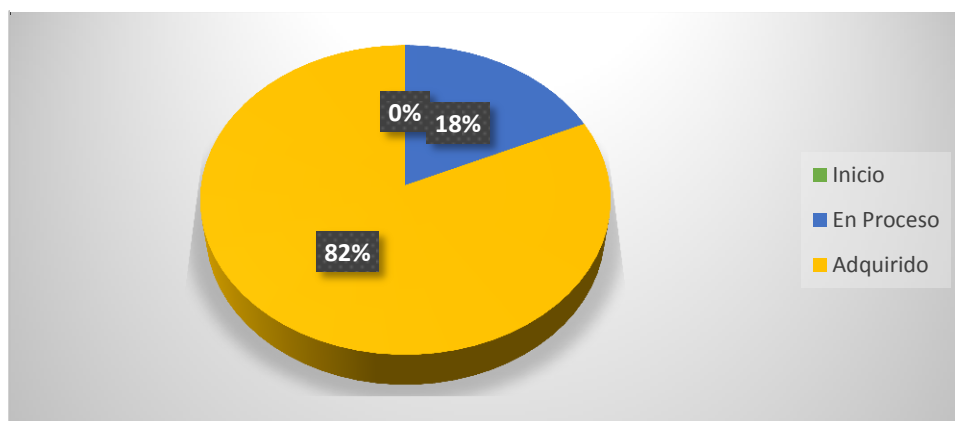


Gráfico 28. Me divierto con mis amigos los números
Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”
Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

Han adquirido un gran porcentaje de niñas y niños con el 82% de los cuales adquieren la destreza de realizar movimientos más complejos de mejillas, lengua, labios y glotis, mientras que un 18% están en un nivel de proceso de desarrollar dicha destreza.

Interpretación:

Las niñas y niños alcanzan a desarrollar esta destreza con la ayuda de las estrategias utilizadas por la docente, en pro a un buen desarrollo del lenguaje aplicando actividades donde ellos sean los protagonistas.

Lista de cotejo 9

ACTIVIDAD:		Jugando con mis piecitos y mis manitas		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Discrimina texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)		
		Destreza		
		Discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño			X
2	Niña		X	
3	Niño		X	
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño		X	
7	Niño			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niño			X

Tabla 29. Discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	0	0%
En Proceso	3	27%
Adquirido	8	73%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 29.

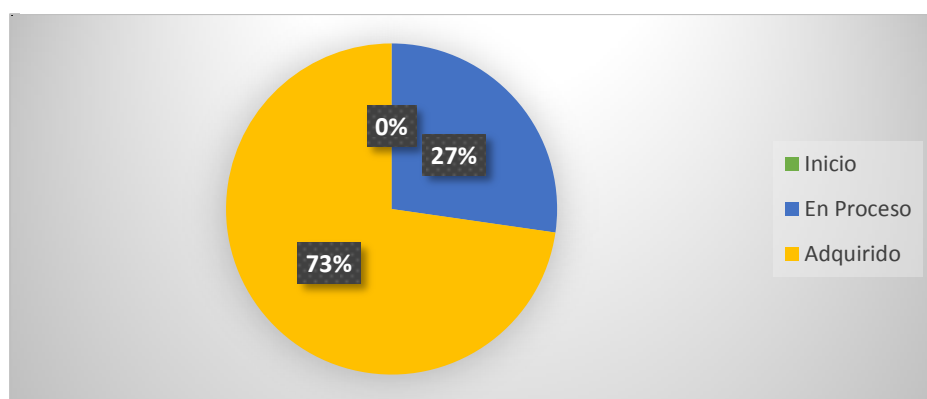


Gráfico 29. Jugando con mis piecitos y mis manitas

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis:

Un gran porcentaje de niñas y niños con el 73% de los cuales han adquirido la destreza de discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado), mientras que un 27% están en un nivel de proceso de desarrollar dicha destreza.

Interpretación:

Un gran porcentaje de niñas y niños logran discriminar texturas entre objetos del entorno, identificando que la educadora aplica en cada una de sus actividades estrategias y material que motive y llene de curiosidad a cada niña y niño favoreciendo en su aprendizaje.

Lista de cotejo 10

ACTIVIDAD:		Saltando me divierto como un conejito		
Componentes de los Ejes de Aprendizajes:		Relaciones Lógico – matemáticas		
Grupo de edad: 5 a 6 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de evaluación		
		Describe la posición y ubicación de los objetos (dentro/fuera)		
		Destreza		
		Reconoce la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera		
		Iniciando	En proceso	Adquirido
1	Niño		X	
2	Niña	X		
3	Niño			X
4	Niña			X
5	Niña		X	
6	Niño			X
7	Niño		X	
8	Niño			X
9	Niña		X	
10	Niño			X
11	Niño			X

Tabla 30. Reconoce la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera

Frecuencia	Total	Porcentaje
Inicio	1	9%
En Proceso	4	36%
Adquirido	6	55%
Total	11	100%

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Gráfico 30.

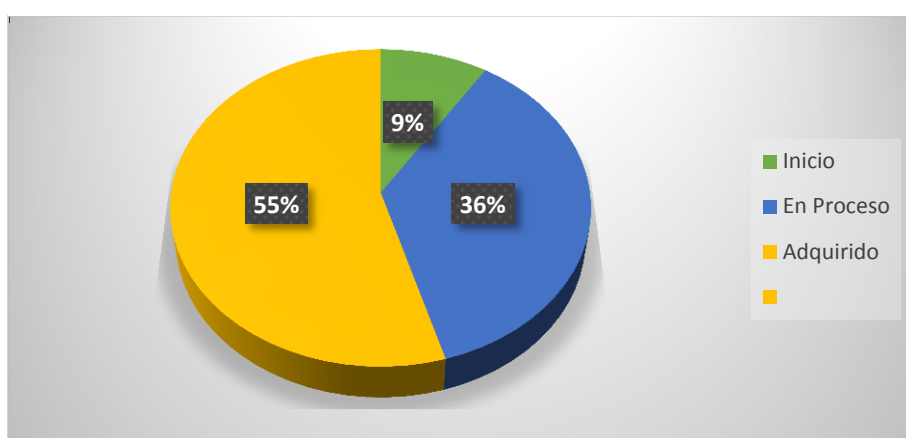


Gráfico 30. Saltando me divierto como un conejito

Fuente: Unidad de Educación Básica “Tarqui”

Elaborado por: Lisseth Adriana Godoy Hernández

Análisis

Un gran porcentaje de niñas y niños con el 55% de los cuales adquieren la destreza de reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera, mientras que un 36% están en un nivel de proceso de desarrollar dicha destreza y un 9% en inicio.

Interpretación:

Las niñas y niños logran un avance en el desarrollo de sus nociones, y a su vez es estimulado por la educadora de manera adecuada con estrategias y metodologías que llamen el interés y su aprendizaje sea significativo.

Análisis General

Las niñas y niños logran mejorar su pensamiento lógico matemático haciendo uso del juego de manera lúdica en cada una de las actividades, despertando su interés, de esta manera ayuda a su desarrollo integral y evitar problemas futuros.

1. Análisis comparativo de los resultados antes y después de la propuesta

En este punto de vista se procese a realizar un análisis comparativo entre los resultados iniciales obtenidos y los que se han obtenido tras la aplicación de la Guía Didáctica de juegos en la Unidad de Educación Básica “Tarqui” para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 5 a 6 años, por lo cual se muestra el siguiente resultado.

Tabla 31. Análisis comparativo de los resultados antes y después de la propuesta

Nº	Habilidades de lógico matemáticas analizadas	Diagnóstico Inicial			Diagnóstico tras implementación propuesta		
		Inicio	Proceso	Adquirido	Inicio	Proceso	Adquirido
1.-	Reconocer los colores secundarios en objetos del entorno	73%	27%	0%	9%	27%	64%
2.-	Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)	64%	27%	9%	9%	36%	55%
3.-	Identificar la izquierda y la derecha en los demás	73%	18%	9%	0%	36%	64%
4.-	Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco uno, ninguno, todos.	73%	27%	0%	0%	45%	55%
5.-	Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones adelante- atrás.	64%	27%	9%	0%	36%	64%
6.-	reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba-abajo	73%	18%	9%	9%	27%	64%
7.-	Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno	64%	36%	0%	9%	27%	64%
8.-	Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10	55%	27%	18%	0%	18%	82%
9.-	Discriminar texturas entre objetos del entorno (Liso, áspero, suave, duro, rugoso y delicado)	55%	36%	9%	0%	27%	73%
10.-	Reconoce la ubicación de objetos del entorno según las nociones dentro y fuera	73%	18%	9%	9%	36%	55%

CAPITULO V

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.

- Se identifica mediante varias investigaciones científicas realizadas que el juego tiene un papel muy importante en el proceso de desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 5 a 6 años de la Unidad de Educación Básica Tarqui, donde su aprendizaje se vuelve dinámico y de su interés, logrando la atención total de ellos en cada una de las actividades realizadas.
- Mediante la técnica de observación, que antes de aplicar la propuesta con una serie de actividades lúdicas las niñas y niños de 5 a 6 años no tienen un buen desarrollo de su pensamiento lógico matemático notándose falencia en algunas destrezas como es la identificación de nociones, colores, figuras, texturas, etc. los mismos que luego de la aplicación de la propuesta se obtienen resultados favorables en su aprendizaje logrando un mejoramiento en el desarrollo de destrezas.
- Se diseña y ejecuta una guía didáctica de actividades con juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, la misma que con su aporte se logra un mejoramiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los educandos y se contribuye con la educadora con una herramienta de trabajo eficaz para alcanzar objetivos positivos en los educandos.

Recomendaciones

En base a los resultados y las conclusiones del presente trabajo se recomienda:

- Se recomienda a las educadoras ser partícipe de actualizaciones científicas progresivas en relación al juego para el desarrollo de destrezas del área lógico matemático y de esta manera el juego permitirá crear estrategias innovadoras para lograr aprendizajes significativos.
- Es recomendable que las educadoras realicen más actividades en los espacios externos para su buena práctica de actividades con las niñas y niños, y al momento de evaluar sus aprendizajes se pueda apreciar sus debilidades de mejor manera y aplicar estrategias diferentes y lograr un desarrollo integral.
- Se sugiere a las educadoras aplicar pertinentemente en el proceso de enseñanza – aprendizaje la guía didáctica en sus planificaciones, para obtener un buen progreso del desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños a través del juego.

BIBLIOGRAFIA

- Alvarez, P. (01 de 04 de 2009). *La importancia del material concreto en la clase de matemáticas*.
Obtenido de parvuloseltrigal.blogspot.com:
<http://parvuloseltrigal.blogspot.com/2009/04/la-importancia-del-material-concreto-en.html>
- Arteaga, M. B., & Macías, S. J. (2016). *Didáctica de las matemáticas*. España: Universidad Internacional de La Rioja, S. A.
- Atienza, B. G. (26 de Junio de 2012). *repositorio Unican*. Obtenido de repositorio Unican:
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/1764/Gal%C3%A1n%20Atienza%20C%20Benjam%C3%ADn.pdf?sequence=1>
- Bautista Delgado, L. A. (05 de 2009). *La observación*. Obtenido de blogspot.com: <http://data-collection-and-reports.blogspot.com/2009/05/la-observacion.html>
- Beltrán, E. A. (2007). *Juegos cooperativos y sin competición*. Obtenido de Juegos cooperativos y sin competición :
http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/___juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf
- Cajal, A. (s.f.). *Investigación de Campo: Características, Tipos y Etapas*. Obtenido de lifeder.com:
<https://www.lifeder.com/investigacion-de-campo/>
- Carlin.com. (s.f.). *La importancia de la educación inicial*. Obtenido de Educación inicial:
<https://educacioninicial.mx/la-importancia-de-la-educacion-inicial/>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva Aula Abierta nº 16*, 3-8. Obtenido de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Cinca, A. d. (2009). *Juegos que jugamos aquí*. Obtenido de
https://elblogdehiara.files.wordpress.com/2012/04/cuaderno_juegos_tradicionales-4.pdf
- Código de la niñez y adolescente . (2013). *Código de la niñez y adolescente*. Obtenido de Código de la niñez y adolescente : <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>

- Cofré, A. (2003). *Como desarrollar el razonamiento lógico matemático*. Chile: Maval Ltda.
- Constitución de la republica del Ecuador . (2008). *Constitución de la republica del Ecuador 2008*.
Obtenido de Constitución de la republica del Ecuador 2008:
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Cook , T., & Reichardt , C. (1986). *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*.
Madrid: Morata, S. L.
- CPAL. (09 de Mayo de 2017). *Centro Peruano de Audición, Lenguaje y Aprendizaje*. Obtenido de
Centro Peruano de Audición, Lenguaje y Aprendizaje: <http://cpal.edu.pe/blog/el-juego-y-la-tecnologia/>
- Díaz, T. H. (Octubre de 2013). Juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil ‘Alegres Cangrejitos’ del municipio de Caibarién, provincia Villa Clara, Cuba. *EFDeportes.com*, 1. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd185/juegos-psicomotores-para-estimular-el-desarrollo.htm>
- Echeverri, D. (09 de Agosto de 2019). *Mejor con salud*. Obtenido de Mejor con salud:
<https://mejorconsalud.com/juego-segun-etapa-crecimiento-del-nino/>
- Ecuador, M. d. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- ecuadoruniversitario.com. (21 de 06 de 2016). *La Educación Superior en la Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de ecuadoruniversitario.com:
<https://ecuadoruniversitario.com/directivos-y-docentes/legislacion/constitucion-de-la-republica-del-ecuador/la-educacion-superior-en-la-constitucion-de-la-republica/>
- Educadoras y Auxiliares de Párvulos. (s.f.). *El Pensamiento Lógico matemático*. Obtenido de educadorasyauxiliaresdeparvulos:
<https://sites.google.com/site/educadorasyauxiliaresdeparvulos/el-pensamiento-logico-matematico>
- El Tiempo, Diario Cuenca. (03 de 10 de 2017). Educación Inicial. *El Tiempo*, pág. 01.
- Eliht, T. M. (02 de 2016). *EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA POLICÍA NACIONAL*. Obtenido de www.dspace.uce.edu.ec:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12276/1/T-UCE-0010-1503.pdf>

- Falcón, J. (06 de 07 de 2017). *Estrategias para desarrollar el pensamiento matemático en niños*. Obtenido de /blog.bosquedefantasias.com:
<https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/estrategias-desarrollar-pensamiento-matematico-ninos>
- Gonzalez, A. (27 de Mayo de 2019). *Qué es el juego heurístico*. Obtenido de Qué es el juego heurístico: <https://www.bloghoptoys.es/es-el-juego-heuristico/>
- Gutiérrez, M. R. (03 de Julio de 2017). *Repositorio Univerdidad de Cantabria*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Jacqueline, O. H. (12 de 2016). *LOS RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA LÓGICAMATEMÁTICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE BÁSICA DE LA*. Obtenido de space.uce.edu.ec: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12003/1/T-UCE-0010-1406.pdf>
- Lopera Vélez, M. A. (2012). *Metodología de la investigación*. Obtenido de Metodolo.pdf:
file:///C:/Users/Hernan/Downloads/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_Metodolo.pdf
- Márquez, E. G. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes.com,, 1*.
- Miguelina, A. A. (2013). *Juegos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de primer año de educación básica en la escuela Jorge Escudero Moscoso sector cinco esquinas del Distrito Metropolitano de Quito para el periodo 2013-2014*. Obtenido de www.dspace.uce.edu.ec: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12034>
- Ministerio de Educación. (s.f.). *Educación General Básica Preparatoria*. Quito: Ministerio de Educación.
- Mora, C. D. (2003). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. *Revista de Pedagogía Scielo, 1-3*.
- Morán, M. (10 de 2015). *Tipos de investigación*. Obtenido de cholar.google.es:
https://scholar.google.es/scholar?cluster=10240391053505904715&hl=es&as_sdt=0,5
- Morone, G. (04 de 2015). *Métodos y técnicas de la investigación*. Obtenido de olegioebenezer.net:
https://colegioebenezer.net/wp-content/uploads/2015/04/metodologias_investigacion.pdf

- Nerea, S. E. (2013). *Repositorio Universidad de Valladolid*. Obtenido de Repositorio Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4809/TFG-L395.pdf;jsessionid=8DB3A37409136D8D5338D0A40AB080C1?sequence=1>
- Noemi, V. S. (25 de 01 de 2016). *Los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de nivel inicial 2 del Centro de Desarrollo Infantil El mundo de Mozart*. Obtenido de www.dspace.uce.edu.ec: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12262>
- Plan Nacional del Buen Vivir . (2013). *Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo* . Obtenido de : <https://observatorioplanificacion.cepal.org/sites/default/files/plan/files/Ecuador%20Plan%20Nacional%20del%20Buen%20Vivir.pdf>
- Porras, M. S. (2001). *Los Juegos Populares*. Obtenido de Los Juegos Populares: http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341juegos%20populares.pdf
- Registrocivil.gob.ec. (01 de 2014). *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*. Obtenido de Registrocivil.gob.ec: <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Rodríguez Puerta, A. (2018). *Lista de Cotejo: Características, Ventajas y Ejemplos*. Obtenido de Liferder.com: <https://www.liferder.com/lista-cotejo/>
- Ruiz, C. R. (15 de 03 de 2017). *La Importancia del Pensamiento Lógico-Matemático*. Obtenido de mpasalesianos.wordpress.com: <https://mpasalesianos.wordpress.com/2017/03/15/la-importancia-del-pensamiento-logico-matematico/>
- Sapos y Princesas. (2020). *Importancia del pensamiento creativo*. Obtenido de saposyprincesas.elmundo.es: <https://saposyprincesas.elmundo.es/centros-educativos/centros-escolares/fomentar-pensamiento-creativo-ninos/>
- SUMBA, G. A., & MOROCHO, K. I. (2011). *“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO – MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MARTÍN WELTE” DEL CANTÓN CUENCA, EN EL AÑO LECTIVO 2010 – 2011”*. Obtenido de dspace.ucuenca.edu.ec: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/teb60.pdf>
- Uriel, A. (27 de Noviembre de 2017). *blogs*. Obtenido de <http://educacionfisicamasdias3.blogspot.com>: <http://educacionfisicamasdias3.blogspot.com/2017/11/el-juego-competitivo.html>

ANEXOS

Gráfico 31. Jugando con mis piecitos y mis manitas



Gráfico 32. Mi magia de colores



Gráfico 33. Travesando con muchos y pocos juguetes



Gráfico 34. Me divierto con mis amigos los números

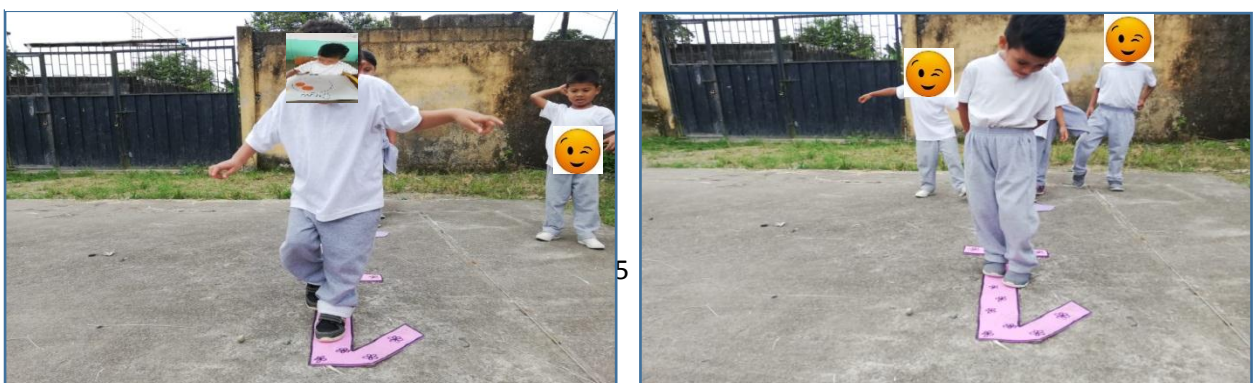


Gráfico 35. Me divierto conociendo mi lateralidad



Gráfico 36. Me divierto con mi amigo el de atrás



ENCUESTA A EDUCADORAS

UNIDAD DE EDUCACIÓN BÁSICA “TARQUI”

OBJETIVO: Comprobar, que el juego incide como estrategia para el desarrollo del pensamiento Lógico Matemático en niñas y niños de 5 a 6 años de la Unidad de Educación Básica “Tarqui” mediante una entrevista a las Educadoras.

INSTRUCCIONES: Por favor lea detenidamente cada pregunta y conteste como considere oportuno.

No	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Conoce acerca del juego en el desarrollo del pensamiento Lógico Matemático de las niñas y niños?	x	
2	¿El juego ayuda en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?	x	
3	¿Considera que la aplicación de juegos en cada una de las actividades realizadas con los niños es indispensable para el desarrollo de su imaginación, atención y razonamiento?	x	
4	¿ Ha utilizado en su planificación diaria el juego para ganar interés en cada uno de las actividades?	x	
5	¿Tiene Conocimiento del pensamiento lógico matemático?	x	
6	¿Considera que los niños de 5 a 6 años han tenido un correcto desarrollo pensamiento lógico matemático en la institución?	x	
7	¿Utiliza estrategias en sus clases para desarrollar el pensamiento lógico matemático?	x	
8	¿Considera Ud. que el desarrollo del pensamiento lógico matemático favorece en el desarrollo integral de las niñas y niños?	x	
9	¿Actualmente la institución cuenta con guía didáctica de juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños?		x
10	¿Cree Ud. Necesario que la educadora tenga como herramienta la Guía Didáctica de juegos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para la elaboración de sus planificaciones?	x	