



**CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA**

**TRABAJO INTEGRADOR CURRICULAR**

**Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quininde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo enero-mayo 2021.**

**Nombre del Autor:**

**Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño**

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

**TECNÓLOGA EN PARVULARIA**

**Tutor:**

**Lic. José Daniel Shauri Romero, MSc**

**SANTO DOMINGO – ECUADOR**

**2021**

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

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

Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quinde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo Enero-Mayo 2021 de CEVALLOS CEDEÑO JOSSELYN GABRIELA estudiante de la carrera de Tecnólogo en Educación Parvulario en el periodo Enero-Mayo del 2021, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos necesarios y que, mediante mi revisión, está en condiciones de que el proyecto pueda ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por la coordinación de la Carrera de Parvularia.

En la ciudad de Santo Domingo, 09 de junio, del 2021.

Atentamente,

---

**Lic. José Daniel Shauri Romero, MSc**

**TUTOR DEL PROYECTO DE GRADO**

## DERECHO DE AUTOR

Yo, **Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño**, con cédula de Identidad **Nº.171942938-1**, autora del trabajo de investigación titulado “Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quinde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo enero-mayo 2021.” libre y voluntariamente  
DECLARO:

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

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

Atentamente,

---

Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño  
C.I. 171942938-1  
Correo: [jgcevallosc@itsjapon.edu.ec](mailto:jgcevallosc@itsjapon.edu.ec)

## DEDICATORIA

**“Nadie dijo que el camino sería fácil, pero desde un principio supe que valdría la pena”**

Dedico este trabajo de investigación a Dios quien nunca me dejo caer y cuando sentía que ya no podía, allí estaba él para levantarme con más fuerza y darme cuenta que todo estaba valiendo la pena, que al final del camino tendría mi recompensa. Gracias a Dios por darme sabiduría para tomar las mejores decisiones y culminar mis metas con responsabilidad y perseverancia.

A mi hermosa madre Esilda Cedeño por su amor, apoyo y consejos. Estoy eternamente agradecida, ella fue indispensable para mi proceso estudiantil, es quien se quedaba con mi hijo mientras yo salía a estudiar.

A mi querida suegra por sus palabras motivadoras, fue quien desde un principio creyó en mí, dándome su respaldo absoluto y su apoyo en todo lo que necesitaba.

Igualmente, a mi esposo Jorge Luis Santander y mi hijo Snaider Santander les estoy muy agradecida, han luchado, han llorado, me han entendido, creyeron en mi perseverancia y lucharon junto a mí para lograr mis anhelos para alcanzar mi meta.

Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, quien está en todo momento ayudándome a ser más fuerte cada día, aprendiendo de los errores para no volver a cometerlos, es quien guía el destino de mi vida.

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

A mi querida amiga Nancy Cedillo que fue con la que compartí muchas alegrías y tristezas, momentos que no olvidaremos, pero siempre con una meta fija, llegar juntas a alcanzar el éxito profesional.

A mi tutor Msc. Daniel Shauri Romero quien, con su dedicación, paciencia, y conocimiento ha sido de gran apoyo para la realización de mi proyecto de titulación.

Mi agradecimiento con mucho cariño a todos ellos por hacer realidad mi mayor sueño.

Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

**Tema:** Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quininde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo enero-mayo 2021.

**Autora:** Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño

**Tutor:** Lic. José Daniel Shauri Romero, MSc

### RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como fin, determinar de qué manera los juegos de concentración influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para el proceso del aprendizaje en las niñas y los niños de 4-5 años de inicial 2 de la Unidad Educativa “Crear”.

Con lo antes expuesto, se pretende determinar la factibilidad de la propuesta recomendada, misma que nace ante la problemática de la incorrecta aplicación y el desconocimiento del manejo de técnicas didácticas lúdicas en particular los juegos de concentración, por ello se plantea desarrollar, trabajar y mejorar la concentración en las niñas y niños, siempre desde la diversión, despertando el interés en el estudiante y promoviendo un alto nivel del pensamiento crítico en el área lógico matemático de cada uno de los objetos a investigar.

Por consiguiente, el actual estudio está orientado con un enfoque de investigación cuantitativo, y cualitativo debido a que se busca determinar, conocer, interpretar y explicar criterios de los actores investigados mediante el uso de métodos y técnicas que nos permitan definir los procedimientos para llegar a juicios o principios en los cuales se fundamenta el presente trabajo, además por medio de la recopilación de información se establece estadísticamente los resultados y su interpretación lógica.

Por último, se plantean las conclusiones con sus respectivas recomendaciones con el objeto de proponer soluciones a las dificultades existentes.

#### **PALABRAS CLAVES:**

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN, LÓGICO MATEMÁTICO, GUÍA DIDÁCTICA.



## SUPERIOR TECHNOLOGICAL INSTITUTE JAPAN

**Team:** Games of concentration in the development of mathematical logical thinking in girls and boys aged 4-5 years of the Educational Unit "Create" located on Vía Quinde km 3 1/2, Santo Domingo Canton, Santo Domingo de los Tsáchilas Province in the Period January-May 2021.

**Author:** Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño  
**Tutor:** Lic. José Daniel Shauri Romero, MSc

### ABSTRACT

The purpose of this research work is to determine how concentration games influence the development of mathematical logical thinking for the learning process in girls and boys 4-5 years of initial 2 of the Educational Unit "Create".

With the aforementioned, it is intended to determine the feasibility of the recommended proposal, which arises from the problem of incorrect application and ignorance of the management of recreational didactic techniques, in particular concentration games, for this reason it is proposed to develop, work and improve the concentration on the girls and boys, always from the fun, awakening the interest in the student and promoting a high level of critical thinking in the mathematical logical area of each of the objects to be investigated.

Therefore, the current study is oriented with a quantitative and qualitative research approach because it seeks to determine, know, interpret and explain the criteria of the investigated actors through the use of methods and techniques that allow us to define the procedures to arrive at judgments or principles on which the present work is based, in addition, by means of the compilation of information, the results and their logical interpretation are statistically established.

Finally, the conclusions are presented with their respective recommendations in order to propose solutions to the existing difficulties.

#### **KEYWORDS:**

CONCENTRATION GAMES, MATHEMATICAL LOGICIAN, TEACHING GUIDE.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DERECHO DE AUTOR.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
ÍNDICE DE ANEXOS .....	xvi
ANTECEDENTES.....	1
INTRODUCCIÓN.....	1
OBJETIVOS .....	4
OBJETIVO GENERAL: .....	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: .....	4
JUSTIFICACIÓN .....	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
FORMULACIÓN DE PROBLEMA.....	9
HIPÓTESIS .....	9
SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES .....	10
CAPÍTULO I.....	11
ESTUDIOS PREVIOS .....	11
1. MARCO TEÓRICO.....	18

1.1.	DEFINICIÓN DEL JUEGO.....	18
1.2.	METODOLOGÍA DEL JUEGO TRABAJO .....	21
1.3.	CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS .....	22
1.3.1.	<i>Juegos educativos.....</i>	24
1.3.2.	<i>Juegos competitivos.....</i>	26
1.3.3.	<i>Juegos cooperativos .....</i>	26
1.3.4.	<i>El juego heurístico.....</i>	27
1.3.5.	<i>Juegos psicomotores .....</i>	27
1.3.6.	<i>Juegos tradicionales .....</i>	27
1.3.7.	<i>Los juegos multiculturales.....</i>	28
1.3.8.	<i>Los juegos y la nueva tecnología.....</i>	28
1.4.	LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN DESARROLLO DEL NIÑO .....	29
1.5.	CARACTERÍSTICAS DE JUEGOS SEGÚN LA EDAD DE LOS NIÑOS .....	30
1.6.	LAS MATEMÁTICAS.....	32
1.7.	LOS JUEGOS MATEMÁTICOS.....	33
1.8.	LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LAS MATEMÁTICAS .....	35
1.9.	LA CONCENTRACIÓN.....	37
1.10.	TIPOS DE CONCENTRACIÓN .....	38
1.11.	IMPORTANCIA DE LA CONCENTRACIÓN EN EL APRENDIZAJE INFANTIL.....	39
1.12.	EVOLUCIÓN DE LA CONCENTRACIÓN EN EL NIÑO .....	41
1.13.	JUEGOS DE CONCENTRACION.....	43
1.14.	IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACION .....	45
1.15.	ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN .....	47
1.16.	TEORÍAS DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN .....	48
1.17.	APRENDIZAJE.....	49
1.18.	FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE .....	50
1.19.	TEORÍAS DE APRENDIZAJE .....	52
1.19.1.	<i>Teoría de Jean Piaget.....</i>	54
1.19.2.	<i>Teoría Sociocultural De Lev Vygotsky .....</i>	55
1.19.3.	<i>Teoría de María Montessori y el aprendizaje.....</i>	56

1.20.	EL PENSAMIENTO .....	58
1.21.	PRINCIPALES TIPOS DE PENSAMIENTO. ....	59
1.21.1.	<i>Pensamiento deductivo</i> .....	60
1.21.2.	<i>Pensamiento inductivo</i> .....	60
1.21.3.	<i>Pensamiento analítico</i> .....	60
1.21.4.	<i>El pensamiento lineal o convergente</i> .....	60
1.21.5.	<i>El pensamiento divergente o lateral</i> .....	61
1.22.	FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	62
1.22.1.	<i>Normativa internacional “Convención sobre los derechos de los niños”</i> .....	62
1.22.2.	<i>Constitución de la República del Ecuador</i> .....	63
1.22.3.	<i>Código de la niñez y adolescencia</i> .....	64
1.23.	FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA .....	65
1.24.	METODOLOGÍA .....	67
1.24.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	67
1.24.2.	TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	67
1.24.2.1.	<i>Investigación bibliográfica documental</i> .....	67
1.24.2.2.	<i>Investigación Teórica</i> .....	67
1.24.2.3.	<i>Investigación Empírica</i> .....	68
1.24.2.4.	<i>Investigación Descriptiva</i> .....	68
1.24.3.	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	68
1.24.3.1.	<i>Método Deductivo</i> .....	68
1.24.3.2.	<i>Método Inductivo</i> .....	69
1.24.3.3.	<i>Método Analítico</i> .....	69
1.24.3.4.	<i>Métodos estadísticos</i> .....	69
1.24.4.	TÉCNICAS.....	69
1.24.4.1.	<i>Encuesta</i> .....	70
1.24.4.2.	<i>Observación de campo</i> .....	70
1.24.5.	INSTRUMENTOS.....	71
1.24.5.1.	<i>Cuestionario</i> .....	71

1.24.5.2. <i>Ficha de Observación (Lista de Cotejo)</i> .....	71
1.25.  POBLACIÓN Y MUESTRA .....	73
1.25.1. <i>Población</i> .....	73
1.25.2. <i>Muestra</i> .....	73
<b>CAPITULO II</b> .....	<b>74</b>
2.  RESULTADOS (OBTENIDOS DE LOS DATOS PRIMARIOS SUJETO DE ANÁLISIS).....	74
2.1. <i>Encuesta dirigida a los Padres de Familia</i> .....	74
2.2. <i>Encuesta Dirigida a Docentes</i> .....	84
2.3. <i>Lista de cotejo de las niñas y niños de 4 a 5 años</i> .....	94
.....	99
<b>CAPITULO III</b> .....	<b>99</b>
<b>PROPUESTA</b> .....	<b>99</b>
3.1.  TEMA DE LA PROPUESTA .....	100
3.2.  INTRODUCCIÓN.....	100
3.3.  ANTECEDENTE DE LA PROPUESTA.....	101
3.4.  FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA .....	102
3.5.  OBJETIVOS .....	105
3.5.1.  OBJETIVO GENERAL.....	105
3.5.2.  OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	105
3.6.  JUSTIFICACIÓN .....	106
3.7.  DESCRIPCIÓN.....	106
3.8.  FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA .....	108
ACTIVIDAD N° 1: LABERINTOS.....	109
LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD N° 1: LABERINTOS <b>¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.</b>	
ACTIVIDAD N° 2: REPETICIÓN DE PALABRAS .....	110
LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD N° 2: REPETICIÓN DE PALABRAS..... <b>¡ERROR!</b>	
<b>MARCADOR NO DEFINIDO.</b>	
ACTIVIDAD N° 3: ENCONTRAR LA DIFERENCIA .....	111

LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD N° 3: ENCONTRAR LA DIFERENCIA.....	¡ERROR!
<b>MARCADOR NO DEFINIDO.</b>	
ACTIVIDAD N° 4: LAS SECUENCIAS.....	112
LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD N° 3: SECUENCIAS.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ACTIVIDAD N° 5: DOMINO.....	113
LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD N° 5: DOMINO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ACTIVIDAD N° 6: LOTERIA.....	114
LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD N° 6: LOTERIA.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ACTIVIDAD N° 7: BINGO.....	115
LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD N° 7: BINGO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ACTIVIDAD N° 8: TANGRAM.....	116
LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD N° 8: TANGRAM....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ACTIVIDAD N° 9 TWISTER.....	117
LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD N° 9: TWISTER.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.8. CONCLUSIONES.....	119
CAPITULO IV.....	120
4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS OBTENIDOS LUEGO DE APLICAR LA PROPUESTA.....	120
4.2. CUADRO COMPARATIVO.....	125
CAPÍTULO V.....	131
5.1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	131
5.1.1. Conclusiones.....	131
5.1.2. Recomendaciones.....	132
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	134
ANEXOS.....	144

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN AUTORES.....	23
TABLA 2: CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SEGÚN LA EDAD DEL NIÑO.....	31
TABLA 3: ETAPAS DEL MÉTODO CIENTÍFICO DENTRO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	72
TABLA 4: POBLACIÓN Y MUESTRA .....	73
TABLA 5: DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN.....	74
TABLA 6: BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN.....	75
TABLA 7: CARTAS DE MEMORIA COMO JUEGOS DE CONCENTRACIÓN.....	76
TABLA 8: JUEGOS DE TWISTER .....	77
TABLA 9: PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO.....	78
TABLA 10: SECUENCIAS LÓGICAS.....	79
TABLA 11: ACTIVIDADES CON EL ENTORNO .....	80
TABLA 12: CLASIFICACIÓN DE OBJETOS SEGÚN EL TAMAÑO .....	81
TABLA 13: IMPLEMENTACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA.....	82
TABLA 14: GUÍA DIDÁCTICA.....	83
TABLA 15: APLICACIÓN JUEGOS DE CONCENTRACIÓN.....	84
TABLA 16: BENEFICIOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN.....	85
TABLA 17: CARTAS DE MEMORIA. ....	86
TABLA 18: JUEGOS DE TWISTER. ....	87
TABLA 19: PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO.....	88
TABLA 20: SECUENCIAS LÓGICAS.....	89
TABLA 21: ACTIVIDADES EN EL ENTORNO .....	90

TABLA 22: CLASIFICACIÓN DE OBJETOS .....	91
TABLA 23: GUÍA DIDÁCTICA.....	92
TABLA 24: IMPLEMENTACIÓN GUÍA DIDÁCTICA. ....	93
TABLA 25: IDENTIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS .....	94
TABLA 26: REPRODUCCIÓN DE PATRONES CON CARTAS DE MEMORIA .....	95
TABLA 27: REPRODUCCIÓN DE PATRONES POR SU COLOR. ....	96
TABLA 28: IDENTIFICACIÓN DE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS.....	97
TABLA 29: REPRODUCCIÓN DE PATRONES MEDIANTE JUEGO DE ORDEN. ....	98
TABLA 30: IDENTIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS .....	120
TABLA 31: REPRODUCCIÓN DE PATRONES CON CARTAS DE MEMORIA .....	121
TABLA 32: REPRODUCCIÓN DE PATRONES POR SU COLOR .....	122
TABLA 33: IDENTIFICACIÓN DE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS.....	123
TABLA 34: REPRODUCCIÓN DE PATRONES MEDIANTE JUEGO DE ORDEN .....	124
TABLA 35: CUADRO COMPARATIVO.....	125

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN.....	74
FIGURA 2: BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN .....	75
FIGURA 3: CARTAS DE MEMORIA COMO JUEGOS DE CONCENTRACIÓN.....	76
FIGURA 4: JUEGOS DE TWISTER.....	77
FIGURA 5: PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO. ....	78
FIGURA 6: SECUENCIAS LÓGICAS.....	79
FIGURA 7: ACTIVIDADES CON EL ENTORNO.....	80
FIGURA 8: CLASIFICACIÓN DE OBJETOS SEGÚN EL TAMAÑO.....	81
FIGURA 9: IMPLEMENTACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA.....	82
FIGURA 10: GUÍA DIDÁCTICA.....	83
FIGURA 11: APLICACIÓN JUEGOS DE CONCENTRACIÓN. ....	84
FIGURA 12: BENEFICIOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN. ....	85
FIGURA 13: CARTAS DE MEMORIA.....	86
FIGURA 14: JUEGOS DE TWISTER.....	87
FIGURA 15: PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO. ....	88
FIGURA 16: SECUENCIAS LÓGICAS.....	89
FIGURA 17: ACTIVIDADES EN EL ENTORNO.....	90
FIGURA 18: CLASIFICACIÓN DE OBJETOS.....	91
FIGURA 19: GUÍA DIDÁCTICA.....	92
FIGURA 20: IMPLEMENTACIÓN GUÍA DIDÁCTICA.....	93
FIGURA 21: IDENTIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.....	94
FIGURA 22: REPRODUCCIÓN DE PATRONES CON CARTAS DE MEMORIA .....	95
FIGURA 23: REPRODUCCIÓN DE PATRONES POR SU COLOR.....	96

FIGURA 24: IDENTIFICACIÓN DE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS. ....	97
FIGURA 25: REPRODUCCIÓN DE PATRONES MEDIANTE JUEGO DE ORDEN. ....	98
FIGURA 26: IDENTIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS. ....	120
FIGURA 27: REPRODUCCIÓN DE PATRONES CON CARTAS DE MEMORIA ....	121
FIGURA 28: REPRODUCCIÓN DE PATRONES POR SU COLOR. ....	122
FIGURA 29: IDENTIFICACIÓN DE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS. ....	123
FIGURA 30: REPRODUCCIÓN DE PATRONES MEDIANTE JUEGO DE ORDEN. ....	124

## **ÍNDICE DE ANEXOS**

ANEXO A.- PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN.....	145
ANEXO C.- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	148
ANEXO D.- INFORME DEL TUTOR. ....	149
ANEXO E: ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES.....	150
ANEXO F.- ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA.....	151
ANEXO G.-FICHAS DE OBSERVACIÓN.....	152
ANEXO H.- MATERIAL FOTOGRÁFICO.....	153

# ANTECEDENTES

## Introducción

El presente trabajo de investigación denominado con el tema “Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quininde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas.

Plantean que los juegos son parte importante para el aprendizaje de las niñas y niños en el área matemática desde lo ancestral y tradicional, obteniendo en ellos un pensamiento lógico matemático mediante la utilización y manipulación de los recursos que tienen los diferentes juegos de concentración.

Mediante los juegos de concentración se desarrolla la parte motriz ojo-mano, cognitiva, la atención, la audición, la visión constructiva, con el fin de lograr en las niñas y niños autonomía, seguridad de sí mismos, según Piaget las actividades lúdicas favorecen a las estructuras mentales y a la vez mejora la capacidad de dirigir la atención hacia alguien o algo, es decir que tanto la niña como el niño crean formas de adaptación al medio natural, adquiriendo aprendizajes a través de las captaciones y percepciones, apropiándose de ellas según las necesidades que se requieren, generando e interiorizando nuevos conocimientos en su aprendizaje-enseñanza, ya que el niño aprende a través de lo que observa.

Según (García, 2016) Todos nacemos con la capacidad de desarrollar la lógica matemática. 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.

Los conocimientos de las niñas y niños están constantemente desarrollándose desde lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado es difícil de olvidar, al momento de adaptar sus habilidades de pensamiento e imaginación mediante los juegos de concentración para el desarrollo lógico-matemático, este le ayudará al educando a desarrollar estrategias adecuadas, para obtener beneficios significativos en el aprendizaje.

El aporte que brindan los juegos en la educación inicial, favorece al aprendizaje de las demás áreas, las cuales ayudan al óptimo aprendizaje que tendrán las niñas y niños al establecer un problema y llegar a resolverlo.

La importancia de juntar el juego con el aprendizaje lógico matemático conduce a que las niñas y niños realicen actividades agradables y a su vez aprendan los juegos de concentración como nuestros antepasados lo realizaban, desarrollando sus destrezas y habilidades en el área cognitiva, atención, la visión, audición para lograr descubrir soluciones a los problemas que se les presenten en su vida cotidiana.

El presente proyecto de investigación está estructurado por cinco capítulos los cuales se desarrollan de la siguiente manera:

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

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

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

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

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

## **Objetivos**

### **Objetivo General:**

Determinar la influencia de los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Crear”, mediante una investigación aplicada, para el diseño de una guía con estrategias didáctica.

### **Objetivos Específicos:**

- Diagnosticar las dificultades en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático a través de la metodología juego-trabajo, a las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Crear”, que promueva el uso de técnicas parvularias en el actual sistema educativo.
- Seleccionar los mejores juegos de concentración para niñas y niños de 4-5 años, mediante la aplicación del método histórico, mismo que implanta los acontecimientos de la forma objetiva.
- Elaborar una guía didáctica sobre juegos de concentración para el aprendizaje del desarrollo pensamiento lógico matemático en las niñas y niños, mediante el método aplicativo, que servirá como apoyo a los docentes del objeto a estudiar.

## **Justificación**

La presente investigación es de suma importancia por dar solución a los juegos de concentración y darnos cuenta cómo influye el pensamiento lógico matemático para el desarrollo del aprendizaje de las niñas y niños, por medio de los cuales se pueden llegar a la enseñanza- aprendizaje, “El niño aprende que ciertos objetos encajan en otros, cuando se caen suenan, que una cosa puede ponerse sobre otra sin que se caigan, el niño aprende a diferenciar formas, colores y texturas” que da como resultado una actividad placentera, libre, divertida, entretenida y espontánea sin propósito alguno pero de gran uso en el desarrollo de habilidades y destrezas, esto con el acompañamiento de padres y docentes, tomando en cuenta el poco interés que existe en la actualidad por las matemáticas lleva a que los niños no puedan solucionar un problema tan sencillo, como el entender una orden, secuencias, nociones, patrones.

Por tal motivo el proyecto a investigarse tiene como propósito comprobar que los juegos de concentración pueden influir para el aprendizaje el desarrollo del pensamiento lógico matemático y dar respuestas a los cambios de la enseñanza- aprendizaje, dándole paso a que las niñas y niños creen, soluciona, construye y aprueben conocimientos en base a los juegos de concentración, dentro de las actividades escolares, para solucionar situaciones complejas de la vida diaria, logrando así futuros estudiantes competentes de crear sus propios habilidades y destrezas y siendo útiles para nuevas investigaciones que contribuirán para el desarrollo y prosperidad de nuestro País y el mundo.

Este proyecto de investigación beneficiará al aprendizaje del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de edad, de la Unidad Educativa “Crear”, ubicado en la Vía Quininde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas Periodo enero-mayo 2021, orientándolos a una enseñanza de creatividad y eficiencia basada en los juegos de concentración enfocados al desarrollo cognitivo, motor y físico de las niñas y niños de tal manera que puedan ser más creativos, y tengan la capacidad de razonamiento, atención, imaginarios y competentes de desenvolverse dentro del aula y en su entorno.

El presente trabajo tiene como finalidad aportar a la elaboración de una guía didáctica sobre los juegos de concentración en el aprendizaje del desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años, la cual influirá al educando a desarrollar estrategias adecuadas, para obtener conocimientos matemático, de tal manera que las niñas y niños descubran, procesen, recopilen, crean y resuelvan los problemas lógicos matemáticos, desde una manera divertida y creativa como es el juego.

En la Unidad Educativa “Crear” nos hemos percatado que se sostiene el modelo tradicional en la aplicación de juegos de concentración para el desarrollo lógico matemático en las niñas y niños. Esto puede ser causa del desconocimiento del tema por parte de los docentes que genera un problema de enseñanza-aprendizaje en niñas y niños, además se observa que no hay material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico y la desmotivación por parte de los docentes. De continuar con este modelo tradicionalista, los educandos tendrán dificultades para desarrollar sus capacidades de reflexión y cálculo lógico en el transcurso de su vida.

## **Planteamiento del problema**

El Ministerio de Educación del Ecuador en la innovación educativa, está desarrollada por medio del Currículo de Educación Inicial 2014, los contenidos por ámbitos de desarrollo y aprendizaje, permitiendo adquirir experiencias innovadoras y de cambios continuos al desarrollo integral de niñas y niños, uno de los ámbitos de importancia en el progreso de los párvulos son las Relaciones lógico-matemático por ser un área principal en la enseñanza-aprendizaje, como también la combinación de los juegos de concentración que ayudarán a mejorar la comprensión y rendimiento escolar de los niños y niñas desplegando sus destrezas.

Según Piaget, Jean. Citado por (Sandra Santamaría, 2010):

El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos. (Pág. 5)

El aprendizaje de las niñas y niños están en constante cambios al momento de aplicar sus habilidades de pensamiento, creatividad e imaginación por medio de los juegos de concentración para el desarrollo lógico-matemático, ya que por mediante este le ayudaran a desarrollar estrategias adecuadas, para adquirir beneficios y estrategias significativas para el aprendizaje.

Son pocas las instituciones educativas de Santo Domingo de los Tsáchilas que se está aplicando y trabajando los juegos de concentración, en la educación básica general que corresponde a los subniveles de educación que son elemental, media, superior se nota la presencia de los juegos de concentración, pero no son tomados en cuentas en el subnivel inicial ni preparatoria.

Por tal motivo el desarrollo del tema de investigación es “Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quinde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo enero-mayo 2021” los cuáles serán importantes y fundamentales para el propósito que tienen los educadores en aplicar los juegos de concentración, estimulando a las niñas y niños que desarrollen la atención de manera que adquieran un aprendizaje significativo de tal reconocida institución educativa.

Si no utilizamos los juegos de concentración como un recurso para mejorar la atención de las niñas y los niños ellos se limitarán aprender normalmente, ya que la atención es un eje primordial para que todo ser humano aprenda.

La importancia fundamental del juego también conlleva al desarrollo y construcción del pensamiento lógico matemático, en el momento que las niñas y niños interactúan con los objetos que encuentran en el medio donde se desenvuelve, el niño adquiere aprendizaje, por lo tanto, el pensamiento lógico matemático es la relación entre los conocimientos previos, con los nuevos conocimientos adquiridos en la formación educativa.

El pensamiento lógico matemático son las múltiples habilidades lógicas que permiten resolver operaciones básicas sencillas, investigar información para con ello hacer uso del pensamiento crítico en el medio en que se desenvuelve y llevarlo a cabo en la vida cotidiana.

### **Formulación de Problema**

¿Cómo influyen los juegos de concentración en el desarrollo el pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Crear”, ubicado en la Vía Quinde km 3 1/2, del Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas?

### **Hipótesis**

Los juegos de concentración si influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear”, ubicado en la Vía Quinde km 3 1/2”, de la Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas.

Las niñas y niños en estudio demostraran el aprendizaje requerido para lograr su desenvolvimiento en las matemáticas, enfrentándose a resolver los problemas más difíciles que se le pueden presentar durante su vida estudiantil y en su vida social. Además, se busca que los niños aprendan a resolver los problemas más sencillos, mediante actividades agradables que conlleven a demostrar sus destrezas en el ámbito de las relaciones lógico matemáticas.

Siendo el aprendizaje del pensamiento lógico matemáticas de gran importancia en los primeros años de vida, el cual influirá para la adquisición de nuevos conocimientos los cuales serán llevados a la práctica.

### **Señalamiento de las variables**

Se define dos variables:

- Variable independiente:** Los juegos de concentración
- Variable dependiente:** Pensamiento lógico matemático.

# CAPÍTULO I

## Estudios Previos

Este estudio se lleva acabo de la mejor manera por ser práctico y con material hecho por nosotros con material reciclable que se obtiene del entorno que se vive, el conocimiento de la niña y niño se dará por medio del juego, de los que ellos podrán sacar provecho a su propio aprendizaje, para desarrollar sus capacidades de expresión e interpretación de sus estímulos, es impactante para los estudiantes por ser didáctico y en especial llamativo para su utilización. Con la debida capacitación a los docentes podrán plantear a sus estudiantes y ayudar a mejorar su metodología mediante el juego-trabajo, aplicando conocimientos duraderos, el presente trabajo de investigación, está destinado a las niñas y niños de la unidad Educativa “Crear” para observar de forma directa el grado de aprendizaje lógico matemático mediante sus pensamiento, la idea principal es saber cuánto influye los juegos de concentración, los cuales son muy importantes para el desarrollo del pensamiento.

Para el presente capítulo se tomó en consideración, los más recientes proyectos investigativos, repositorios, revistas académicas, realizados sobre el tema, siendo de una o ambas variables referentes a la siguiente investigación y son:

El primer tema denominado: “Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4-5 años de la Escuela “República de Uruguay” N° 1468 “Quito”, Ecuador, 2016, su autor Imacaña Lojan Marlene

Delfina, estudiante de la Universidad Central de Ecuador, facultad de filosofía letras y ciencias de la educación, al culminar su proyecto concluye que:

Los juegos de concentración constituyen una alternativa para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la educación, siendo este una estrategia metodológica que despierta el interés de los niños y niñas, este tiene el objetivo de brindar diferentes conocimientos a los infantes mediante la manipulación y exploración, dando como resultado la búsqueda de la solución del problema. Estos juegos tienen una gran variedad de características que dan lugar a desarrollar diversas habilidades y capacidades, y se clasifican en: el juego de ejercicios, el juego simbólico, el juego de construcción y el juego de reglas. A su vez recomienda que:

Se invita a todos los miembros que conforman la institución educativa autoridades, docentes y padres de familia a formar parte del desarrollo, aplicación y fomentación de los juegos de concentración que despiertan el interés, la adquisición de conocimientos, la solución de problemas, las habilidades y capacidades que ayudan a constituir una alternativa al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.

El segundo proyecto tiene como tema: Juegos de Concentración para la atención de las niñas y niños de 5-6 de la escuela fiscal "Concentración deportiva de pichincha" N°1474, Quito (2016) autoras Bombón García Adriana Marilú perteneciente a la Universidad Central del Ecuador, su conclusión aporta que:

A través de la investigación se determina que los Juegos de concentración contribuyen y constituyen una alternativa para desarrollar la atención de los niños y niñas de la institución, ya que promueven que el niño o niña se interese y se concentre, logrando

niveles de atención buenos en clase, así pues los juegos de concentración son una alternativa didáctica, que entretiene y educa la atención del niño/a, al mejorar la atención logramos que el educando aprenda de mejor manera en un entorno lúdico y creativo y a la vez se mejore su rendimiento académico dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Establece a su vez recomendaciones:

Se recomienda que todos los docentes de la Institución Educativa adopten a los juegos de concentración como una alternativa metodológica para mejorar la atención de los niños y niñas con el fin de estimular la visión y promover un cambio partiendo desde la concentración hasta la propia atención.

El tercer proyecto denominado: “Influencia de los juegos de concentración en el desarrollo de las relaciones lógico – matemáticas en niñas y niños de 4-5 años, Escuela de Educación Básica Mixta, “Eloy Alfaro”, Duran, Ecuador realizado por Leonor Reyes Gallo, Teresa Vargas Cevallos, Lenin Mendieta Toledo (2018) estudiante de la Universidad de Guayaquil Ecuador culmina su trabajo de investigación concluyendo en que:

Los insumos teóricos permiten tener una visión multidimensional de los beneficios que genera el juego y dentro de ellos los de concentración para el empoderamiento de las relaciones lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años; los resultados de la observación, encuesta y entrevista, permitieron mediante la triangulación científica de evidencias inferir la importancia que tienen los juegos de concentración en el desarrollo de las relaciones lógico-matemáticas, así también, mediante la ficha de observación

como instrumento de evaluación del problema, permitió el diseño coherente y congruente de una guía didáctica y su aplicación en veinte sesiones de trabajo con los niños.

El cuarto proyecto de investigación denominado: “Los juegos como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático en niñas y niños de preescolar (2016) de la estudiante María del Carmen Martínez Villalobos perteneciente a la Universidad Pedagógica Nacional culmina su proyecto:

Después de analizar a los diferentes autores nos damos cuenta de la gran importancia que adquiere el juego para quienes trabajamos en el nivel preescolar, sin embargo, en mi labor diaria me doy cuenta que dentro de la práctica educativa aún hay docentes que desaprovechan la energía y curiosidad de los niños al proporcionarles materiales únicamente para pasar el tiempo y sobre todo para terminar la jornada de trabajo. Es evidente como hace falta utilizar las actividades del juego para que vean la enseñanza de preescolar de una forma más divertida, pero con un aprendizaje significativo.

El juego permite al niño desarrollar su interés e involucrarse en el proceso educativo, por esta razón como educadora me siento identificada con el programa de preescolar vigente y en todo momento estoy implementando actividades innovadoras, utilizando materiales lúdicos que permitan al alumno la manipulación de los mismos permitiendo al niño el desarrollo de la atención, imaginación y creatividad para su uso.

El quinto proyecto lleva como tema: “Estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico para niños del II ciclo de educación inicial de la Unidad Educativa “Pronoei María Auxiliadora Piura” de Lima, Perú, (2018)” su autor Magna Teresa Saenz Rubino, estudiante de la Universidad Nacional de Educación, establece la siguiente conclusión:

Los docentes involucrados con el proceso de enseñanza-aprendizaje, que desea y se involucra en que sus alumnos aprendan mejor, deben seleccionar los recursos a utilizar en clases y escoger adecuadamente los materiales didácticos que contribuyan a desarrollar el pensamiento lógico, pero planeando sus clases adecuadamente.

A veces se peca al pensar que los materiales a utilizar en clases no tienen importancia, pero es una gran equivocación, pues es importante y fundamental el elegir de manera adecuada los materiales didácticos y materiales de apoyo, en razón de que constituyen poderosas herramientas que contribuyen en el enriquecimiento y desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en los niños en edad escolar inicial. Se comprobó que dentro de las estrategias lúdicas impartidas a los niños y niñas de 4 a 5 años del nivel sub-inicial II no se encuentran desarrolladas ni superadas las destrezas necesarias para su requerido aprendizaje lo que evidencia un déficit en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

A su vez recomienda “las docentes de educación inicial deben de estar concientizadas sobre la relevancia en cuanto al uso de material didáctico aplicado en todas las áreas el cual mejora el pensamiento lógico” (p.88).

El sexto tema lleva como título de investigación: “aprendizaje a través del juego “Unicef” (2018) teniendo como autora a Unicef, concluye:

Este informe debería servir como punto de partida de cara a una reflexión y una labor de promoción que otorgue a la pedagogía centrada en el niño un papel clave en los sistemas de educación preescolar. Las políticas, los planes de implementación de la educación preescolar, los planes de formación de docentes, las asignaciones de

recursos y las estrategias de aseguramiento de la calidad deberían reflejar la evidencia creciente de que los entornos de aprendizaje temprano activos y basados en el juego proporcionan el fundamento básico más adecuado al desarrollo para el éxito tanto en la escuela como después de ella.

A su vez recomienda que: Garantizar que en los planes y políticas del subsector de la educación preescolar se entienda e incorpora de manera generalizada el valor del juego para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, y que este se ve reflejado asimismo en las asignaciones de recursos.

Luego de haber investigado sobre los proyectos se llega a la conclusión que el juego es parte primordial para que una niña y un niño se desarrollen sin importar la edad que tenga, ya que aporta al desarrollo integral e influye en el aprendizaje de todo ser humano.

Se llega a la conclusión que mientras más practiquen los diferentes juegos de concentración no solo influirá en las niñas y niños, sino que también desarrollan sus habilidades y destrezas en los diferentes ámbitos de aprendizaje, las cuales irán siendo resultas al momento de enfrentarse a problemas de cualquier índole. Es muy fundamental dejar que las niñas y los niños se enfrenten y se desenvuelva en el plano de la lógica y matemática desde sus principios de vida, para que aporten con nuevos conocimientos a la sociedad.

El espacio libre es la parte más importante del aprendizaje de las niñas y niños porque relaciona lo aprendido a su alrededor, con lo aprendido dentro del salón de clase, los juegos de concentración como se establece en uno de los proyectos investigados, no son tan conocidos en la educación inicial, pero mediante los cuales las niñas y niños

aprenden las matemáticas de una forma dinámica y muy divertida para ellos, con materiales del entorno relacionándolo con el material concreto, simbología y representación numérica.

La creatividad del docente en las actividades de juego de concentración es de gran importancia e interés para que las niñas y los niños se desenvuelvan en el entorno educativo, la integración en las actividades realizadas tanto dentro y fuera del salón servirán para su desarrollo personal e intelectual, porque demostrarán su interés no solo de la actividad de juego que estén realizando, sino que, por su deseo de aprender de forma divertida, el relacionar el mundo en que vive con lo aprendido dentro de la institución educativa.

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1. Definición del Juego**

Son muchos los autores que hablan del juego priorizando que es un elemento innato de todo ser humano sin límite de edad, ya que es esencial a lo largo de su vida. A través del juego el niño desarrolla sus habilidades y destrezas, aprende a relacionarse con otros niños, con los adultos y con el entorno que los rodea, ya que experimenta, resolver conflictos, relaciona, crea, investiga, y a su vez desarrolla la creatividad y la imaginación.

Thió de Pol; Fusté; Martín; Palou y Masnou, (2007) Afirma que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

Los niños juegan por placer y marcan sus propias reglas y sus propios códigos para superarlos. Recordemos que el juego viene desde nuestros antepasados, para los niños no solo es alegría y diversión. Cabe recalcar que las niñas y los niños son las personas más justas en cuanto a normas se refieren. Sin olvidar que cuando juegan crean sus propios aprendizajes donde obtienen nuevos conocimientos y los lleva a la práctica, 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, aportando al desarrollo del razonamiento lógico matemático.

Según (RAE, (2010))el juego es “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

El juego nos ayuda a prepararnos para nuestra vida adulta y enfrentar las adversidades que se nos presenten, pues, con el juego aprenderemos a tener autocontrol al momento de que el juego no nos salga favorecido para nosotros ya que aprenderemos a perder y ganar.

Mediante del juego las niñas y niños dan a notar lo que viven día a día en el entorno que les rodea, no solamente favorece a su aprendizaje, sino que viven cada experiencia única. Así mismo el docente mediante el juego puede hacer sus planificaciones y de esa manera hacer su clase más dinámica.

Es así que mediante el juego motivamos y hacemos partícipe a las niñas y niños hacia un desarrollo óptimo de aprendizaje significativo, es así como influye a que las niñas y niños demuestren su creatividad, expresiones mientras se desarrollan.

En la guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial (2014) afirma que “el jugar es una necesidad vital para los niños, se reconoce como uno de sus derechos. Mientras juegan ellos exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea, además se relacionan con otras personas y desarrollan sus pensamientos, lenguaje, imaginación, creatividad, entre otras habilidades” (Ministerio de Educación 2014, 2014, pág. 22).

Al juego lo defino como la mejor forma para divertirse y entretenerse, libre, placentera y espontáneamente, ya que ayuda a las niñas y niños a conocerse y compartir, a relacionarse con las demás personas y a comprender el mundo en el que viven. El jugar es innato para el niño el explorar y descubrir el mundo e interactuar con la sociedad, es

fundamental para su desarrollo social, emocional, físico y cognitivo, la interacción con la sociedad familiar, social y escolar será parte de su desenvolvimiento.

Citado por (Marta Ruiz Gutiérrez, (2017)) dice que según Jean Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

El juego es la mejor manera para relacionarse con las niñas, los niños, las personas adultas y con la realidad que lo rodea, son actividades recreativas que conlleva a un fin en la etapa de las niñas y niños.

Los juegos son actividades dinámicas, alegres, divertidas, placenteras que se manifiesta desde sus primeros meses de vida, hasta los 18 años y van cambiando acorde a la edad, aportan en el desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional, de las niñas y niños los beneficios que el juego aporta es establecer relaciones con las demás personas, desarrollando capacidades, habilidades, destrezas.

## 1.2. Metodología del juego trabajo

La metodología juego-trabajo que ha implementado en el Ministerio de Educación (2014) Currículo de Educación Inicial indica que:

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. 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. (Pág. 41, 42).

La metodología Juego-Trabajo que el Currículo de Educación Inicial ha implementado como una base de un aprendizaje simbólico en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, hace que los menores se desarrollen en el proceso educativo mediante los rincones de aprendizaje como una alternativa innovadora y eficaz al momento de involucrar se al medio social que los rodea, es aquí donde los docentes podemos probar

las experiencias, actitudes, destrezas y habilidades que las niñas y niños experimentan mediante el juego-trabajo.

Esta metodología también se la puede realizar fuera del aula de clases en lugares de espacio libre, sin olvidar que el espacio tiene que ser seguros y recreativos donde los docentes también puedan participar como: jugadores, observadores, guía, buscando las maneras de sacar el mejor provecho al momento de estimular y divertirse. Los rincones de aprendizaje en el aula bien adecuado tienen muchas ventajas, solo nos queda sacar provecho de aquellos espacios lúdicos, ya que desarrollan el lenguaje, lo cognitivo, lo social y afectivo dando la posibilidad al infante de auto desarrollarse y formarse íntegramente.

### **1.3. Clasificación de los juegos**

El juego es muy importante en el desarrollo de las niñas y los niños es así que encontramos muchos autores que han clasificado el juego de algunas maneras, ya que es primordial para el aprendizaje de los niños de edad preescolar.

**Tabla 1**

*Clasificación del juego según autores.*

<b>CLASIFICACIÓN DEL JUEGO</b>		
<b>J. PIAGET</b>	<b>GUY JACQUIN</b>	<b>BRYANT J. CRATTY</b>
<p><input type="checkbox"/> <b>JUEGOS SENSORIOMOTORES O DE EJERCICIO. (0-2 años)</b></p> <p>Estudio de los reflejos.</p> <p>Estudio de las reacciones circulares primarias.</p> <p>Estudio de las reacciones circulares secundarias.</p> <p>Estudio de la coordinación de esquemas secundarios.</p> <p>Estudio de las reacciones circulares terciarias.</p> <p>Estudio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>EL JUEGO SIMBÓLICO. (2-7 años)</b></p> <p>Apogeo del juego simbólico.</p> <p>Declinación del juego simbólico</p> <p><input type="checkbox"/> <b>JUEGOS DE REGLAS. (7-12 años)</b></p>	<p><input type="checkbox"/> <b>JUEGOS REGLADOS.</b></p> <p>Juegos funcionales.</p> <p>Juegos hedonísticos.</p> <p>Juegos con los nuevos.</p> <p>Juegos de destrucción. (Desorden y arrebatos).</p> <p><input type="checkbox"/> <b>JUEGOS REGLADOS.</b></p> <p>Juegos de imitación.</p> <p>Juegos de construcción.</p> <p>Juegos de regla arbitraria.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>JUEGOS DE MEMORIZACIÓN.</b></p> <p><input type="checkbox"/> <b>JUEGOS DE CATEGORIZACIÓN.</b></p> <p><input type="checkbox"/> <b>JUEGOS DE COMUNICACIÓN DEL LENGUAJE.</b></p> <p><input type="checkbox"/> <b>JUEGOS DE EVALUACIÓN.</b></p> <p><input type="checkbox"/> <b>JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.</b></p>

**Nota:** Clasificación de los juegos según citas o definiciones de varios autores (Delgado Linares, 2011).

El juego es un gran elemento de socialización, imprescindible para las niñas y niños ya que estimula a los sentidos, incrementa su manera de ver el mundo que los rodea, aumenta la creatividad, la manera de pensar y la imaginación es independiente, el juego se puede realizar de forma individual, entre dos o más grupos de personas, pues de esta manera aprendemos a través de las actividades lúdicas a identificar nuestras capacidades y limitaciones. El juego es importante e indispensable en la edad preescolar, en muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Al ser realizado por los niños y dirigido por el docente se desarrolla en los niños no solo el área cognitiva, de lenguaje, socio afectiva, sino que también el aprendizaje por tal razón es importante que el docente reconozca los diferentes juegos que existen para que sean parte de la enseñanza-aprendizaje de las niñas y los niños, sabiendo que existen juegos que se pueden llevar a cabo dentro y fuera del aula escolar, siendo útiles, entre ellos.

### **1.3.1. Juegos educativos**

El juego educativo es importante en los niños ya que ellos no solo lo realizan por divertirse, sino también por aprender, recordando que un niño que juega está bien física, emocional y mentalmente. Es mediante el juego donde las niñas y los niños aprenden algo real, sin perder la alegría, diversión, y satisfacción, dentro del aula es donde se cumple un objetivo determinado el de enseñar y aprender, donde se demuestra el desarrollo cognitivo.

Es juego es su primera actividad antes de llevarlo las aulas como lo menciona Peaget Jean; MONTESSORI María:

Por medio del juego el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los niños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras, relacionando procesos de aprendizajes individuales fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

El juego es unas de las actividades primordiales para que la niña o niño se relacione con sus docentes y compañeros de clase, esa es la estrategia que deben utilizar los docentes al momento de integrar unos a otros de una manera divertida y alegre. Es en esta etapa cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El juego además de ser integrador favorece al desarrollo y aprendizaje del niño, ofreciendo a la educadora un campo adecuado para investigar su trabajo diario sobre el comportamiento y modo de ser del estudiante, sobre los progresos en el aprendizaje y sobre su propia intervención pedagógica. El docente durante el juego que propone el niño no debe intervenir, debe integrarse y ser un jugador más, debe ser un mediador para establecer la actividad la cual aportara conocimiento para el niño, llevando así el conocimiento, pero con diversión.

### **1.3.2. Juegos competitivos**

Todo ser humano desde su nacimiento es competitivo y durante su vida lo sigue siendo aún más, el de estar siempre liderando el primer lugar y demostrar sus habilidades y capacidades para ser merecedor de grandes logros.

Los juegos competitivos consisten en la participación de varios niños los cuales se reúnen para competir por un solo fin y es el de alcanzar una meta, un logro, con un objetivo grupal e individual donde demostraran sus capacidades y habilidades que tienen, logrando sentir empatía por los demás, la organización, coordinación y el orden para tomar decisiones, enseñándoles a no sentirse frustrados, ni presionado al momento de jugar.

### **1.3.3. Juegos cooperativos**

Cuando hablamos de los juegos cooperativos nos referimos al trabajo en conjunto que realizan las niñas y los niños, resolviendo sus problemas, inculcando así valores y actitudes solidarias desde pequeños al igual que desarrollan las diferentes áreas, lenguaje, comunicación, y su afectividad hacia todos los integrantes, demuestran sus valores, incluyen a los demás niños al grupo, formándose un lazo de unión y compañerismo.

#### **1.3.4. El juego heurístico**

El juego heurístico es una actividad lúdica en la que las niñas y los niños, exploran, experimentan, descubren, combinan, inventan, se enriquecen física, mental y emocionalmente, en ellos podemos encontrar variedad de colores, texturas, formas y son protagonistas de sus propios aprendizajes.

#### **1.3.5. Juegos psicomotores**

Los juegos psicomotores son movimientos gruesos de las partes del cuerpo, estas son utilizadas para gatear, correr, saltar, trotar, caminar, también favorece al equilibrio, la coordinación y el movimiento de todas las partes del cuerpo. Se estimula a las niñas y los niños a su enseñanza-aprendizaje realizando movimientos y esto hace que trabaje su cerebro dando orden para mover sus músculos.

#### **1.3.6. Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales o clásicos son costumbres de un pueblo que se transmiten de generación en generación, que siguen las ideas, las normas del pasado, y el material de los juegos es su propio cuerpo o de recursos que se puede encontrar fácilmente en la naturaleza, estos pueden ser piedras, ramas, hojas caídas de los árboles, tierra, botones, flores u objetos del hogar como elástico, hilos, cabo, tablas, entre otros. Es en los juegos tradicionales donde las niñas y niños conocen e identifican sus raíces y cultura de un pueblo, se realiza en un espacio al aire libre, respetando las normas el juego tradicional y dan paso a la investigación y exploración de las antiguas tradiciones culturales.

### **1.3.7. Los juegos multiculturales**

Los juegos multiculturales es la unión de diferentes culturas en una misma sociedad fomentan la multiculturalidad, incrementándose la integración y el conocimiento de otras culturas a través del respeto a la diversidad y pensada para el alumnado. La relación que existe entre las niñas y niños de distintas culturas hacen que se respeten y respeten sus etnias, culturas y tradiciones.

(Bantulá Janot & Mora Verdeny, 2002) Afirma que:

Los juegos multiculturales intentan rescatar los juegos, de tradición básicamente oral, de las diferentes culturas de la tierra, donde el cuerpo constituye la pieza clave del movimiento sin una excesiva reglamentación ni complejidad del material utilizado, para situarlos en la esfera cotidiana del mundo infantil y juvenil (pág. 29).

El desplazamiento del cuerpo, el material y el deseo de divertirse es fundamental para hacer un juego entretenido, donde el niño se desenvuelva y demuestre sus habilidades y actitudes, al compartir con otros niños aprenden a distinguir los diferentes juegos que existen entre culturas para que ayude a su desarrollo, el juego no solo es correr, saltar, está siendo utilizado en la educación formal para el aprendizaje de las niñas y niños.

### **1.3.8. Los juegos y la nueva tecnología**

Al paso de los años el jugar con materiales de la naturaleza se ha ido disminuyendo, pues, los avances tecnológicos cada vez forman parte de la educación y toman delantera al momento de la investigación, si bien es cierto los equipos tecnológicos de hoy en día se han vuelto fundamental en la vida de las niñas y niños. Existen programas que ayudan

al conocimiento, como los juegos educativos, aplicaciones, videos educativos, de esa manera nos ayuda la tecnología a intercambiar y ampliar los conocimientos dentro del aula para las investigaciones, es importante que las docentes y padres de familia de las niñas y los niños mantengan un control adecuado de tiempo y de la programación que los menores pueden observar, la tecnología tiene sus ventajas y desventajas es por esa razón que tenemos que estar alertas con el tiempo al momento de utilizar la tecnología y que los docentes convierta este medio en el mejor recurso para el enseñanza-aprendizaje.

#### **1.4. La influencia del juego en desarrollo del niño**

Cuando un niño juega no solo es motivo de felicidad y de gozo, también desarrolla su imaginación, enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales, explora su medio natural, expreso su visión del mundo, desarrolla su creatividad y personalidad. Los juegos también se desarrollan dependiendo la edad que las niñas y los niños tengan, a medida que van creciendo los juegos tienen más complejidad y adquieren nuevos juegos, mediante el juego el docente puede realizar su clase y de una manera más motivadora llamara la atención el niño para desarrollar las áreas más importantes en la etapa preescolar como son socioemocional, cognitiva, lenguaje, motriz, sensorial.

De la manera que los niños juegan demuestra su personalidad y a la vez las capacidades, como también las falencias que tenga para aprender a socializarse.

Los juegos siempre están enfocados hacia una meta, el de educar de forma que los niños no pierdan el interés, consiguiendo los beneficios necesarios de su aprendizaje en un ambiente agradable utilizando su pensamiento para establecer la fantasía con la realidad.

### **1.5. Características de juegos según la edad de los niños**

El juego tiene características propias y elementos fundamentales en el desarrollo cognitivo y evolutivo de las niñas y niños según sus etapas, aplicado desde el conocimiento educativo por dar a conocer la importancia que brinda mediante el juego, las niñas y los niños conocen y reconocen su entorno, lo construyen acorde a su imaginación como actividad propia de ellos. El juego es placer, es libre, divertido, innato, voluntario, mediador de aprendizaje de todo ser humano, lo hace de una forma libre y espontánea, pero a su vez aprende.

Desde los dos años el niño comienza una nueva etapa utilizando al juego como mediador de sus conocimientos anteriores con los conocimientos nuevos, el lenguaje se vuelve más fluido, sus movimientos corporales son más fuertes, tiene amigos de juegos, representan mediante el juego todo lo que realizan en su entorno.

El niño es el protagonista principal del juego, mientras el adulto es un observador, mediador y facilitador, para que el niño juegue y adquiera el desarrollo, el utilizar nuevas estrategias y variarlas, para que el niño se sienta seguro y confiado en el momento del juego.

**Tabla 2**

*Características del juego según la edad del niño.*

EDAD	JUEGOS	CARACTERÍSTICAS
Desde recién nacido a 24 meses	Juego funcional o de ejercicio.	El bebé realiza los movimientos musculares, alzando sus manos y pies con ayuda de un objeto aprende a manipular, explorar, sonar o sin los objetos juega a saltar, correr, empujar.
Desde los 24 meses a 6 años	Juego simbólico y constructivo	Se combina bloques, piezas, legos materiales que sirven para construir, a su vez juega a representar los roles de su familia, profesiones, o algún personaje de ficción que le llame la atención.
Desde los 6 años hasta los 12 años	Juego reglado y de construcción	Reconoce y acepta participar en el juego donde existen normas, para que cada niño respete su momento de jugar, el juego de construcción permanecerá por lo largo del ciclo vital.
Desde los 12 a 18 años		

**Nota:** Características de juegos según la edad de los niñas y niños (Chacón, 2008).

## 1.6. Las matemáticas

Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo integral y educativo de las niñas y niños, sus actitudes y valores les darán seguridad en su pensamiento crítico, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente, explorar, experimentar, calcular, contar, identificar, comprobar y tener una mente preparada con pensamiento, la crítica y la abstracción. Sabiendo que por medio de las matemáticas las niñas y niños sabrán resolver problemas en los que se enfrentan cada día.

En las escuelas notamos dificultad de aprendizaje de las matemáticas en su manera de explicar, muchas de las niñas y los niños no logran entenderlas y es ahí cuando se hace frustrante, sin embargo, hay maneras de divertirse con los diferentes juegos que existen en la actualidad, los docentes deben empezar con el juego de forma que dejen un aprendizaje significativo a los estudiantes, al mismo tiempo que se desarrollen sus destrezas matemáticas. Cada niña y niño debe aprender a desarrollar su área lógica-matemática para resolver problemas que se le presenten en su vida escolar y social.

Un niño que no ha desarrollado su lógica desde temprana edad se le dificultará trabajar en las distintas materias impartidas dentro del aula, es importante atraer al niño al conocimiento de la lógica mediante los juegos.

Según el Currículo de Nivel Inicial (2014) se refiere al ámbito de las relaciones lógica-matemáticas como: “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” (pág. 32).

Las niñas y los niños tienen la facilidad de adquirir conocimientos matemáticos, socializando con el entorno en que se encuentra, las matemáticas son fundamentales en la vida de todo ser humano. Por tal razón el ser humano nace con una lógica establecida, lista para proporcionar más conocimiento con su medio natural y luego en la educación formal.

### **1.7. Los juegos matemáticos**

Las matemáticas y su necesidad lúdica son esenciales en el desarrollo del ser humano, surge desde el nacimiento y no desaparece a lo largo de su vida, al contrario, la alimenta con conocimientos nuevos. Si en la infancia el juego fue primordial en su adolescencia y adultez le ayudara a resolver los problemas que se le presenten en su diario vivir, es por eso q los padres y docentes deben poner en primer plano el juego en los niños ya que ayudara a su formación física e intelectual, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico y creativo con las que se enfrenta a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

En las matemáticas encontraremos juegos que ayudaran al desarrollo del pensamiento lógico. Durante la interacción del niño con el medio social irán surgiendo los conocimientos, el integrarse con otros niños de su edad aportará en su aprendizaje, porque todos son distintos y cada niño tiene experiencia nueva.

Miguel de Guzmán (1984), relaciona al juego y la enseñanza de las matemáticas mediante el siguiente pensamiento:

El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de las matemáticas. Si los matemáticos de todos los tiempos se lo han pasado tan bien jugando y contemplando su juego y su ciencia, ¿por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través del juego y de la belleza?

La matemática ha sido y es arte y juego y esta componente artística y lúdica es tan consubstancial a la actividad matemática misma que cualquier campo del desarrollo matemático que no alcanza un cierto nivel de satisfacción estética y lúdica permanece inestable.

Hay que tener presente que el juego que se elija debe estar enfocado para conseguir, de una manera lúdica, los objetivos que previamente se han marcado, pero de una manera más motivadora y entretenida.

Motivar no es solo conseguir que el alumno tenga una buena predisposición a aprender nuevas cosas, sino enseñarle el gusto por la materia que se le está explicando en este caso, las matemáticas.

La matemática es un juego que presenta los mismos estímulos que se dan en el resto de juegos, sobre todo los de estrategia. Primeramente, uno aprende las reglas, estudia las jugadas principales, experimenta a través de partidas sencillas, tratando de asimilar sus procedimientos para posteriormente emplearlos en situaciones parecidas.

El objetivo es que el alumnado participe activamente y se enfrente a los problemas nuevos que surgen continuamente debido a la riqueza del juego, desarrollando herramientas útiles para la obtención de la solución de los diversos problemas que se planteen. (Nerea, 2012)

### **1.8. La influencia del juego en las matemáticas**

Los juegos siempre han sido considerados como una ciencia incomprensible, pero a lo largo de los años, las personas han establecido nuevos métodos de enseñanza, especialmente para las niñas y los niños, adquiriendo así conocimientos de lógica matemática.

Los juegos y las matemáticas tienen igualdad de características, esto hay que tener en cuenta al momento de transmitir el interés y entusiasmo, las niñas y los niños familiarizan los procesos de las actividades matemáticas con el entorno social.

Sayas & Gonzales (2017), señala que:

Los juegos son importantes en las matemáticas ya que gracias a ellos el niño puede aprender de una manera adecuada ya que emplea adecuadamente los materiales concretos.

Existen profesores que utiliza la herramienta del juego para desarrollar las habilidades de los niños, sabiendo que mientras ellos juegan van adquiriendo nuevos conocimientos y aprendizajes, mientras el niño juega no solo el físico aumenta, si no el desarrollo cognitivo, motriz, lenguaje, social, motor, va siendo parte de la formación del niño que queremos con un pensamiento lógico en un futuro de un país mejor.

Cuando el niño juega no solo es motivo de alegría y satisfacción, sino que enriquece sus conocimientos e ideales, por tal razón el juego es una metodología de trabajo donde el niño encuentra seriedad en cada juego que realiza, donde existen reglas, sintiéndose competitivo.

Las matemáticas al ser una ciencia de las más antiguas surgen la necesidad de establecer metodologías e instrumentos, ideologías de los cuales da a conocer las distintas culturas para un mejor entendimiento.

Las matemáticas y el juego presentan los mismos estímulos, sus estrategias son parecidas. Primeramente, uno aprende las reglas, estudia las jugadas principales, experimenta, tratando de asimilar sus procedimientos para posteriormente emplearlos.

Las operaciones que realiza el niño cuando hace el conteo de las manzanas que compra su mamá en el mercado y lo representa con cantidad de números es la forma tradicional de aprender matemáticas, pero de una manera amena y disfrutando. Siendo así como alimentamos sus conocimientos sin que el niño se dé cuenta que lo que está haciendo.

## 1.9. La Concentración

Ramírez (2017), expresa:

La concentración en las niñas y niños forman parte fundamental en la educación inicial pues deben estar adecuadamente estimulados para desarrollar una concentración en las actividades diarias que el proceso educativo requiera. Las niñas y niños que no estén debidamente concentrados en un juego o actividad pueden llegar a perder el interés por la actividad que en ese momento estén ejecutando. Es aquí donde entra el rol del docente en hacer énfasis en la aplicación de juegos de concentración para superar dificultades logrando alcanzar el nivel de concentración de los niños.

El solo hecho de ser niño le dificultara la manera de concentrarse, escuchando a niños reír en el pasillo, cuando intentan poner atención a la clase, niños jugando futbol en el patio, cuando necesitas hacer tu tarea, tu hermanito llorando, cuando intentas resolver problemas matemáticos, es ahí cuando el docente debe trabajar con las niñas y niños para desarrollar su concentración y de esa manera llevar un mejor estilo de vida.

La concentración es una habilidad fundamental para el aprendizaje de las niñas y niños, es con ella que logramos enfoque en un objetivo sin salirnos del tema a tratar.

Esteban (2012), menciona:

La concentración es parte de los procesos cognitivos básicos del ser humano, es decir, es el aumento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado, debido a que en condiciones normales el individuo está sometido a innumerables estímulos internos y externos, pero puede procesar simultáneamente solo algunos, los

que implican sorpresa, novedad, peligro o satisfacción de una necesidad. La selección depende de:

- a) De características del estímulo
- b) Del sujeto (necesidades, experiencias) y
- c) Demandas del medio (Castro, 2014)

### **1.10. Tipos de Concentración**

Pabón (2019), detalla:

Existen dos tipos de concentración: la activa, que descubre novedades, y la pasiva, que las enriquece mediante la reflexión y la meditación en estrecho contacto con la memoria.

Los afectos juegan un rol prioritario en la dinámica mental, por lo tanto, hay que educarlos desde la infancia desarrollando la inteligencia emocional como actitud. Por otra parte, el interés es el componente intelectual de la emoción, si se lo cultiva conectándolo con el deseo primario, produce el entusiasmo y la pasión. Sin equilibrio entre razón y emoción, la mente opera un vacío sin brújula orientadora. Es entonces cuando aparecen vicios como apelar a la “fuerza de la voluntad” sin claridad en lo que se desea, no hay motivación; sin un propósito definido, no hay constancia en la decisión. (p.58)

La peor solución es el autoengaño porque no permite enviar señales claras al cerebro. Lo que se reprime o el obstáculo, aparece luego produciendo una fijación negativa en ideas negativas. En cambio, la concentración perfecta hace recordar la intención y la acción en un estado natural donde el logro se alcanza sin esfuerzo.

### **1.11. Importancia de la concentración en el aprendizaje infantil**

Según el psicólogo David Goleman, la mente del ser humano está diseñada para distraerse, por una cuestión evolutiva. Pero se puede reconducirla de nuevo a la atención, fortaleciendo así cada vez que lo hacemos nuestra capacidad de concentrarnos.

Es importante trabajar la concentración de las niñas y niños, para ello es vital desarrollar sus habilidades y destrezas para ignorar las distracciones; algo muy complicado para los niños puesto que ellos se distraen fácilmente por cualquier cosa. Hay miles de estímulos que provocan dispersión al momento de ellos hacer su tarea, o simplemente, realizar un juego donde necesite estar bien concentrado para desarrollarlo, son particularmente atractivos. Por eso hay que tener en cuenta que la atención y concentración son la base del aprendizaje, con un buen estímulo de sus docentes, la concentración en las niñas y los niños será eficiente y muy capaces de dirigir de forma voluntaria su atención y concentración a un único propósito, aunque tengan a su alrededor otros que les llamen más su atención, ignoraran esos distractores y focalizaran todo su interés en lo que sea necesario: es lo que llamamos atención. Sostenerla durante un tiempo lo denominamos concentración. (Colegio CEU San Pablo Claudio Coello, 2018).

La concentración es un factor importante para el aprendizaje de las niñas y niños en su edad muy corta, puesto que en el escenario de la mente se vivencia la propia realidad psíquica. La mente tiene la capacidad de amplificar o minimizar el conocimiento, y en ella se encuentran las funciones de la imaginación y la conciencia.

Para Héctor Ibarra, licenciado en Ciencias de la Educación, menciona que para tener una concentración plena es necesario que la persona tenga un objetivo planteado y lógicamente depende del interés y motivación que se suscite.

Considera que es importante el vínculo entre docentes y alumno, este hará que la concentración llegue a su punto máximo, al igual que la forma de impartir una clase debe ser didácticamente, al aire libre en espacios seguros y en forma de juego, de manera que a las niñas y niños le interese y preste total interés.

Por otra parte, Briceida Moreno, trabajadora social, menciona que actualmente este problema se da a causa de la falta de afectividad o por las discusiones en los hogares, afectando así la concentración en el aprendizaje de las niñas y los niños. Pues las instituciones actualmente se preocupan por conocer el por qué un estudiante tiene un bajo rendimiento académico que muchas veces es ocasionado por la poca concentración. (El Diario, 2013)

De ahí la importancia en las instituciones educativas que optan por sacar estrategias, destrezas mediante juegos y relatos incentivando la concentración de las niñas y niños. Con algunos alumnos hay que trabajar con más dedicación, debido a que logran distraerse rápidamente, indica Norma Menéndez, licenciada en Ciencias de la Educación.

## **1.12. Evolución de la concentración en el niño**

Folgado (2018), menciona:

La capacidad para concentrarse no es algo que permanezca inalterable. Puede haber diferentes tipos de elementos que hagan que una persona determinada pueda permanecer más o menos tiempo pendiente de una distracción.

Distracciones fuertes, la existencia o ausencia de motivación, la vinculación emocional con el estímulo en cuestión o el grado de novedad o rutina que supone son elementos a tener en cuenta. Pero al margen de ello, la capacidad máxima de concentración va variando a lo largo de la vida, sea por el desarrollo evolutivo o bien por aspectos ambientales o adquiridos.

En lo que respecta al desarrollo, para poder concentrarnos es necesario que nuestro cerebro haya alcanzado un nivel de maduración adecuada. A lo largo de nuestra infancia el encéfalo sigue creciendo y desarrollándose, permitiendo poco a poco que las diferentes capacidades cognitivas aparezcan y se expandan. De este modo, poco a poco el tiempo que un niño es capaz de focalizar la atención en algo va a ir variando y creciendo según se vaya desarrollando su cerebro. La capacidad de concentración tiende a aumentar entre tres y cinco minutos por año de edad hasta su estabilización en la edad adulta. A continuación, indicamos un cálculo aproximado del tiempo que las niñas y niños de hasta ocho años pueden mantener la concentración. Estos tiempos establecen un intervalo de medida, pues cada niña y niño se desarrolla a su ritmo y puede haber niños que puedan tener un rendimiento mayor o menor a la hora de concentrarse. (Folgado, 2018).

□ **1 año de vida**

Se calcula que a lo largo del primer año de vida la capacidad de concentración de un bebé puede ir creciendo poco a poco hasta lograr mantenerla entre dos y cinco minutos. En esta edad las niñas y niños no dejan de observarlo todo y cambiar su foco de atención rápidamente, no pudiendo concentrarse durante más de unos minutos.

□ **2 años de vida**

En el segundo año de vida las niñas y niños siguen desarrollando su capacidad de concentración, prácticamente duplicando el tiempo respecto al año anterior. De este modo, pueden llegar a mantenerla entre cuatro y ocho o incluso diez minutos.

□ **3 años de vida**

Con tres años de vida, la capacidad de concentración puede llegar a alcanzar el cuarto de hora, siendo común que llegue o supere los diez minutos. Hasta esta edad, la concentración se mantiene prácticamente mientras que el tema a tratar les cause verdadero interés, perdiéndola generalmente ante la presencia de estímulos distractores. La atención voluntaria empezaría a surgir y a entrenarse a partir de los tres o cuatro años.

□ **4 años de vida**

Más o menos a partir de esta edad la capacidad de atención puede llegar a aumentar hasta los veinte minutos, si bien a una niña y niño cuya capacidad esté alrededor de los ocho minutos entrarían en el promedio.

## □ **5 años de vida**

Los estudios reflejan que durante los 5 años de vida la concentración puede mantenerse entre diez y veinticinco minutos aproximadamente.

### **1.13. Juegos de Concentracion**

Pone de relieve la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que el juego desarrolla la construcción de la imaginación de la niña y el niño, su capacidad de aprendizaje. Es decir que los juegos didácticos son elementos auxiliares para el desarrollo de alguna actividad de recreación que sirva de vehículo para el desarrollo de aprendizaje, mediante la ayuda de los educadores como eje principal para adquirir sus conocimientos. (Mindiolaza, 2017).

Los juegos de concentración son muy importantes para el desarrollo del aprendizaje, la concentración mental se la utiliza en todas las personas, en especial con las niñas y niños, los mismos que van de acuerdo a su edad y estimulación. Mediante la aplicación de estos, el docente podrá observar de las capacidades y habilidades que pueda tener cada niña o niño al momento de la aplicación su concentración.

Entre los distintos juegos de concentración que se han establecido dentro de la educación inicial se encuentran:

- **Laberintos** es un juego desafiante para los niños, se puede ajustar a la necesidad y edades de las niñas y niños. Tienes que pedir que se ponga en la llegada del laberinto y que encuentre la salida siguiendo la orden del camino que el niño crea conveniente.
- **Repetición de palabras** este juego es muy sencillo, pues se lo puede realizar cuando se van de paseo y sienten que sus hijos están aburridos. Tienen que decirles unas 5

o 10 palabras y pedirles que las memoricen, luego de unos 10 minutos pide que las repitan, no importa el orden de las palabras.

- **Encontrar la diferencia** se trata de dos imágenes prácticamente idénticas en las que se han incluido o borrado algunos elementos, el objetivo es que la niña o el niño descubra esas diferencias.
- **Puzzle:** Es un rompecabezas constituye un ejercicio del pensamiento lógico y abstracto, en el que se deben considerar formas, colores y relaciones.
- **Juegos de Domino:** es un juego tradicional y muy utilizado en los centros educativos, ya que favorece el aprendizaje, estimula las capacidades de las niñas y niños al momento de ponerlo en práctica.
- **Juegos de Loterías:** son juegos contruidos por una plancha base, dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes, la plancha es acompañada por imágenes relacionadas por cantidad, asociación, parte todo con los casilleros de la plancha base.
- **Juego de Bingo:** son importante en la enseñanza de las niñas y niños, impulsando así el conocimiento de muchos de los conceptos. El juego de bingo le permite al niño relacionar la secuencia numérica siendo un juego divertido.
- **Juegos de Laberintos:** Este juego de laberinto está formado por calles encrucijadas intencionalmente. ayuda a desarrollar la motricidad fina, fortalecer y preparar los músculos de las manos y además a resolver problemas. Son utilizados por las niñas y niños, sus docentes son los encargados del material didáctico para su ejecución. y ayude a su desarrollo.

- **La tangram o el rompecabeza de la sabiduría:** es un rompecabeza inventado por los chinos, se compone de siete piezas, un cuadrado, un paralelogramo, y cinco triángulos de distintos tamaños, se la puede encontrar en cartón, plásticos, o madera.
- **Twister:** El clásico juego de mesa, es una idea que surge de Charles F. Foley y Neil Rabels. Ambos presentan la patente y Milton Bradley (una de las empresas de juguetes más grandes de esa época) respalda y apuesta por el juego de mesa. Twister era un juego de mesa muy fácil de montar, se trataba de una “sábana” o tapete de plástico que se estiraba en el suelo. Dicha sábana estaba llena de círculos de colores alineados en cuatro filas de 6 círculos. Cada fila de círculos consta de un color. El rojo, azul, verde y amarillo.

#### **1.14. Importancia de los juegos de concentración**

Mindiolaza (2017), menciona:

La determinación de todo juego u actividad recreativa es formar, ya sea disciplinada o intelectualmente por eso los autores como Huizinga (1954) y Caillois (1967). Dan a conocer la importancia del juego como trasmisor cultural del desarrollo, como se cita en (Lull, 2016) además, los juegos practicados por determinadas personas suelen determinar las características particulares de la misma, el juego es la alegría de las niñas y niños y se convierten en entes importantes cuando un nuevo juego aparece y se convierte en generador de esas sensaciones.(p.16)

Siempre la compañía en cualquier actividad que realizan las personas se han dado cuenta que es más entretenida porque es especial, ayuda a la interacción y complementación de un número más grande de personas en este caso las niñas y niños

tienen a otros niños para poder relacionar y ver las diferentes maneras en que entre ellos realizan los juegos, así logran ver sus equivocaciones y poder formarse correctamente y autocriticarse de una manera que les permite construir su identidad social, desde lo individual hacia lo grupal porque sin la ayuda de los docentes, padres, sociedad en general, no se podría avanzar e ir desarrollando su aprendizaje.

Alrededor de la historia ha ido aumentando el interés por desarrollar más juegos que ayuden a facilitar la vida cotidiana de cada uno por eso. (Lull,2016) Señala:

El juego era uno de los elementos más importantes de su vida diaria, hasta el punto de ir más allá del marco puramente lúdico y formar parte de otros aspectos económicos, sociales, políticos y religiosos. Por citar un caso bien conocido, las competiciones atléticas y otros espectáculos públicos fueron una constante en la vida social del mundo grecorromano. (p.17)

El juego se constituye en el elemento que permite las asociaciones de los individuos, se constituye en parte del estatus de la sociedad, desde una visión multidimensional en donde participan más allá de la diversión y se convierte en una actividad de competición altamente organizada en las culturas de la Grecia clásica y en la Roma y su época de oro. (Mindiolaza, 2017).

Hay diferentes tipos de juegos, se podría decir que todos ayudan al desarrollar el conocimiento, pero hay juegos llamados de recreación y juegos de concentración que son más específicos para desarrollar el pensamiento o intelecto y es lo que pretende desvelar esta investigación.

### **1.15. Estrategia de los juegos de concentración**

Para que todo juego sea interesante es que posea una dificultad, un reto para la persona que lo va a resolver, (Sequera, 2012):

El juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a las niñas y los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

Lo más interesante del juego es hacerlo divertido que origine la curiosidad de las niñas y niños que haya la atracción por el conocimiento y cree las ganas de aprender, sin ninguna de estas cualidades el juego no lograría su objetivo que es el conseguir la fundamentación y la consolidación de la información que se convertirá en conocimiento, todo esto se logra a partir de la voluntad de los niños, divertirse y crear de una manera imaginaria distintos escenarios o problemas para el poder resolverlos de una manera diferente a las perspectivas de los adultos indudablemente.(José María Cañizares, 2017)

“Hay vinculaciones tendentes a conseguir un fin común, todos ganan y nadie pierde. Se utiliza para unir a las personas no para enfrentarlas, debiendo jugar juntas, no unas contra otras.” (p. 276). Es importante para el educador el poder encaminar esa integración que es una de las fuentes más didácticas para ayudar al desarrollo del juego y del conocimiento para que las niñas y niños tengan la capacidad de convivir.

### **1.16. Teorías de los juegos de concentración**

El conocimiento se lo adquiere mediante esfuerzo, aplicación y practica Según Brunner, indica la inducción al desarrollo, citando a Brunner (Giménez, 2014) “Se refiere a la acción que puede desarrollar el adulto para llevar al niño a su nivel actual de conocimiento, a uno potencialmente más elevado” (p. 22).

Poder implementar el conocimiento en los niños requiere de un sinnúmero de destrezas que esto solo lo puede hacer la persona que está capacitado para hacerlo en este caso es el docente, es la persona que va a ayudar a construir el conocimiento desde cero y poder encaminarlo en la dirección correcta lo cual implica una relación mutua de los educados con el educador. La inteligencia no es del que más lee sino de la persona que implementa de mejor manera su conocimiento.

Según Gestalt, explica la parte cognitiva, citando a Gestalt (Schaefer, 2012), “La principal tarea del desarrollo de los niños, desde el nacimiento hasta la adolescencia. Consiste en separar y desarrollar sus propios límites. Sin embargo, los niños tienen poca autonomía o fuerza interna” (p. 175). Porque se sabe que todo conocimiento tiene sus limitaciones y consecuencias por lo cual tienen que saber implementarse correctamente, La manera de relacionar y de emplear todo el conocimiento que son adquiridos es de manera cognitiva por lo cual esto va a ayudar a diferenciar y construir nuevos conocimientos.

El conocimiento yace de la manera de haber captado la información y su utilización posterior a este Piaget, explica la relación en el medio que se encuentra, citando a Piaget (Cañas Fernández, Casanova Vega, Duran Rodríguez, Feito Blanco, & Serrano Sanz, 2012), “El niño empieza a “hacer como si” atribuye a los objetos toda clase de significados

más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios y coordina, a un nivel más complejo”(p. 55).

No solo en el aula aprendemos o adquirimos conocimientos sino fuera de ella por eso es por lo que incorporamos la diferente información que se va presentando en el día a día por ello se relaciona a la acción con la reacción ya que todo acto tiene una consecuencia.

### **1.17. Aprendizaje**

No existe ninguna teoría que responda satisfactoriamente a la pregunta ¿Qué es aprender?, aun así, hay diversas teorías que se ocupan de definir el aprendizaje. Cada período de la vida tiene su propio aprendizaje; lo que varía es la correspondencia de ese aprendizaje con respecto a las etapas del desarrollo del sujeto.

“Un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o las drogas (Veloso, 2019)”.

Esta definición contempla la experiencia como la condición esencial para el aprendizaje e incluye los cambios en las posibilidades de la conducta. Así, desde el punto de vista del desarrollo del alumno, éste irá integrando sus conocimientos y destrezas a lo largo de la vida, en un proceso en el que intervienen las capacidades naturales, el nivel de madurez y el nivel de interacción con el medio (p.2).

Es fundamental que entendamos los principios del aprendizaje, los cuales los aprendemos a través de la inducción, la deducción y la transferencia. Los diferentes métodos de enseñanza se apoyan en las principales leyes y principios del aprendizaje.

### **1.18. Factores que intervienen en el aprendizaje**

Revista digital para profesionales de la enseñanza (2009) afirma:

Educación (y por lo tanto aprendizaje) y Psicología están estrechamente interrelacionadas. A través del proceso de aprendizaje se produce la educación, concepto estrechamente ligado al de escolaridad, si bien en el centro educativo no sólo se produce un aprendizaje formal, también tiene lugar un currículum oculto.

El complejo proceso del aprendizaje gira alrededor de tres factores fundamentales: Profesor, alumno y los conocimientos; si bien hay más factores a considerar puesto que cada componente de la realidad educativa tiene historias sociales y psicológicas distintas, lo que influye tanto en el grupo como en lo que se ha de exigir de cada sujeto (p.3).

N. Entwistle refleja estas realidades sociales y psicológicas en su modelo heurístico de aprendizaje en el aula, en el que añade otro factor fundamental: la familia. En su esquema aparecen reflejadas las principales cualidades que hemos de tener como profesores para conseguir un buen aprendizaje por parte de los alumnos/as:

- Aptitud para la enseñanza, es decir, una serie de cualidades físicas, referentes al carácter y psíquicas que nos permitirán transmitir adecuadamente los conocimientos y desarrollar una óptima tarea de tutoría.

- Explicaciones de calidad, puesto que esto repercutirá en el interés de nuestros alumnos y en la construcción de un aprendizaje significativo por parte de éstos.
- Organización del grupo, esto lo conseguiremos proponiendo tareas adecuadas y estimulantes, controlando los posibles incidentes que se puedan producir y creando un espacio de diálogo en el que se mantenga el orden.
- Usar métodos didácticos que contribuyan a estimular el aprendizaje, a través del intercalado de exposiciones con debates, lecturas con medios informáticos, teoría y práctica, etc.
- Evaluar al alumnado teniendo en cuenta no sólo los exámenes escritos, sino también su actitud diaria en clase, sus capacidades y ritmos de aprendizaje, etc. intentando darle las máximas oportunidades de recuperarse con el fin de obtener resultados positivos.

Con respecto al alumna/o, hemos de tener en cuenta los factores diferenciales de éstos (factores físicos, edad, sexo) y los factores psicológicos (memoria, inteligencia):

- La edad óptima para iniciar un determinado aprendizaje dependerá no sólo del grado de maduración o de la edad fisiológica del alumnado, sino también de su edad cronológica. Las Tesis de J. Piaget tratan sobre los estadios del desarrollo cognitivo.
- La referencia al sexo aparece en la adolescencia por lo que respecta al desarrollo físico. Éste no influye en la capacidad de aprendizaje, aunque en nuestra sociedad, sí tiene efectos discriminatorios. Nuestra labor es la de proporcionar igualdad de oportunidades educativas.

- Los factores psicológicos hacen referencia a los procesos psíquicos que los alumnos llevan a cabo al procesar la información que reciben. En ellos intervienen factores como la memoria, la inteligencia o la imaginación. Cada alumno tiene, además de una capacidad intelectual general, un factor de inteligencia en el que destaca (espacial, matemático, verbal, etc). Nosotros hemos de intentar cultivar la inteligencia práctica y de la creatividad. Como vemos, por fortuna, hoy en día el que un alumno no destaque en una determinada materia como puede ser las matemáticas, no es sinónimo de fracaso. (Revista digital para profesionales de la enseñanza, 2009)

### **1.19. Teorías de Aprendizaje**

Santana (2007) detalla:

Diversas teorías hablan del comportamiento humano, las teorías sobre el aprendizaje tratan de explicar los procesos internos cuando aprendemos, por ejemplo, la adquisición habilidades intelectuales, la adquisición de información o conceptos, las estrategias cognoscitivas, destrezas motoras o actitudes.

Por ejemplo, el conductismo se basa en los estudios del aprendizaje mediante condicionamiento (teoría del condicionamiento instrumental) y considera innecesario el estudio de los procesos mentales superiores para la comprensión de la conducta humana. Uno de sus representantes es Skinner, quien describe cómo los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado (p.32).

En las últimas décadas, la investigación psicológica ha mostrado mayor atención por el papel de la cognición en el aprendizaje humano, así el reduccionismo conductista da paso a la aceptación de procesos cognitivos causales, se libera de los aspectos restrictivos y el sujeto pasivo y receptivo del conductismo se transforma en un procesador activo de información. A finales del siglo XX, otros investigadores siguen criterios eclécticos en sus ensayos, no se sitúan propiamente en alguno de estos polos: conductista o cognoscitivista y así surgen enfoques de estos dos pensamientos psicológicos (p.33).

En la corriente constructivista, el sujeto adquiere el conocimiento mediante un proceso de construcción individual y subjetiva, por lo que sus expectativas y su desarrollo cognitivo determinan la percepción que tiene del mundo. En este enfoque se destaca la teoría psicogenética de Piaget, el aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría del procesamiento de la información de Gagné.

El enfoque sociocultural, cuyo origen lo ubicamos en las ideas del psicólogo ruso Lev Semionovitch Vygotski (1836-1934), se refiere “al origen social de los procesos psicológicos superior”.

Bruner en *Aprendizaje por descubrimiento* describe al aprendizaje como proceso activo en que los alumnos construyen o descubren nuevas ideas o conceptos, basados en el conocimiento pasado y presente o en una estructura cognoscitiva, esquema o modelo mental, por la selección, transformación de la información, construcción de hipótesis, toma de decisiones, ordenación de los datos para ir más allá de ellos. (Universidad Internacional de Valencia., 2015)

### **1.19.1. Teoría de Jean Piaget**

Jean Piaget (1896-1980), es el psicólogo constructivista más influyente en el ámbito educativo. Se centró principalmente en la psicología del desarrollo, prefiriendo el estudio de casos individuales, con entrevistas y observación de niños, que el recurso de las pruebas estandarizadas. Quiso comprender cómo la niña o el niño construye la realidad, cómo adquiere conceptos fundamentales (los de número, espacio, tiempo, causalidad, juicio, moral). El creador de la psicología genética, Jean Piaget, define al constructivismo en base a sus investigaciones realizadas (Serulnikov & Suárez, 2001, p.126 ), de la siguiente manera:

“El sujeto interactúa con la realidad, construyendo su conocimiento y, al mismo tiempo, su propia mente. El conocimiento nunca es copia de la realidad, siempre es una construcción”. Para Piaget el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación (p.126).

Para el epistemólogo suizo, según la Enciclopedia LEXUS (2005), “lo fundamental para lograr el aprendizaje, es propiciar los espacios, medios y recursos necesarios para que el niño construya a partir de la interacción activa sus propios esquemas mentales. Por lo que se insiste en que, es indispensable que la niña o el niño disponga en su medio materiales concretos para que pueda manipular, indagar, explorar, crear hipótesis, verificarlas o desecharlas; porque con un simple registro de observaciones, incluyendo

en esta actividad la del maestro, no se alcanzara un óptimo desarrollo cognitivo”. (Arévalo & Ñauta, 2011).

Es importante destacar que Piaget atribuye a la acción un papel predominante en el aprendizaje de la niña o el niño y ante la ausencia de acción no hay constructivismo, por lo que la acción, para Piaget es más que un simple movimiento corporal, es un acto intencionado dirigido a objetos externos con el fin de dar un significado al mismo.

### **1.19.2. Teoría Sociocultural De Lev Vygotsky**

Chaves Salas (2001), detalla lo siguiente:

Dentro de esta teoría, el ser humano al entrar en contacto con la cultura a la que pertenece se apropia de los signos que son de origen social para posteriormente internalizarlos. Vigotsky indica “el signo siempre es inicialmente un medio de vinculación social, un medio de acción sobre los otros y solo luego se convierte en un medio de acción sobre sí mismo” (p.59).

La niña y el niño se van apropiando de las manifestaciones culturales que tienen un significado en la actividad colectiva, es así como “los procesos psicológicos superiores se desarrollan en los niños a través de la enculturación de las prácticas sociales, a través de la adquisición de la tecnología de la sociedad, de sus signos y herramientas, y a través de la educación en todas sus formas” (p.60).

Vigotsky (1978), señala que en el desarrollo psíquico de la niña y el niño toda función aparece en primera instancia en el plano social y posteriormente en el psicológico, es decir se da al inicio a nivel intersíquico entre los demás y posteriormente al interior de la niña y el niño en un plano intrapsíquico, en esta transición de afuera hacia dentro se transforma el proceso mismo, cambia su estructura y sus funciones. Este proceso de internalización, Vigotsky lo llamó “Ley genética general del desarrollo psíquico (cultural)”, donde el principio social está sobre el principio natural-biológico, por lo tanto, las fuentes del desarrollo psíquico de la persona no están en el sujeto mismo sino en el sistema de sus relaciones sociales, en el sistema de su comunicación con los otros, en su actividad colectiva y conjunta con ellos. (Chaves Salas, 2001).

Hablar de un origen social de los procesos psicológicos implica que todos esos procesos psicológicos se forman en y atraviesan por una fase social que proviene de la actividad que establece el sujeto con los objetos y en contacto con otros individuos.

### **1.19.3. Teoría de María Montessori y el aprendizaje**

Cajahuaringa (2018), detalla:

María Montessori desarrolló el método científico basándose de investigaciones realizadas a un grupo de niñas y niños internados en un psiquiátrico, creando así un método pedagógico destinado a ellos, ya que durante su experiencia pudo observar que estos niños aprendían por medio de la acción y no únicamente por el pensamiento, mediante los sentidos estos niños articulaban el aprendizaje. Fue así que propuso la educación en la sensibilidad, revelando como los sentidos son el camino hacia la inteligencia de los infantes. Montessori señala en su método que los infantes son los

inventores de la realidad, ya que desde que llegan recién al mundo ellos están iniciando a construir todo (p.12).

Son los niños los encargados de explorar el mundo y mediante esa exploración desarrolla nuevas habilidades. La libertad es el primer principio de este método el cual hace posible la exploración. Los niños deben establecer manifestaciones naturales en la escuela, aquí la libertad debe estar relacionado a la actividad, el niño debe de ser libre de elegir lo que el desee aprender y al mismo tiempo manejar el espacio que necesite para fortalecer su aprendizaje, respetando su naturaleza. Por esta razón es importante la creación de un ambiente adecuado para la exploración. Un aula de clases debe ser un espacio integral y agradable para todos, donde se les entregue a los niños la libertad y la seguridad de educarse a ellos solos.

A partir de la libertad, concepto principal en Montessori, se resalta la mente absorbente del niño tomando en cuenta sus periodos sensitivos. Gracias a la libertad, las niñas y niños desarrollan su independencia, haciéndolos capaces de elegir y moverse en un determinado espacio. A raíz del primer principio, la libertad, surge el segundo, la autonomía, puesto que es necesario guiar a los infantes para que aprendan por sí solos, a que sean ellos los encargados de sus aprendizajes al descubrir el mundo. Para que los niños lleguen a la autonomía, la libertad debe ser encaminada.

A partir de estos principios nace el aprendizaje en el método, pues aquí se resalta la capacidad de aprendizaje de los niños y niñas durante sus primeras etapas de vida. Montessori propone que la mente de la niña o el niño absorbe todo lo que esté en su ambiente, siendo este como una esponja sin límites. Los infantes educan sus

potencialidades a raíz de sus propios tiempos, los conocimientos surgen de sus propios razonamientos.

La base del autoeducación en el método Montessori son la libertad, autonomía y autodisciplina. La niña o niño no es únicamente libre de elegir lo que desee aprender, sino también decidir el lugar donde quiera realizar sus actividades. En este método no se restringen los movimientos como ocurren en la educación tradicional, por el contrario, se convierte en un método para que el niño pueda auto educarse.

“La libertad significa actividad y la actividad quiere decir independencia. Estos elementos desarrollan la autorregulación o autodisciplina” (Cajahuaringa, 2018, p.14).

La mente de un niño absorbe todo lo que esté en su ambiente, siendo este como una esponja sin límites. Los niños educan sus potencialidades a raíz de sus propios tiempos, los conocimientos surgen de sus propios razonamientos.

## **1.20. El pensamiento**

Centro De Estudios Científicos Y Tecnológicos No.8 “Narciso Bassols”(2018), detalla:

Según la Real Academia Española, RAE, pensamiento es el conjunto de ideas propias de una persona, de una colectividad o de una época.

Beltrán (2015), refiere que el pensamiento es sinónimo de cognición por lo que a los procesos del pensamiento se les llama también procesos cognoscitivos, términos que vienen del latín cogito que significa pienso (p.30).

El termino pensar abarca actividades mentales y describe las cogniciones que tienen lugar cuando elaboramos un juicio, cuando hacemos una elección, y cuando resolvemos algún problema así también intervienen la originalidad, la fantasía, la creatividad, las ideas y la imaginación, entre otros.

El proceso de pensar es una forma cognitiva compleja, en donde la cognición se entiende como el proceso del conocimiento que engloba la aplicación de procesos como: observación, atención, identificación, comparación clasificación, memoria, síntesis, análisis, etc. (p.32).

El proceso de pensamiento se inicia cuando la memoria es insuficiente para resolver un problema en particular, se basa en funciones perceptivas directas y en recuerdos, pero, el pensamiento se considera una habilidad maestra capaz de enfrentarse no solo al medio ambiente inmediato, sino a aquellos problemas que pertenecen al pasado y al futuro expresado en forma simbólica a través de palabras, números, colores, gráficas, etc.

### **1.21. Principales tipos de pensamiento.**

El pensamiento es una facultad que le permite al hombre enfrentar y resolver de diferentes formas los problemas a los que se enfrenta, de ahí que haya varias clasificaciones sobre los tipos de pensamiento. (Pacheco Urbina, 2003).

A continuación, se presentan algunos:

### **1.21.1. Pensamiento deductivo**

El pensamiento deductivo parte de afirmaciones basadas en ideas abstractas y universales para aplicarlas a casos particulares. Por ejemplo, si partimos de la idea de que un francés es alguien que vive en Francia y Francia está en Europa, concluiremos que René Descartes, que vivía en Francia, era europeo (p.23).

### **1.21.2. Pensamiento inductivo**

Este tipo de pensamiento no parte de afirmaciones generales, sino que se basa en casos particulares y, a partir de ellos, genera ideas generales. Por ejemplo, si observamos que las palomas tienen plumas, los avestruces tienen plumas y las garzas también tienen plumas, podemos concluir que estos tres animales forman parte de una categoría abstracta llamada “saurópsidos” (p.23).

### **1.21.3. Pensamiento analítico**

El pensamiento analítico crea piezas de información a partir de una unidad informacional amplia y llega a conclusiones viendo el modo en el que interactúan entre sí estos “fragmentos”.

### **1.21.4. El pensamiento lineal o convergente**

Pacheco Urbina (2003), afirma:

El pensamiento lineal, lógico o vertical, corresponde a la forma tradicional de pensar que se nos enseña lo mismo en la familia que en la escuela, desde siempre, y usamos en todas nuestras actividades de la vida diaria.

El pensamiento lineal es secuencial, es decir, el orden de las ideas se determina por el razonamiento lógico. O sea que la mente lógica requiere que todo este contado, justificado, ordenado, acomodado. De esta manera, el pensamiento lineal siempre clasifica y actúa etapa tras etapa. Crea orden a partir del desorden. De un montón de ladrillos, al acomodarlos uno por uno, se levanta una barda.

Desde la época de Aristóteles, hace 1600 años y padre de la lógica, se ha considerado a esta como el modo único de utilizar nuestra mente de forma práctica y común. Hasta en detalles, reacciones o pensamientos solemos decir “es lógico”, o sea, es natural.

El hemisferio izquierdo del cerebro humano es el responsable de razonar en forma secuencial, esto es, que sigue, un esquema fijo y evaluar las estrategias posibles para resolver determinados problemas.

Este tipo de pensamiento sigue una dirección recta, y por lo general es empleado en cuestiones de índole técnica y científica, y en menor grado en situaciones de la vida cotidiana. Los pensadores lineales toman la postura más razonable de las situaciones y proceden lógicamente y cuidadosamente al pensar (p.24).

#### **1.21.5. El pensamiento divergente o lateral**

También conocido como divergente. En otro aspecto del pensamiento, nos encontramos con que en un abrir y cerrar de ojos salimos de la era industrial y entramos a la era tecnológica. Y así es como surge el pensamiento lateral, el cual, en gran extremo, es el recurso que ha hecho posible la revolución tecnológica que en unos cuantos años está cambiando nuestro sistema de vida. Con el pensamiento lateral la información se organiza de manera no convencional y genera arreglos que infringen lo establecido. Con

el pensamiento lateral para llegar a la solución de un problema puede llegar por saltos, aprovechando ideas intermedias, falsas, irrelevantes e irreales. El pensamiento lateral permite explorar, buscar rutas desconocidas, la ruptura de patrones convencionales de pensamientos. Y por supuesto, estimula la creatividad. De ahí que el pensamiento creativo se juega a crear soluciones originales y únicas ante problemas, mediante el cuestionamiento de las normas que en un principio parecen ser evidentes. Por ejemplo, una silla de columpio parece “predestinada” a ser utilizada en un tipo de juguete muy particular, pero es posible transgredir esta idea utilizándola como soporte para una maceta que cuelga de un porche. Este es uno de los tipos de pensamiento más utilizados en arte y artesanía. (Pacheco Urbina, 2003).

## **1.22. Fundamentación legal**

Para garantizar la efectividad del presente trabajo de investigación se mantiene un lineamiento enfocado al método bibliográfico utilizando como fuentes la Normativa Internacional de UNICEF (2006) “Convención sobre los derechos de las niñas y niños”, Constitución de la República del Ecuador (2008) y la Ley Orgánica de Educación de Ecuador.

### **1.22.1. Normativa internacional “Convención sobre los derechos de los niños”**

Analizando los derechos de las niñas y niños, UNICEF( 2006) detalla que de entre los objetivos de la educación “El Estado debe reconocer que la educación debe ser orientada a desarrollar la personalidad y las capacidades del niño, a fin de prepararlo para una vida adulta” (p.22).

**“Art.29.-** Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades” (UNICEF, 2006, p.23).

El literal menciona que se debe desarrollar el temperamento, las competencias y la habilidad mental y física de las niñas y los niños hasta el máximo de su capacidad. El sustento de este artículo al trabajo se orienta al desarrollo de la capacidad imaginativa de las niñas y de los niños y su nivel de independencia a través de las diferentes actividades propuestas mediante diversos juegos de concentración, garantizando su formación para la cotidianidad.

### **1.22.2. Constitución de la República del Ecuador**

Pleno de la Asamblea Constituyente (2008) afirma que:

**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.

**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. (p.15).

**Art. 343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (p.102).

Las unidades educativas deben garantizar el respeto de los derechos de niñas y niños, así como la participación activa de los eventos educativos en los diferentes establecimientos que se desarrollen en el transcurso del año lectivo con las maestras y demás compañeros. Además, las autoridades y los docentes, deben estimular el desarrollo de competencias y capacidades en las niñas y niños con el fin de crear y trabajar en las actitudes que formaran parte de su vida adulta.

### **1.22.3. Código de la niñez y adolescencia.**

El Congreso Nacional de Ecuador (2003), en el Código de la niñez y adolescencia explica:

**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 cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y

proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.  
(p.9)

La educación inicial es la base esencial del continuo proceso de aprendizaje al que las niñas y niños tienen derecho; la familia, la comunidad y el estado son garantes de que este derecho se cumpla a cabalidad y con responsabilidad. Se debe considerar la importancia que tiene la educación inicial en sus primeros años de vida y como estos repercuten en su futuro.

### **1.23. Fundamentación pedagógica**

El presente trabajo de investigación establece como fundamento pedagógico, el aporte del pedagogo alemán Federico Froebel quien aportó en la educación desde las distintas actividades físicas y mentales, pero de manera especial desde las áreas del desarrollo cognitivo.

Froebel estudió sobre todo la educación preescolar, partiendo del principio de que la naturaleza puede manifestarse sin trabas, fomentó el desarrollo de los niños a través de ejercicios, juegos y cantos al aire libre. Desarrolla todo un conjunto de juegos y ocupaciones, para el desarrollo de los sentidos y el aprendizaje del cálculo, para la práctica del dibujo, pintura, color, formas los cuales desarrollará en el niño y contribuirá en su aprendizaje, con la ayuda de su entorno diario y el entorno escolar.

Para Federico la educación ideal del hombre es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños

al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin olvidar el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad.

Froebel (s.f) consideraba que:

Las matemáticas como un elemento esencial del plan de estudios de jardín de infantes y consideraba que el lenguaje universal y alternativo de la forma geométrica del jardín de infantes podía cultivar la capacidad innata de los niños de observar, razonar, expresar y crear. (Joo Jang, pág. 13).

Froebel diseñó una pedagogía con especial acento puesto en la educación del juego trabajo. A través de esta educación se tendrá como resultado gente activa, con ideales comprometida. Dentro de su propuesta es importante mencionar la invención de juegos didácticos específicos para un mayor aprendizaje.

## **1.24. METODOLOGÍA**

### **1.24.1. Diseño de la investigación**

El presente trabajo de investigación está orientado con un enfoque de investigación cuantitativo, y cualitativo debido que se busca determinar, conocer, interpretar y explicar criterios de los actores investigados, en el que se realizará a través de diferentes técnicas en recolección de información y parámetros que sirvan para determinar las observaciones y conclusiones. Por ende, el desarrollo de esta investigación es de tipo bibliográfica, empírica, documental, teórica y descriptiva por los dimensionamientos de los objetivos propuestos.

### **1.24.2. Tipos de Investigación**

#### **1.24.2.1. Investigación bibliográfica documental**

Se aplicará observando y reflexionando sistemáticamente sobre las realidades, usando para ello diferentes tipos de documentos, apoyándose en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie tales como, las obtenidas a través de fuentes bibliográficas, hemerográficas o archivísticas.

#### **1.24.2.2. Investigación Teórica**

Análisis, síntesis, inducción, deducción y abstracción, los mismos que están en función de los principios teóricos, como del procesamiento e interpretación de los datos. Se caracteriza porque parte de un marco teórico y permanece en él.

### **1.24.2.3. Investigación Empírica**

Puesto que las conclusiones se extraerán estrictamente de pruebas empíricas concretas y verificables, se efectúa la aplicación de encuestas con el fin despejar dudas y aclarar las características fundamentales del tema a investigar.

### **1.24.2.4. Investigación Descriptiva**

Se plantea con el fin de describir la población, situación alrededor del cual se centra el presente trabajo de investigación. Además, permitirá la creación de preguntas y el análisis de datos que se recopile de la toma de información.

### **1.24.3. Métodos de Investigación**

Teniendo en cuenta que los métodos de investigación son aquellos que conducen al logro de conocimientos, en el presente trabajo de investigación se emplearan los siguientes:

#### **1.24.3.1. Método Deductivo**

Por medio de este método se efectuará un estudio a la hipótesis formulada en el presente proyecto con el fin de extraer las respectivas conclusiones de cómo influyen los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Crear”, por medio de los diferentes los procesos de investigación.

#### **1.24.3.2. Método Inductivo**

Con la aplicación de este método se podrá analizar cada una las evidencias o resultados provenientes de la toma de información, con el fin de plantear conclusiones generales del objeto a investigar, con la ayuda de las diferentes técnicas e instrumentos de investigación.

#### **1.24.3.3. Método Analítico**

Este método permitirá realizar el análisis e interpretación de encuestas previamente tomadas además de recolectar información importante de fuentes directas como lo son las niñas, niños, docentes y padres de familia de la Unidad Educativa “Crear”, mismos que serán presentados como resultados de la presente investigación.

#### **1.24.3.4. Métodos estadísticos**

Se utiliza para realizar la tabulación de datos cuantitativos y cualitativos del presente estudio, midiendo y comparando la base de datos resultante de la toma de información, la cual será presentada en tablas y gráficos estadísticos para su respectivo análisis con el fin de plantear las recomendaciones del presente trabajo investigativo.

#### **1.24.4. Técnicas**

Las técnicas utilizadas son un conjunto de reglas de sistematización, de facilitación y seguridad en el desarrollo del presente trabajo; en otros términos, son el conjunto de mecanismos, sistemas y medios de dirigir, recolectar, conservar y transmitir información necesaria para el proceso de esta investigación.

#### **1.24.4.1. Encuesta**

Se empleará un formulario de preguntas claras y sencillas considerando los sujetos a encuestarse, que en este caso serán los padres de familia y docentes de la Unidad Educativa “Crear”. Las interrogantes serán objetivas para obtener información precisa, directa de la fuente y enmarcada en el formato de la Escala Likert.

#### **1.24.4.2. Observación de campo**

Se utilizará la observación con parámetros basados en una lista de cotejo aplicada a las niñas y niños de la Unidad Educativa “Crear”, la cual nos servirá para definir los campos de observación y anotar los aspectos más sobresalientes e importantes del problema planteado. Los resultados obtenidos se constituirán como la base para la descripción del proceso investigativo lo cual servirá para estructurar las conclusiones finales del proyecto.

La lista de cotejo será aplicada con ayuda de los padres de familia a las niñas y niños de 4 a 5 años de edad de inicial 2 paralelo “A”, mediante la plataforma virtual Microsoft Teams, pues, actualmente las clases a nivel nacional se apegan a esta modalidad con el fin de precautelar la salud de todo el país por la emergencia sanitaria de COVID-19. La práctica de esta técnica consiste en observar la metodología de trabajo realizada por las docentes, lo cual dará las pautas necesarias para plantear las recomendaciones y soluciones del presente trabajo de investigación.

## **1.24.5. Instrumentos**

### **1.24.5.1. Cuestionario**

Conjunto de preguntas redactadas de forma coherente, organizada, secuenciada y estructurada de acuerdo con la determinada planificación, con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información para poder realizar un análisis estadístico de tal manera que nos permita determinar las debidas recomendaciones y estrategias a utilizarse en el presente trabajo de investigación.

### **1.24.5.2. Ficha de Observación (Lista de Cotejo)**

Se demostrará cuantas niñas y niños logran las destrezas establecidas dentro del ámbito de relaciones en lógica y matemáticas establecidas en el currículo de educación inicial, antes de la propuesta y al finalizar el proyecto investigativo.

Explicada la metodología que se llevó a cabo se resalta la importancia que tiene el presente instrumento de investigación dentro de la práctica de enseñanza, basado en las etapas del método científico para que la investigación sea válida. A continuación, se detalla la ficha utilizada:

**Tabla 3**

*Etapas del Método Científico dentro del Proyecto de Investigación.*

<b>OBSERVACIÓN</b>	Se llevó a cabo desde el inicio hasta el final de la investigación, observando y analizando paso a paso cada proceso que las niñas y niños tenían durante las actividades realizadas en la plataforma virtual, se empezó con actividades rutinarias que las docentes utilizaban. La falta de concentración, en el momento de realizar las actividades daban a entender el poco ánimo que las niñas y niños tenían para llevar a cabo un aprendizaje en el ámbito de las relaciones lógico-matemáticas.
<b>HIPÓTESIS</b>	En base a la observación directa realizada, se estableció la formulación del problema planteando con la interrogante de ¿Cómo influyen los juegos de concentración en el desarrollo el pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quinde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo? Además, se plantea la hipótesis, donde se puede palpar que los juegos de concentración influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear”. Demostrando que mediante de los mismos se logrará adquirir el aprendizaje en la lógica y matemáticas.
<b>EXPERIMENTACIÓN</b>	Se plantea la propuesta de la elaboración de una guía didáctica donde estarán establecidas 12 actividades, cada una con los materiales y pasos a seguir para su entendimiento, las cuales se basan en juegos de concentración en el desarrollo el pensamiento lógico matemático para las niñas y niños de 4 a 5 años que deberán realizar a diario, con la motivación y constancias de las docentes.
<b>RESULTADOS</b>	Finalmente se pudo observar que las niñas y niños tuvieron un alcance adquirido dentro del ámbito de las relaciones lógico-matemáticas demostrando sus destrezas a través de las actividades establecidas dentro de la guía didáctica, la participación de cada uno fue de logro positivo y mediante el juego pudieron entender a las matemáticas, las cuales son parte fundamental del diario vivir del ser humano.

**Nota:** Etapas del Método Científico dentro del Proyecto de Investigación aplicado a las niñas y niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa “Crear” del cantón Santo Domingo.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

## 1.25. Población y muestra

### 1.25.1. Población

Una población está determinada por sus características definitorias, por tanto, el conjunto de elementos que posee esta característica se denomina población o universo. Para lo cual se han considerado las niñas y niños, docentes de la Unidad Educativa “Crear”, y los padres de familia de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad de inicial 2.

### 1.25.2. Muestra

Puesto que la población es conocida y que es menor a 100 elementos no es preciso determinar una muestra representativa, por ello, toda la población servirá para la toma de información, la cual será recopilada a través de técnicas de investigación partiendo con la aplicación de encuestas a los sujetos antes mencionados. A continuación, se detalla la dimensión de la población:

**Tabla 4**

*Población y muestra.*

Frecuencia	Población
DOCENTES	8
PADRES DE FAMILIA	15
ESTUDIANTES PARALELO “A”	15
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>

**Nota.** Datos proporcionados por la Unidad Educativa “Crear” del cantón Santo Domingo.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

## CAPITULO II

### 2. Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)

#### 2.1. Encuesta dirigida a los Padres de Familia.

Tabla 5:

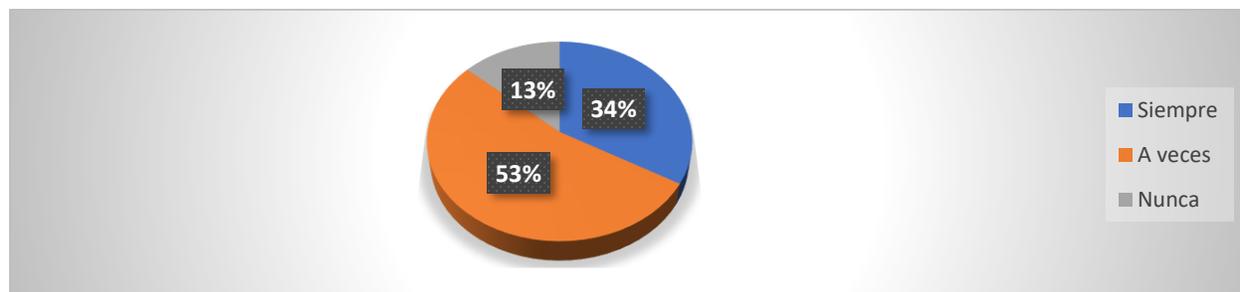
*Desarrollo de los Juegos de Concentración.*

¿Ha desarrollado usted juegos de concentración a su hija/o?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 1	Siempre	5	34%
	A veces	8	53%
	Nunca	2	13%
	<b>Totales</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

Figura 1

*Desarrollo de los Juegos de Concentración.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

#### **Análisis:**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 53% de los encuestados indican que a veces desarrollan juegos de concentración a su hija o hijo, el 34% a veces y el 13% manifiesta que nunca lo han hecho, por lo tanto, se determina que en su mayoría los padres de familia estiman conveniente realizar este tipo de actividades con sus hijas e hijos.

**Tabla 6**

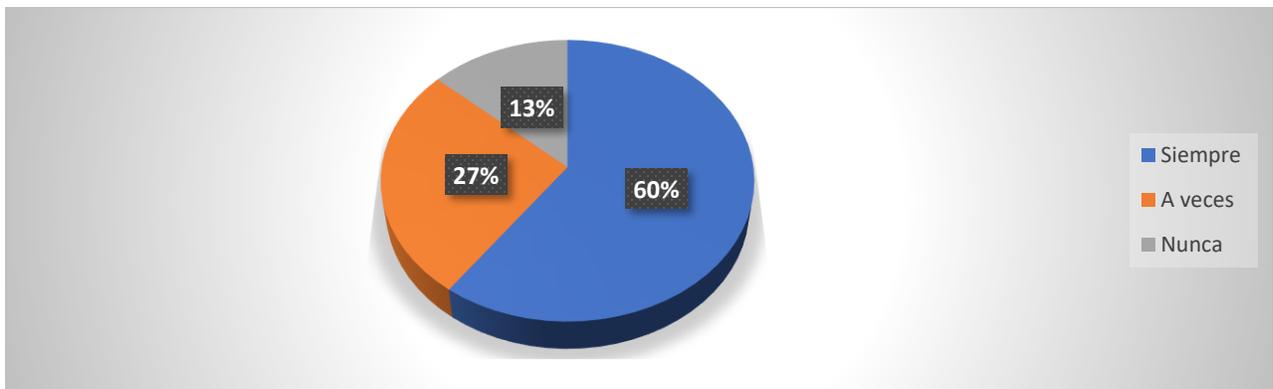
*Beneficios de los Juegos de Concentración.*

<i>¿Ha escuchado usted sobre los beneficios de desarrollar juegos de concentración en su hija/o?</i>			
<b>Código</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítems 2</b>	Siempre	9	60%
	A veces	4	27%
	Nunca	2	13%
	<b>Totales</b>		15

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 2**

*Beneficios de los Juegos de Concentración.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 60% de los encuestados indican que siempre han escuchado los beneficios en niñas y niños al desarrollar juegos de concentración, el 27% a veces y 13% nunca. Por lo tanto, se concluye que la mayor parte de la población tiene conocimiento de los beneficios que se logra al desarrollar con sus hijas e hijos juegos de concentración.

**Tabla 7**

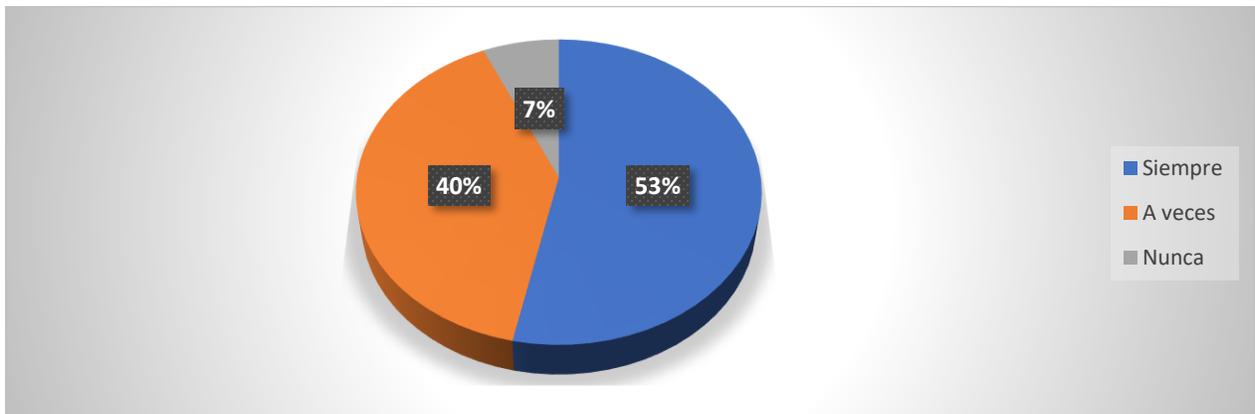
*Cartas de Memoria como Juegos de Concentración.*

¿Emplea usted cartas de memoria como juegos de concentración en su hija/o?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 3	Siempre	8	53%
	A veces	6	40%
	Nunca	2	7%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 3**

*Cartas de Memoria como Juegos de Concentración.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 53% de los encuestados afirman que siempre utilizan cartas de memoria como parte de los juegos de concentración que realizan junto a sus hijas e hijos, el 40% a veces y el 7% nunca ha utilizado este recurso. Por ende, se determina que la mayor parte de los padres de familia hacen uso de herramientas didácticas para ejercitar el entendimiento y reforzar los estudios de sus hijas e hijos.

**Tabla 8**

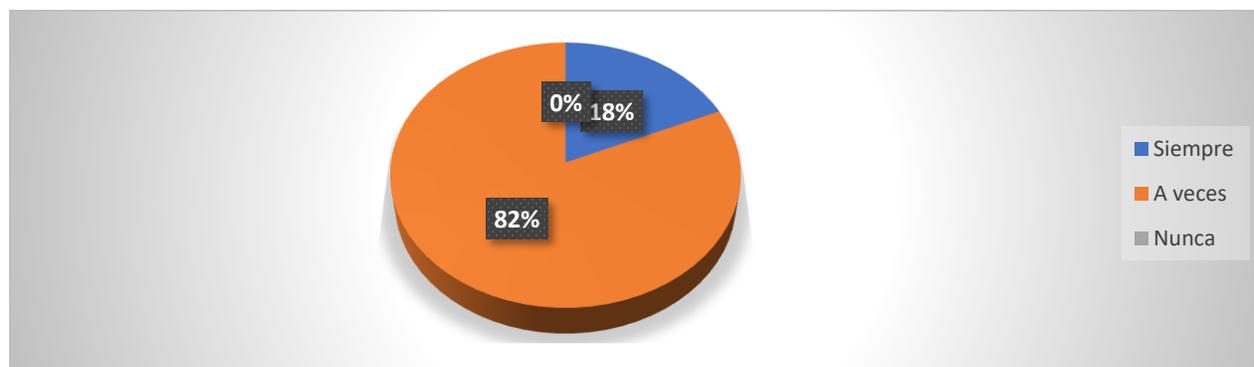
*Juegos de twister.*

¿Considera usted que los juego de twister resultan adecuados al momento de desarrollar la concentración de su hija/o?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 4	Siempre	9	18%
	A veces	40	82%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 4:**

*Juegos de twister.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 82% de los encuestados considera que siempre los juego de twister resulta adecuado al momento de desarrollar la concentración de sus hijas e hijos y el 18% a veces. Por lo tanto, se determina que los padres de familia en su mayoría afirman que el poner en práctica el juego del twister en niñas y niños permitirá trabajar y desarrollar múltiples habilidades de manera lúdica entre ellas la concentración.

**Tabla 9**

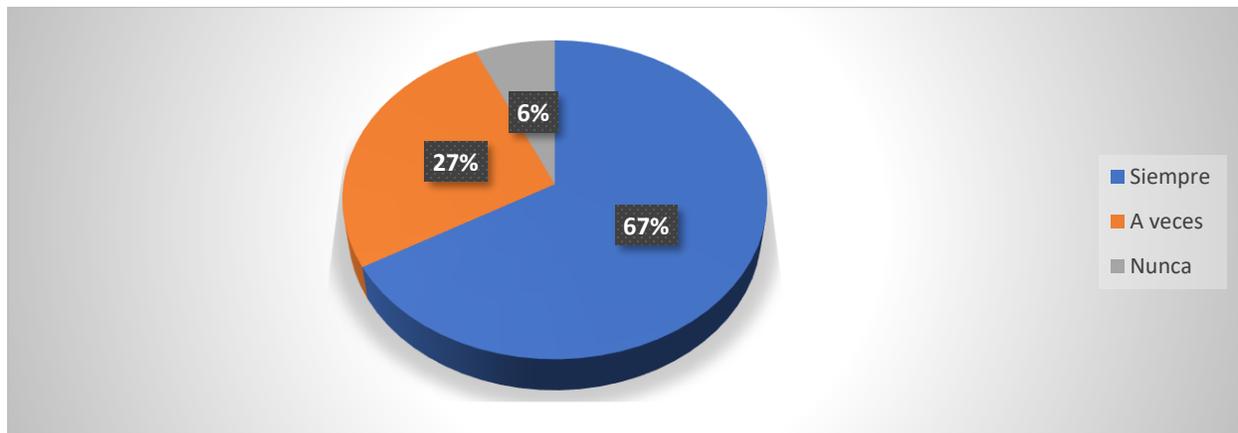
*Pensamiento Lógico matemático.*

¿Desarrollar usted el pensamiento lógico matemático en su hija/o, ordenando, construyendo y relacionando secuencias lógicas, con material concreto?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 5	Siempre	10	67%
	A veces	4	27%
	Nunca	1	6%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 5**

*Pensamiento Lógico matemático.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 67% de los encuestados afirman que siempre desarrollan el pensamiento lógico matemático de sus hijas e hijos, el 27% a veces y el 6% nunca. Concluyendo que la mayor parte de la población estudiada se preocupa por ampliar y reforzar el pensamiento lógico matemático de sus hijas e hijos ordenando, construyendo y relacionando secuencias lógicas, con material concreto para dichas actividades.

**Tabla 10**

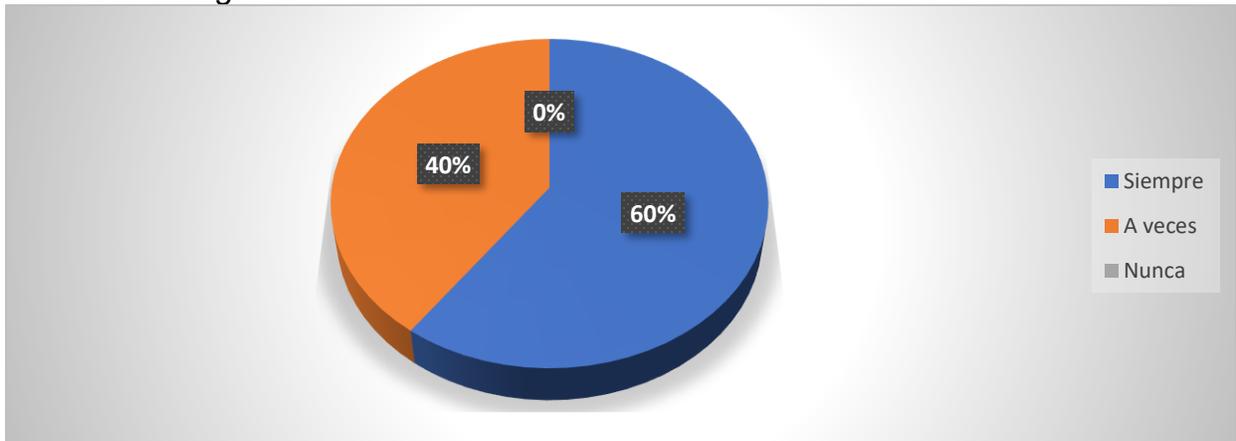
*Secuencias Lógicas.*

<i>¿Cree usted que las secuencias lógicas forman parte del razonamiento lógico de su hija/o?</i>			
<b>Código</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítems 6</b>	Siempre	9	60%
	A veces	6	40%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 6**

*Secuencias Lógicas.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 60% de los encuestados creen que siempre las secuencias lógicas forman parte del razonamiento lógico de todas niñas y niños al momento de ejecutarlas y el 40% de la población elige por la opción a veces. Por lo tanto, se determina que la mayor parte de la población estudiada cree que las secuencias lógicas intervienen en el desarrollo del pensamiento de sus hijas e hijos.

**Tabla 11**

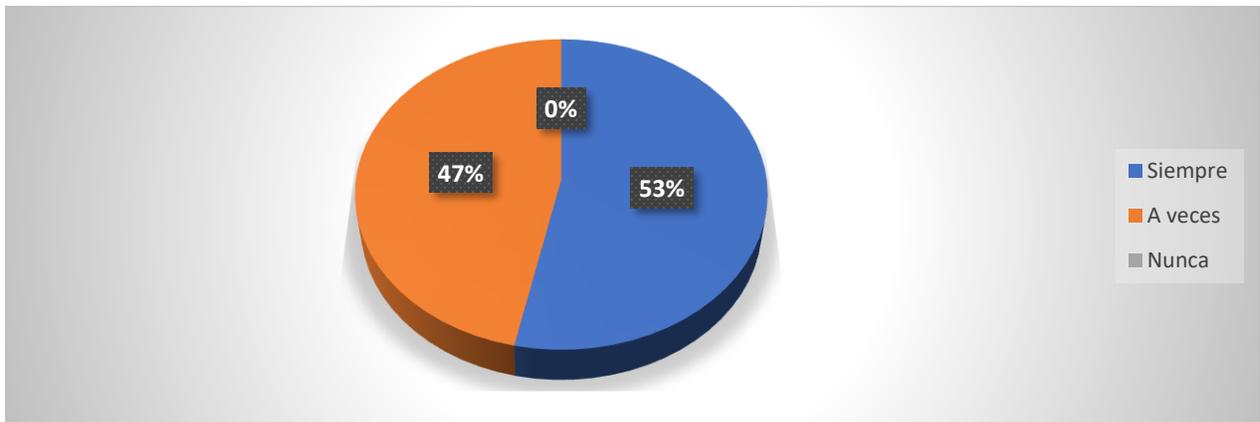
*Actividades con el Entorno.*

¿Realiza con su hija/o actividades con el entorno para identificar figuras geométricas en el desarrollo básico del pensamiento lógico matemático?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 7	Siempre	8	53.3%
	A veces	7	47%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 7**

*Actividades con el Entorno.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 53% de los encuestados siempre realizan actividades de identificar figuras geométricas en el entorno con sus hijas e hijos, a diferencia del 47% de los padres que lo efectúan a veces. Por lo tanto, se determina que en su mayoría los padres generan ejercicios geométricos en el entorno con el fin de desarrollar el pensamiento lógico matemático de las niñas y niños.

**Tabla 12**

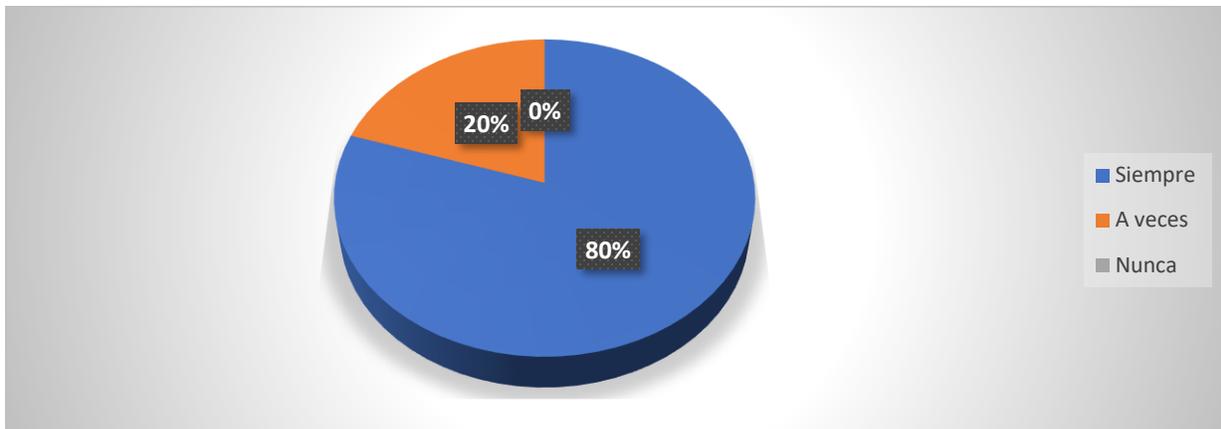
*Clasificación de Objetos según el Tamaño.*

<b>¿Usted cree que la clasificación de objetos según el tamaño, color o forma facilita el desarrollo del pensamiento lógico de su hija/o?</b>			
<b>Código</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítems 8</b>	Siempre	12	80%
	A veces	3	20%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 8**

*Clasificación de Objetos según el Tamaño.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 80% de los encuestados creen que siempre la clasificación de objetos según el tamaño, color o forma facilita el desarrollo del pensamiento lógico en las niñas y niños, al contrario, el 20% afirma que a veces. Por lo tanto, se concluye que en su mayoría los padres opinan que es fundamental las actividades de clasificación para construir el concepto numérico en sus hijas e hijos.

**Tabla 13**

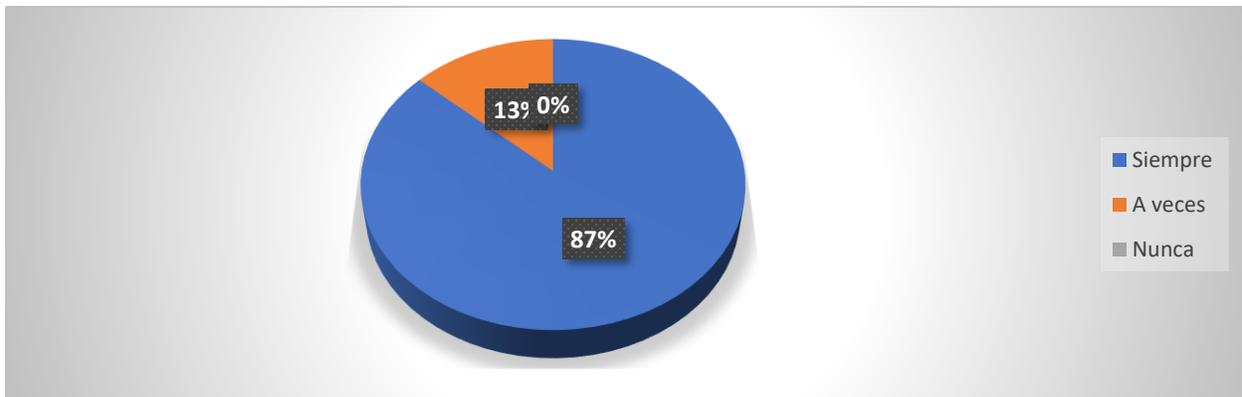
*Implementación de una Guía Didáctica.*

¿Considera usted que es importante la implementación de una guía didáctica sobre los juegos de concentración para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de su hija/o?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 9	Siempre	13	87%
	A veces	2	13%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		15

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 9**

*Implementación de una Guía Didáctica.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 87% de los encuestados consideran que siempre es importante la implementación de una guía didáctica sobre los juegos de concentración para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños, el 13% de la población elijen la opción a veces. Por lo tanto, se determina que la mayor parte de la población estudiada cree que se debería implementar una guía didáctica de juegos de concentración para mejorar los procesos de aprendizaje y entendimiento matemático en sus hijas e hijos.

**Tabla 14**

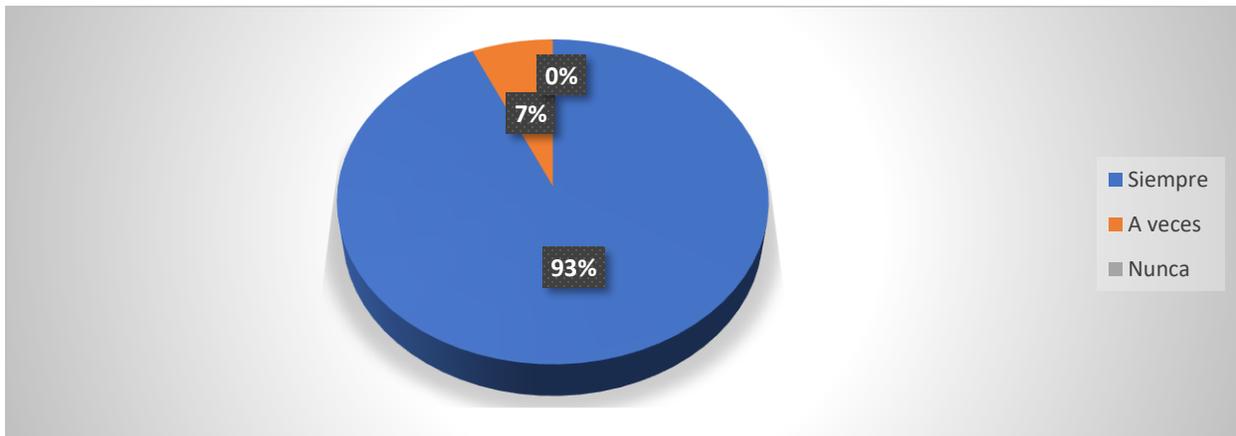
*Guía Didáctica.*

¿Aplicaría usted una guía didáctica para desarrollar actividades diarias con su hija/o?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 10	Siempre	14	93%
	A veces	1	7%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 10**

*Guía Didáctica.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a padres de Familia de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 93% de los encuestados afirman que siempre aplicarían una guía didáctica para desarrollar actividades diarias con sus hijas e hijos, solo el 7% de toda la población argumentó que el uso de este recurso lo efectuaría a veces. Por lo cual, se concluye que en su mayoría los padres emplearían una guía didáctica en caso de implementación para reforzar y desarrollar las destrezas de las niñas y los niños.

## 2.2. Encuesta Dirigida a Docentes

Tabla 15

*Aplicación Juegos de Concentración.*

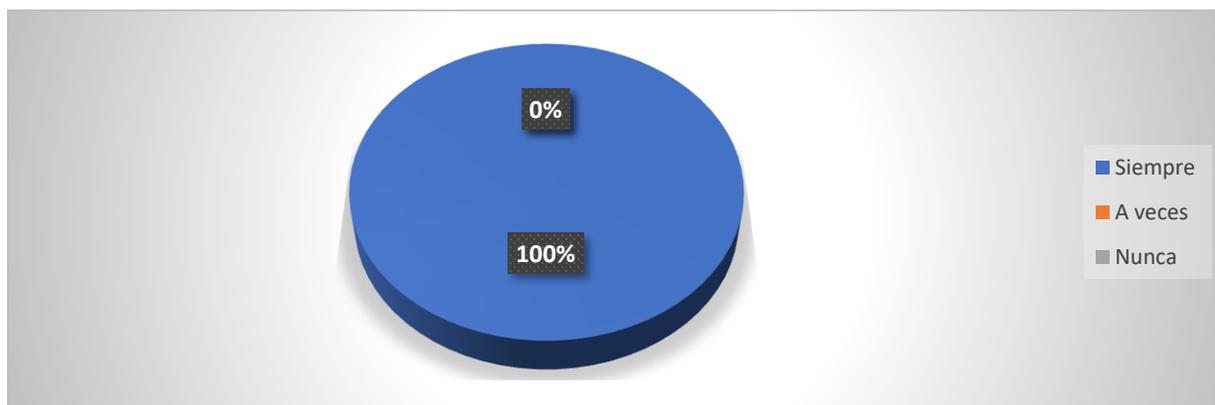
¿Aplica usted juegos de concentración a las niñas y niños?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 1	Siempre	8	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

Figura 11

*Aplicación Juegos de Concentración.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### Análisis

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de los encuestados afirman que siempre aplican juegos de concentración en las niñas y niños de este paralelo. Por lo cual, se concluye que la totalidad de la población utiliza herramientas didácticas entre ellas los juegos de concentración, con el fin de desarrollar el conocimiento lógico matemático de sus alumnas y alumnos.

**Tabla 16**

*Beneficios Juegos de Concentración.*

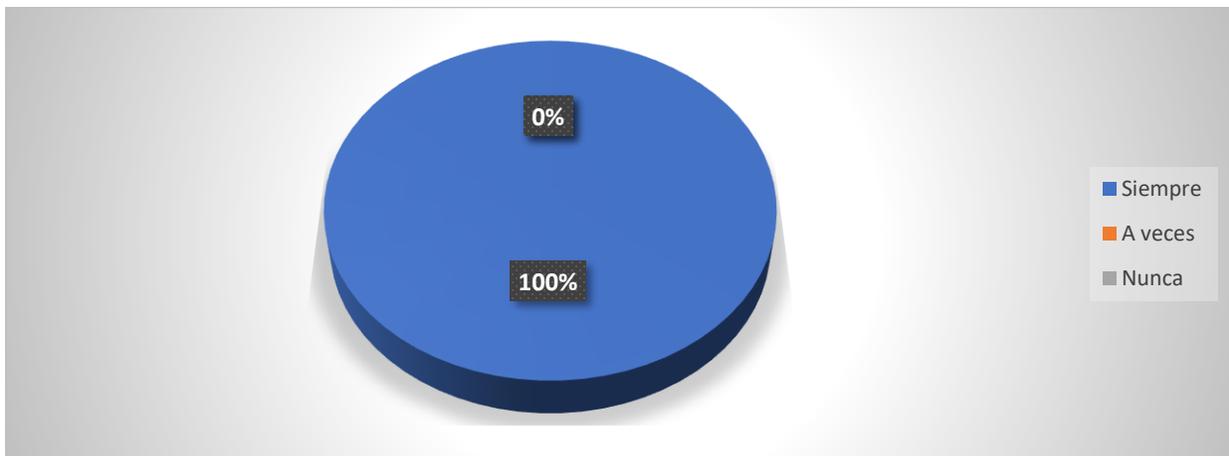
¿Ha escuchado usted sobre los beneficios de desarrollar juegos de concentración?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 2	Siempre	8	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 12**

*Beneficios Juegos de Concentración.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de los encuestados asegura que siempre han escuchado sobre los beneficios de desarrollar juegos de concentración en sus alumnas y alumnos para mejorar su capacidad de entendimiento y aprendizaje.

**Tabla 17**

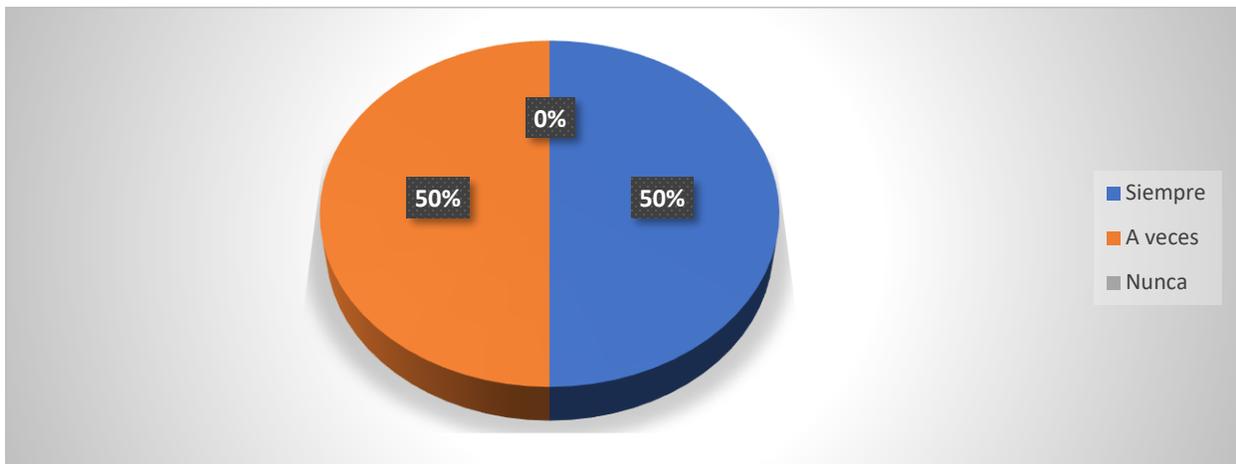
*Cartas de Memoria.*

¿Emplea usted cartas de memoria como juegos de concentración en sus niñas y niños?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 3	Siempre	4	50%
	A veces	4	50%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 13**

*Cartas de Memoria.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 50% de los encuestados refiere que siempre emplea cartas de memoria como juegos de concentración y el otro 50% de la población elige la opción a veces. Por lo tanto, se determina que los docentes de este paralelo utilizan cartas de memoria como un recurso en los juegos de concentración para lograr un alto rendimiento de enseñanza en sus alumnas y alumnos.

**Tabla 18**

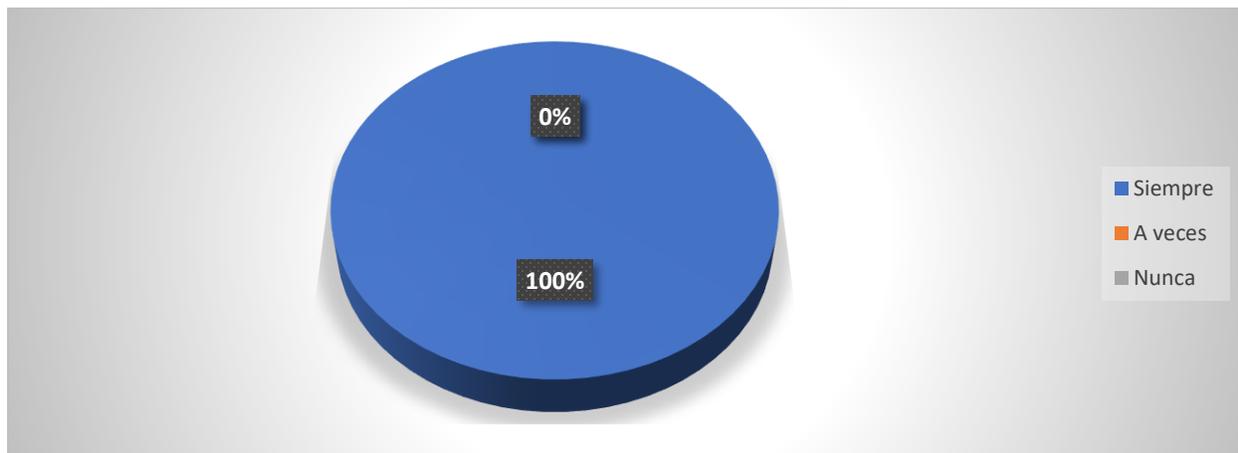
*Juegos de Twister.*

¿Considera usted que los juego de twister resultan adecuados al momento de desarrollar su concentración?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 4	Siempre	8	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 14**

*Juegos de Twister.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de los encuestados afirma que siempre consideran al juego de twister adecuado al momento de desarrollar la concentración de las niñas y niños para diferentes actividades.

**Tabla 19**

*Pensamiento Lógico Matemático.*

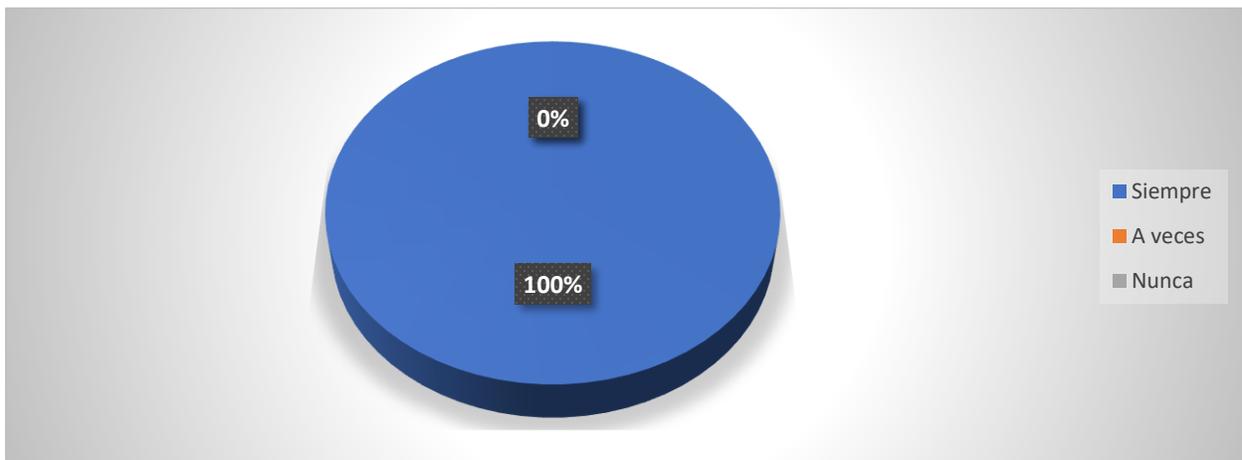
¿Desarrolla usted el pensamiento lógico matemático ordenando, construyendo y relacionando secuencias lógicas con las niñas y niños, con material concreto?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 5	Siempre	8	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 15**

*Pensamiento Lógico Matemático.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de los encuestados aseguran que siempre desarrollan el pensamiento lógico matemático de las niñas y niños. Ordenando, construyendo y relacionando secuencias lógicas con material concreto para cada una de las actividades propuestas.

**Tabla 20**

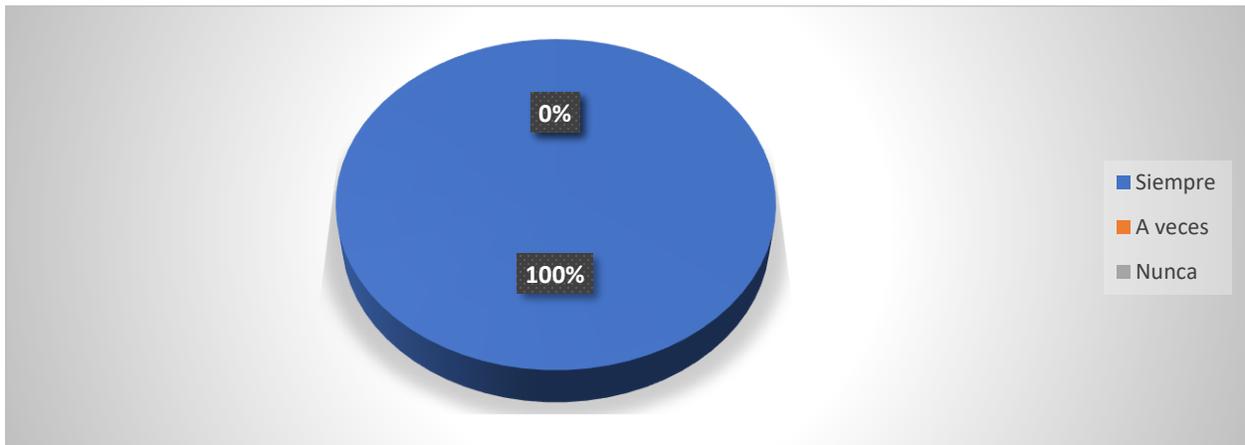
*Secuencias Lógicas.*

¿Cree usted que las secuencias lógicas forman parte del razonamiento lógico de la niña y niño?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 6	Siempre	8	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 16**

*Secuencias Lógicas.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de los encuestados creen que siempre las secuencias lógicas forman parte del razonamiento lógico de la niña o niño al momento de efectuarse cualquier actividad que demande de esta función.

**Tabla 21**

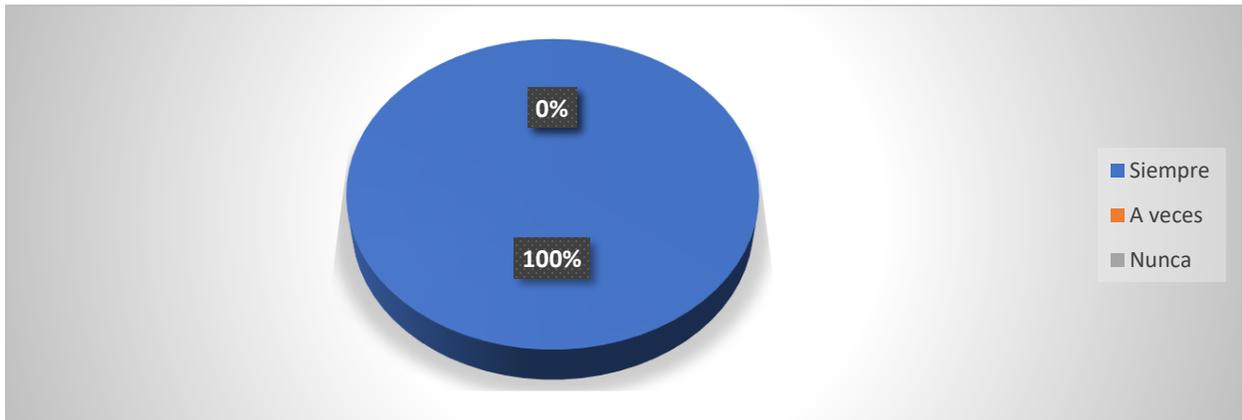
*Actividades en el Entorno.*

¿Realiza actividades con el entorno para identificar figuras geométricas en el desarrollo básico del pensamiento lógico matemático de sus alumnos?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 7	Siempre	8	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 17**

*Actividades en el Entorno.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de los encuestados afirman que siempre realizan actividades con el entorno para identificar figuras geométricas en el desarrollo básico del pensamiento lógico matemático de sus alumnas y alumnos.

**Tabla 22:**

*Clasificación de objetos.*

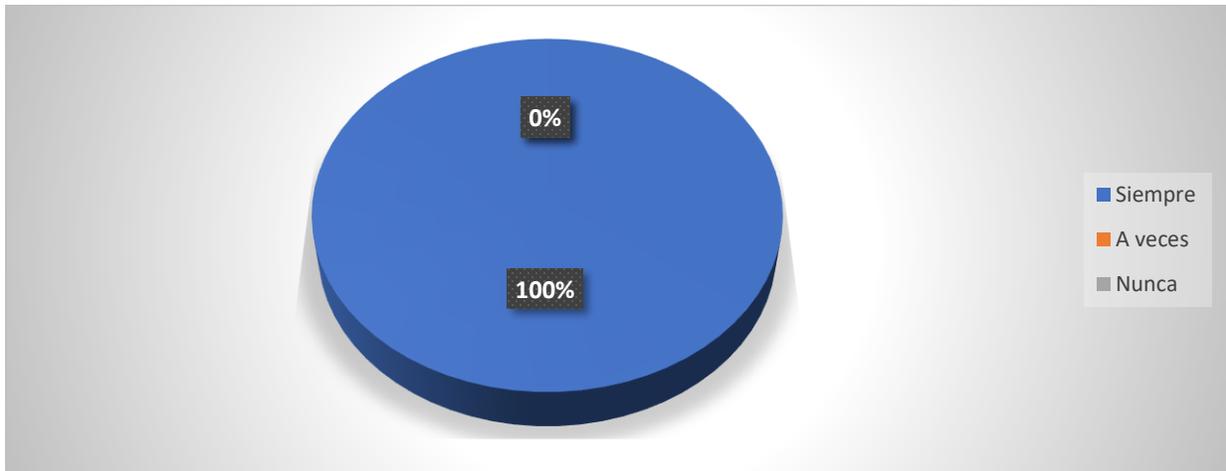
¿Usted cree que la clasificación de objetos según el tamaño, color o forma facilitan el desarrollo del pensamiento lógico?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 8	Siempre	8	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 18:**

*Clasificación de objetos.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de los encuestados creen que siempre la clasificación de objetos según el tamaño, color o forma facilitan el desarrollo del pensamiento lógico en las niñas o niños.

**Tabla 23**

*Guía Didáctica.*

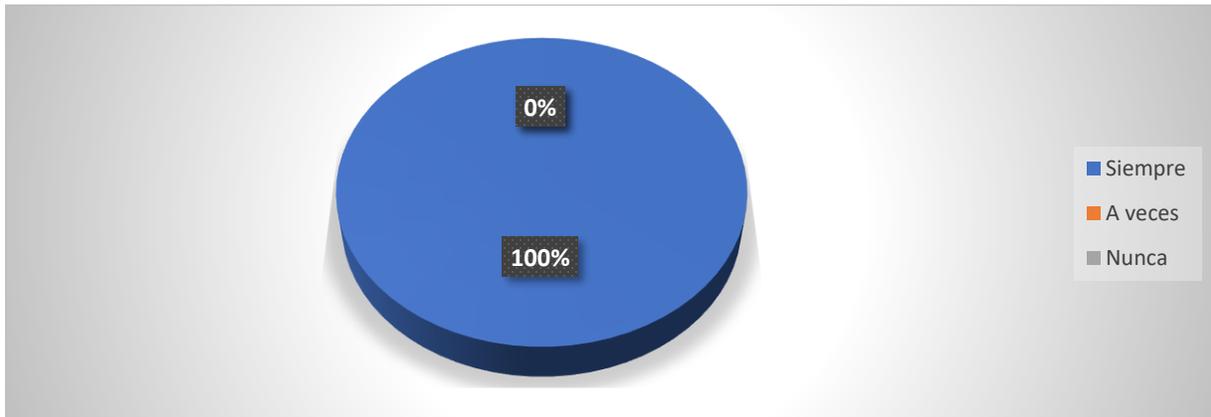
¿Aplicaría usted una guía didáctica para desarrollar actividades diarias en las niñas y niños?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 9	Siempre	8	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 19:**

*Guía Didáctica.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de los encuestados afirman que siempre se aplicaría una guía didáctica para desarrollar actividades diarias en las niñas y niños si se llegase a implementar este recurso.

**Tabla 24:**

*Implementación Guía Didáctica.*

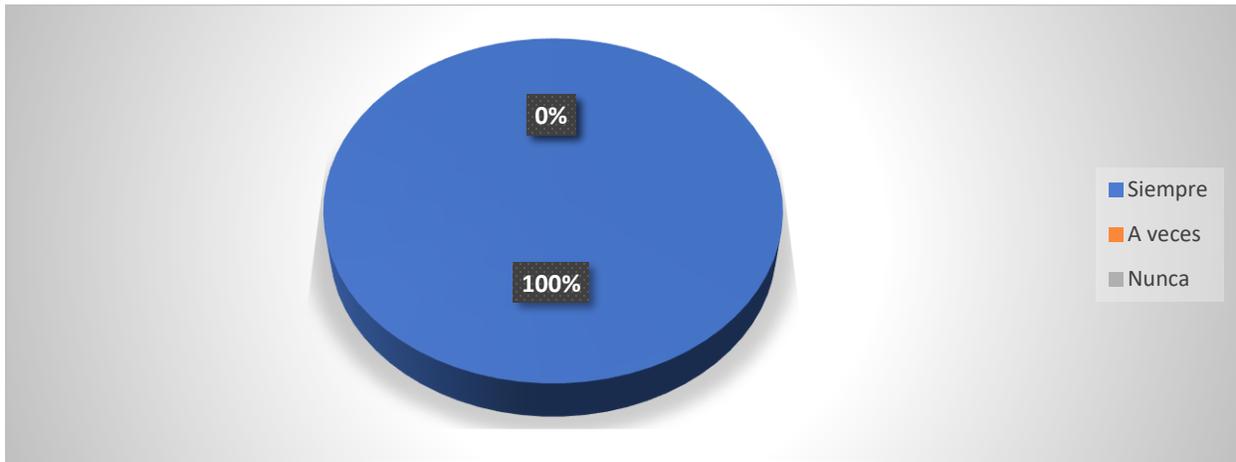
¿Considera usted que es importante la implementación de una guía didáctica sobre los juegos de concentración para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 10	Siempre	8	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>8</b>

**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 20:**

*Implementación Guía Didáctica.*



**Nota:** Encuestas propias dirigidas a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la encuesta aplicada a docentes de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de los encuestados consideran que siempre es importante la implementación de una guía didáctica sobre los juegos de concentración que aseguren el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños.

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

Tabla 25:

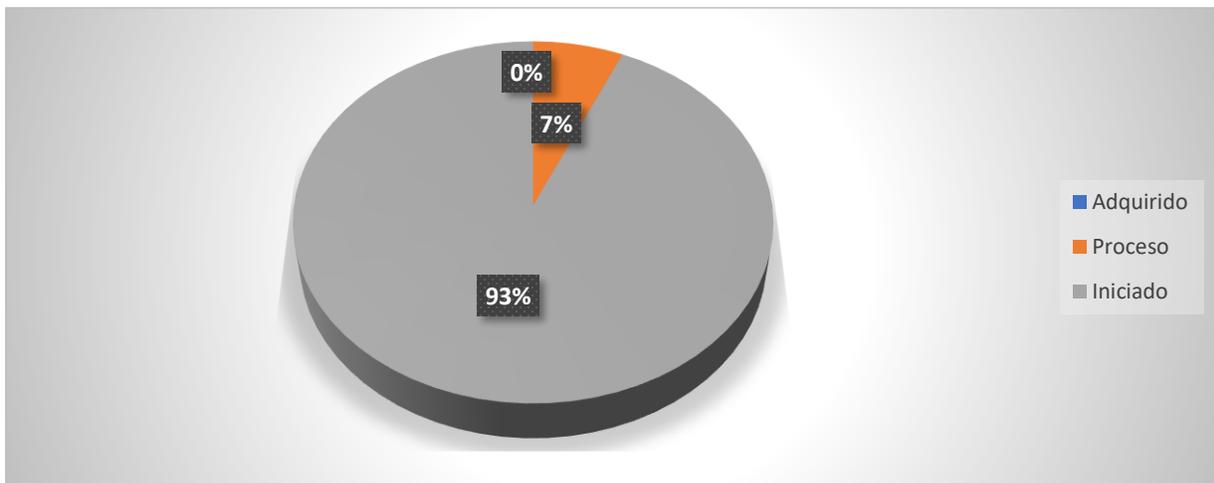
*Identificación de figuras geométricas.*

Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 1	Adquirido	0	0%
	Proceso	1	7%
	Iniciado	14	93%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

Figura 21:

*Identificación de figuras geométricas.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

#### Análisis

De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 93% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio de identificar figuras geométricas básicas, mientras que el 7% están en proceso del mismo.

**Tabla 26:**

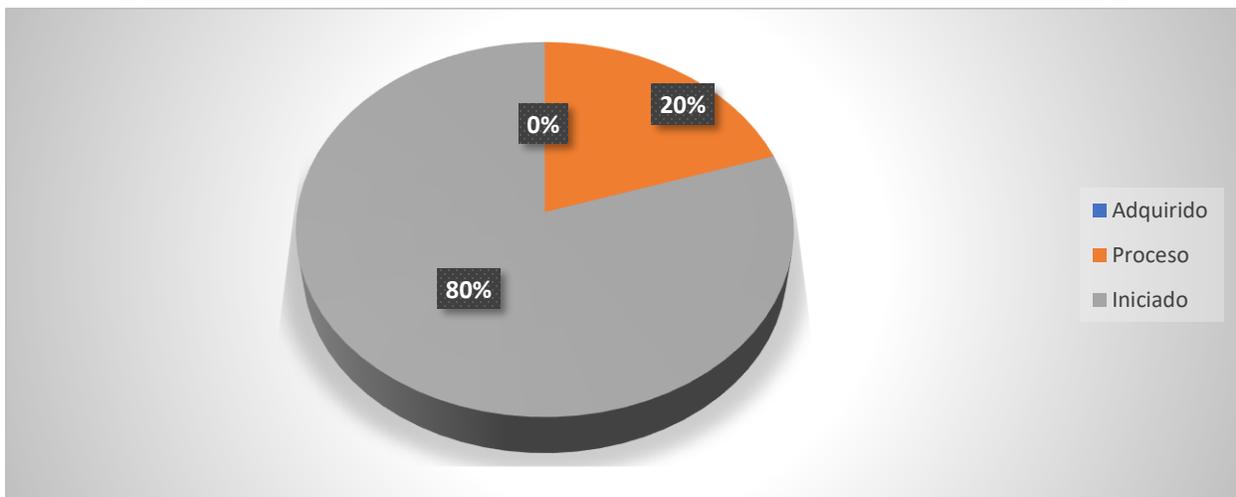
*Reproducción de patrones con cartas de memoria.*

<b>Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas con cartas de memoria.</b>			
<b>Código</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítems 2</b>	Adquirido	0	0%
	Proceso	3	20%
	Iniciado	12	80%
	<b>Totales</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 22:**

*Reproducción de patrones con cartas de memoria.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 80% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio al reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante el uso de cartas de memoria, mientras que el 20% se encuentra en proceso.

**Tabla 27:**

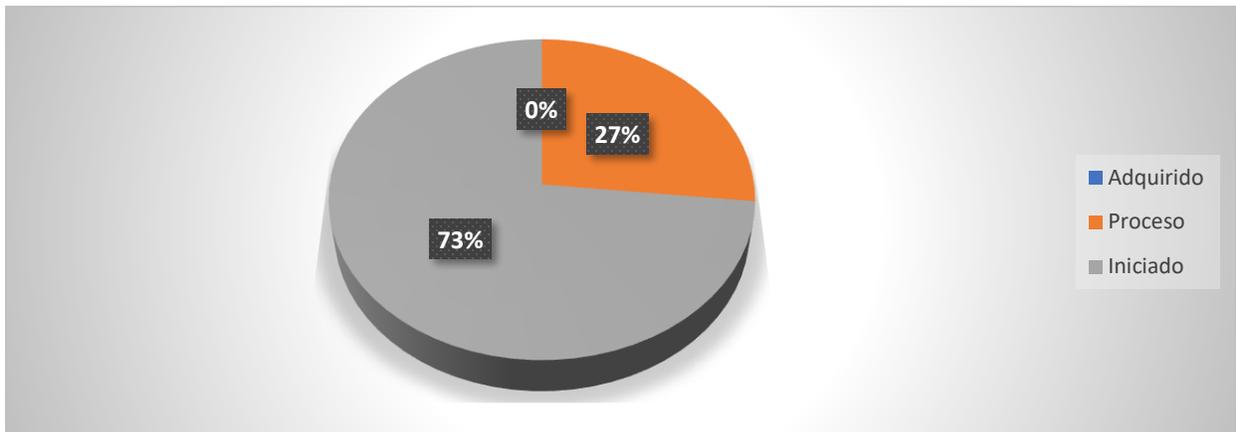
*Reproducción de patrones por su color.*

<b>Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas ordenando las figuras por su color.</b>			
<b>Código</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítems 3</b>	Adquirido	0	0%
	Proceso	4	27%
	Iniciado	11	73%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 23:**

*Reproducción de patrones por su color.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 73% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio al reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas ordenando las figuras por su color, mientras que el 27% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.

**Tabla 28:**

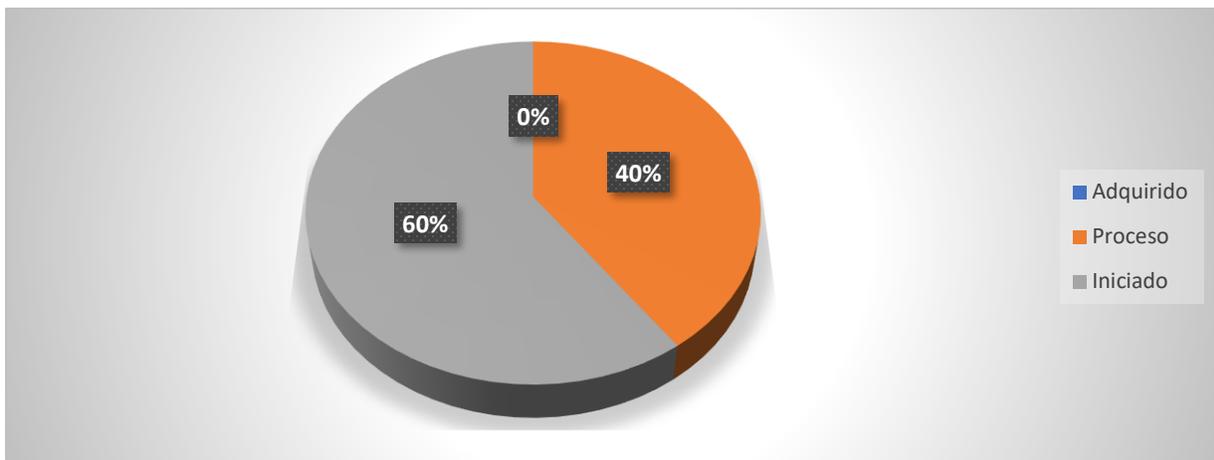
*Identificación de semejanzas y diferencias.*

Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 4	Adquirido	0	0%
	Proceso	6	40%
	Iniciado	9	60%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 24:**

*Identificación de semejanzas y diferencias.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 60% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio para identificar las semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño siguiendo el color, mientras el 40% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.

**Tabla 29:**

*Reproducción de patrones mediante juego de orden.*

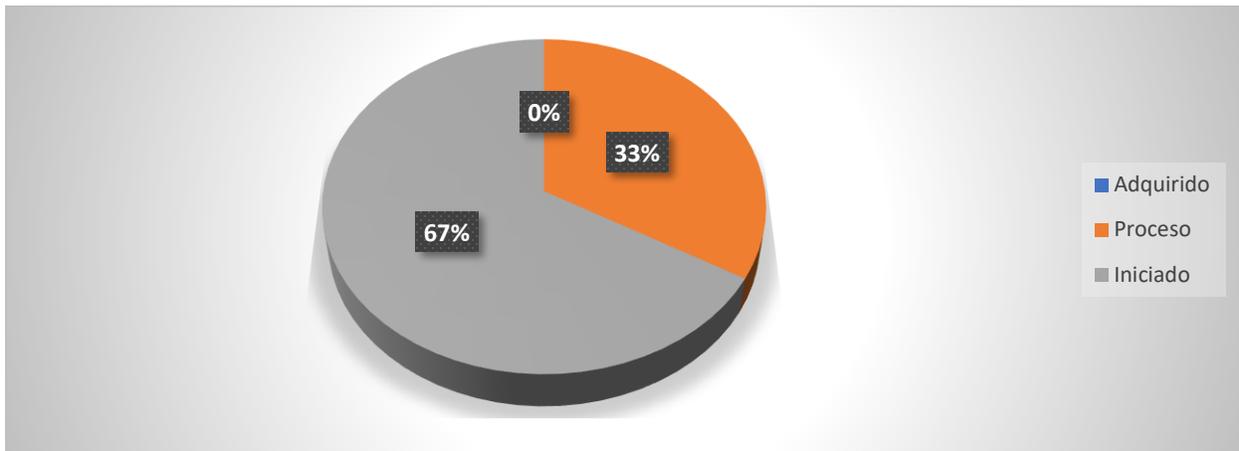
Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante juego de orden.				
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	
Ítems 5	Adquirido	0	0%	
	Proceso	5	33%	
	Iniciado	10	67%	
	<b>Totales</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa "CREAR".

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 25:**

*Reproducción de patrones mediante juego de orden.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa "CREAR".

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa "CREAR", con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 67% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio para reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante juego de orden, mientras el 40% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.

**CAPITULO III**

**PROPUESTA**



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**

**GUÍA DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS DE CONCENTRACIÓN  
EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO  
EN LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS.**

**AUTORA: CEVALLOS CEDEÑO JOSSELYN GABRIELA**

**ENERO-MAYO 202**



### **3.1. Tema de la propuesta**

“Guía didáctica sobre juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quininde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo enero-mayo 2021”.

### **3.2. Introducción**

La presente guía didáctica tiene como fin aportar en la innovación de los procesos de enseñanza, mediante la aplicación de juegos de concentración los cuales son estrategias didácticas empleadas por el docente, que le permitirá a las niñas y niños de la Unidad Educativa “Crear” un desarrollo integral, pero en particular el fortalecimiento de las competencias para el aprendizaje del pensamiento lógico matemático.

El uso de la presente guía didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje es muy importante, porque permite que tanto los docentes como los estudiantes tengan acceso a la diversidad de juegos planificados que propician un desarrollo específico.

Los juegos planteados tienen como objetivo desarrollar, trabajar y mejorar la concentración en las niñas y niños, siempre desde la diversión, despertando el interés en el estudiante y promoviendo un alto nivel del pensamiento crítico en el área lógico matemático.

Finalmente, el desarrollo de las capacidades lógico matemáticas en edades tempranas, mediante la utilización del juego, crean en las niñas y niños sus propios conceptos y razonamientos. Las experiencias previas adquiridas tanto en la manipulación de materiales como en el desarrollo de los juegos de concentración permitirán fortalecer e influirán en las destrezas futuras de la niña o niño.

### **3.3. Antecedente de la Propuesta**

De los resultados obtenidos en el trabajo de investigación que antecede, se puede inferir que existe un déficit en la aplicación de juegos de concentración, pues, actualmente la docencia a cargo, en sus actividades pedagógicas diarias incluyen estrategias didácticas entre ellas juegos de concentración, pero al contar con una planificación que deben cumplir a cabalidad todos los días este tipo de acciones lo hacen en muy pocas ocasiones.

Por lo expuesto con anterioridad se plantea formular una propuesta que se proyecte como una posible solución a la problemática existente en la Unidad Educativa “Crear”, en particular en el inicial #2. Por consiguiente, se propone el diseño de una guía didáctica sobre juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años, con el propósito de mejorar las capacidades y destrezas del estudiante.

Posteriormente, se elige juegos propicios direccionados al desarrollo del pensamiento lógico matemático, creando una herramienta de apoyo para el docente y una técnica de aprendizaje y concentración para la niña o niño en el que se aplique.

### **3.4. Fundamentación científica**

Los juegos de concentración constituyen una alternativa para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la educación, siendo este una estrategia metodológica que despierta el interés de las niñas y niños.

Blanco (2012), expresa:

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

El juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo. En ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño. El juego es natural y espontáneo. Para el niño implica una liberación de los conflictos. (p.30)

El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos. (Pág. 5)

En la edad de 4 a 5 años, es el inicio del periodo escolar, donde el niño tendrá que adoptar normas que el docente le propondrá a manera de juego y sin duda entenderá y obedecerá las propuestas realizadas, el manejo de los juegos de construcción,

clasificación y de lectura lograrán que el niño se acople poco a poco al grupo de forma creativa y social.

Bruner (1984), expresa:

“El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontaneo de los individuos”. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos” (p.37).

Por ello, el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, no son necesariamente lógicas o ceñidas al comportamiento del mundo físico, cabe inventárselas o concertar unas nuevas de camino; esto brinda una muy buena base para potenciar las capacidades, para traspasar el umbral de lo conocido, y desarrollar el potencial creativo. Además, el juego como en todas las disciplinas mantiene despierto la curiosidad en las niñas y niños del querer explorar e investigar lo que les inquieta a lo largo de la vida para ir construyendo ideas y generando saberes.

. A este respecto, Calero (2003) afirma que: El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea (p.85).

Según Vygotsky (1934), el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la

medida en que crea zonas del desarrollo próximo, es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, zona de desarrollo real, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz, zona de desarrollo potencial. (Moll, 1998, p.18)

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Froebel (2003), quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del aula, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses. Planteaba “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad” (p.9), considerando que por medio de éste el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él. (Blanco, 2012)

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

### **3.5. Objetivos**

#### **3.5.1. Objetivo general**

Elaborar una guía didáctica sobre didáctica sobre juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quininde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo enero-mayo 2021”.

#### **3.5.2. Objetivos específicos**

- ✚ Identificar las dificultades de aprendizaje del pensamiento lógico matemático mediante una lista de cotejo.
  
- ✚ Aplicar los juegos de concentración en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños estudiados.
  
- ✚ Evaluar a las niñas y niños mediante los juegos de concentración.

### **3.6. Justificación**

La presente guía metodológica permitirá aplicar los juegos de concentración, lo cuales influirán en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años, para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la investigación realizada mediante encuestas se pudo detectar la falta de conocimiento por parte de las docentes del subnivel inicial 2 sobre los juegos de concentración, siendo este un problema para el desarrollo del pensamiento Lógico Matemático, por esta razón se elaboró la presente guía sobre juegos de concentración, la misma que ayudara a estimular la atención de las niñas y niños al mismo tiempo que adquieren un aprendizaje significativo.

La propuesta está dirigida a las docentes de la Unidad Educativa “Crear” para mejorar la concentración de las niñas y niños mediante juegos, los mismos que son muy importantes en el desarrollo del aprendizaje, mediante estos los docentes podrán observar las capacidades y habilidades de las niñas y niños al momento de la aplicación de la concentración.

### **3.7. Descripción**

La presente guía contiene juegos de concentración, los mismos que se pueden efectuar dentro y fuera del aula, permitiendo obtener un ambiente agradable para las niñas y niños, el material a utilizar puede variar según el juego y las dificultades que presente cada niña o niño para realizar el juego.

Debido a la emergencia sanitaria por que la estamos pasando debido al COVID 19, la presente propuesta se aplica de manera virtual mediante la plataforma Microsoft Teams con ayuda del personal docente y padres de familia. Se plante aplicar los juegos de concentración en las clases de desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante los materiales didácticos previamente realizados.

Los juegos de concentración serán aplicados a las niñas y niños de 4 a 5 años del Centro Educativo “Crear”. Como instrumentos de evaluación luego de la aplicación de los juegos de concentración se utilizará la ficha de observación.

La presente guía cuenta con los siguientes juegos de concentración, lo cuales ayudaran a mejorar el aprendizaje de las niñas y niños del subnivel inicial II correspondiente a la edad de 4 a 5 años del Centro Educativo “Crear”.

1. Laberintos
2. Repetición de palabras
3. Encontrar la diferencia
4. Las secuencias
5. Juegos de domino
6. Juegos de loterías
7. Bingo
8. Tangram o rompecabezas de la sabiduría
9. Twister
10. Geoplano

### **3.8. Factibilidad de la Propuesta**

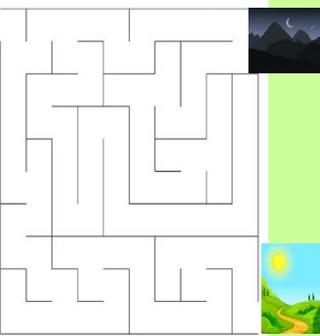
En la Unidad Educativa “Crear”, ubicada en la Vía Quinde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, las docentes están de acuerdo con la propuesta planteada, pues, este material les servirá como herramienta para mejorar el rendimiento y concentración en las niñas y niños, además de desarrollar la capacidad de pensamiento lógico matemático.

Por consiguiente, las autoridades de este establecimiento en conjunto con la docente a cargo del paralelo estudiado, indican el estar de acuerdo en implementar la presente guía didáctica a la planificación escolar con la que se trabaja a diario, y en desarrollar los juegos de concentración en los niños de 4 a 5 años en particular.

Finalmente, se cuenta con la aceptación de pares de familia y por otra parte el interés de las niñas y niños de inicial 2, en desarrollar cada una de las actividades descritas en la guía didáctica.

Por lo que se concluye que la propuesta planteada en el presente proyecto de investigación es totalmente factible por los resultados que se obtendrán de la misma, como lo es el desarrollo de habilidades y destrezas propias del estudiante para la resolución de problemas que se generen en sus actividades diarias.

## ACTIVIDAD N°1: LABERINTOS



### EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.

### ÁMBITO DE APRENDIZAJE

Relaciones lógico- matemáticas

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

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

**Destreza:** Identificar características de mañana tarde y noche.

**Edad:** 4 a 5 años.

**N° de niños:** 15

**Tiempo:** 15 minutos

**Recursos:** hoja de trabajo, pintura.

**Lugar:** sala del hogar

**Organización:** Individual

### Desarrollo:

1. La docente pide a cada niña y niño colocar la hoja de trabajo donde se encuentra el laberinto sobre la mesa.
2. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego
3. Demuestra a las niñas y niños el juego a realizarse.
4. Cada niño tiene una pintura la misma que utilizara para llegar desde el dibujo del sol hasta el paisaje del día.

### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Diferencia el día de la noche			
Se concentra.			
Relaciona objetos del entorno con la representación grafica			
Sigue órdenes			

**Fuente:** C.E. "CREAR"

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

**Observación:** Al concluir la actividad N°1 de laberintos, se pudo palpar que las niñas y niños estaban entusiasmados con el trabajo asignado, además manifestaban el querer seguir jugando, pintando y aprendiendo sobre las características de mañana tarde y noche.

## ACTIVIDAD N°2: REPETICIÓN DE PALABRAS



### EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.

### ÁMBITO DE APRENDIZAJE

Relaciones lógico- matemáticas

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

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

**Destreza:** contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.

**Edad:** 4 a 5 años.

**No de niños:** 15

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:**

**Lugar:** patio

**Organización:** Individual

### Desarrollo:

1. La docente les pide dirigirse a un lugar cómodo a las niñas y niños
2. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego
3. La docente nombra los números del 1 al 15.
4. Cada niña o niños debe repetir 5 de los números que nombro la docente de forma secuencial.

### 🚩 Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Memoriza los números que dicto la docente			
Se concentra.			
Cuenta los números seguidos			
Sigue órdenes			

**Fuente:** C.E "CREAR"

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

**Observación:** Al finalizar la actividad N°2 de repetición de palabras, se pudo observar que las niñas y niños estaban entusiasmados repitiendo los números de manera secuencial, demostrando su interés al recordar los números antes mencionados sin ayuda para poder hacerlo. Además, sugerían realizar con más frecuencia el juego efectuado.



**ACTIVIDAD N°3: ENCONTRAR LA DIFERENCIA**  
**EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE**  
 Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.  
**ÁMBITO DE APRENDIZAJE**  
 Relaciones lógico- matemáticas

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

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

**Destreza:** reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.

<b>Edad:</b> 4 a 5 años.	<b>No de niños:</b> 15
<b>Tiempo:</b> 30 minutos	<b>Recursos:</b> objetos del medio
<b>Lugar:</b> aula	<b>Organización:</b> Individual

**Desarrollo:**

1. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego.
2. La docente pide al padre de familia o encargado colocar objetos en diferentes lugares tomando en cuenta las nociones espaciales.
3. Cada niña o niños debe colocarse en un punto del aula donde sean visibles los objetos colocados por la docente.
4. La docente le pide que diga la diferencia que encuentra entre los objetos que tiene alrededor. Ejemplo (la pelota roja está lejos de la mesa y la pelota amarilla está cerca, la pintura verde esta delante de la mesa y la pintura morada está detrás de la mesa).

**Evaluación**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>
Diferencia los objetos según las nociones espaciales			
Reconoce las nociones espaciales			
Se concentra			
Sigue órdenes			

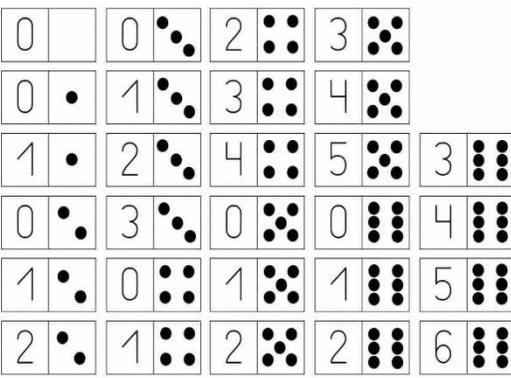
**Fuente:** C.E "CREAR"  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

**Observación:** Al completar la actividad N°3 de encontrar la diferencia, se pudo constatar que las niñas y niños se entusiasmaron al indicar la diferencia que encuentra entre los objetos que tiene alrededor, se destacó el interés que tenían en el juego pues respondían con mucha rapidez y facilidad.

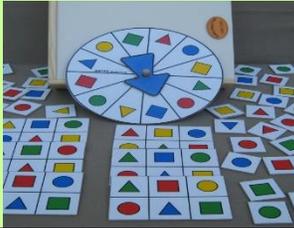
<b>ACTIVIDAD N°4: LAS SECUENCIAS</b>					
		<b>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b> Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.			
<b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE</b> Relaciones lógico- matemáticas					
<input type="checkbox"/> <b>Objetivo del subnivel II:</b> Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, construyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.					
<input type="checkbox"/> <b>Objetivo del Currículo:</b> Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.					
<b>Destreza:</b>					
<b>Edad:</b> 4 a 5 años.	<b>No de niños:</b> 15				
<b>Tiempo:</b> 30 minutos	<b>Recursos:</b> Fichas de secuencia.				
<b>Lugar:</b> aula	<b>Organización:</b> Individual				
<b>Desarrollo:</b>					
1. La docente presenta a los niños imágenes para determinar el orden lógico. 2. Se presenta a los niños un grupo de fichas que forman una historia. 3. La docente o padre de familia les cuenta un cuento. 4. Ellos deben establecer el orden lógico de las acciones, cuál acción es primero y cuáles siguen.					
<b>+ Evaluación</b>					
<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>			<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>
Identifica nociones de rutinas					
Redacta un cuento y sigue con la secuencia según la rutina.					
Se concentra.					
Sigue órdenes					
<b>Fuente:</b> C.E "CREAR"					
<b>Elaborado por:</b> Josselyn Cevallos Cedeño					

**Observación:** En la actividad N°4 de secuencias, observamos que las niñas y niños se concentran y ponen toda su atención al cuento que la docente les redacta.

Luego ellos colocan las láminas acordes a las secuencias que fue diciendo la docente durante el cuento.

										<p><b>ACTIVIDAD N°5: DOMINO</b></p> <p><b>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b> Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.</p> <p><b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE</b> Relaciones lógico- matemáticas</p>																			
<p><input type="checkbox"/> <b>Objetivo del subnivel II:</b> Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, construyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.</p>																													
<p><input type="checkbox"/> <b>Objetivo del Currículo:</b> Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</p>																													
<p><b>Destreza:</b> comprender la relación de numero-cantidad hasta el 10</p>																													
<p><b>Edad:</b> 4 a 5 años.</p>					<p><b>No de niños:</b> 15</p>																								
<p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p>					<p><b>Recursos:</b> domino</p>																								
<p><b>Lugar:</b> aula</p>					<p><b>Organización:</b> Individual</p>																								
<p><b>Desarrollo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego.</li> <li>2. La docente pide que coloquen en su mesa las piezas del domino previamente enviadas y recortadas.</li> <li>3. Cada niña y niño debe jugar según las reglas dadas.</li> </ol>																													
<p><b>Evaluación</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #d4f1d4;"> <th style="text-align: left;">INDICADORES DE EVALUACIÓN</th> <th style="text-align: center;">A</th> <th style="text-align: center;">EP</th> <th style="text-align: center;">I</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sigue ordenes</td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> <tr> <td>Relaciona los números con la cantidad</td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> <tr> <td>Se concentra</td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> </tbody> </table>										INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I	Sigue ordenes				Relaciona los números con la cantidad				Se concentra							
INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I																										
Sigue ordenes																													
Relaciona los números con la cantidad																													
Se concentra																													
<p><b>Fuente:</b> C.E "CREAR" <b>Elaborado por:</b> Josselyn Cevallos Cedeño</p>																													

**Observación:** Al completar la actividad N°5 de domino, se consiguió divisar la concentración y la memoria de las niñas y niños para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes, además de presenciar cuáles son sus emociones tanto de cuando ganan como de cuando pierden.



## ACTIVIDAD N°6: LOTERIA

### EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.

### ÁMBITO DE APRENDIZAJE

Relaciones lógico- matemáticas

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

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

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

✚ **Edad:** 4 a 5 años.

**No de niños:** 15

✚ **Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** lotería

✚ **Lugar:** aula

**Organización:** Individual

#### Desarrollo:

1. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego.
2. La docente pide que coloquen en su mesa la tarjeta de lotería previamente impresa.
3. La docente gira la ruleta y nombra la figura y su color para que las niñas y niños los busquen en su tarjeta de lotería.
4. Las niñas o niño que tenga en su tarjeta la figura mencionada debe colocar cualquier objeto sobre ella.
5. Gana la niña o niño que tenga tres figuras de las que nombro la docente.

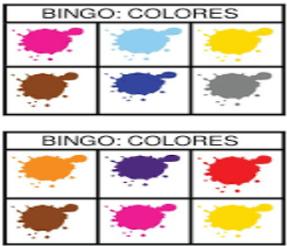
#### ✚ Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Sigue ordenes			
Reconoce las figuras geométricas			
Se concentra			
Reconoce los colores			

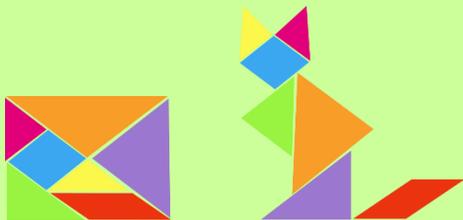
**Fuente:** C.E "CREAR"

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

**Observación:** En la actividad N°6 de la lotería, las niñas y niños se mostraron muy enérgicos y a la vez resaltaba su concentración al momento que la docente mencionaba la figura y el color que debían buscar en su tabla de lotería. Al culminar el juego manifestaban que querían repetir la actividad pues había sido de su agrado.

		<b>ACTIVIDAD N°7: BINGO</b>			
<b>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b> Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.					
<b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE</b> Relaciones lógico- matemáticas					
<input type="checkbox"/> <b>Objetivo del subnivel II:</b> Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, construyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.					
<input type="checkbox"/> <b>Objetivo del Currículo:</b> Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.					
<b>Destreza:</b> Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.					
<b>Edad:</b> 4 a 5 años.		<b>No de niños:</b> 15			
<b>Tiempo:</b> 30 minutos		<b>Recursos:</b> bingo, tapas de botella			
<b>Lugar:</b> aula		<b>Organización:</b> Individual			
<b>Desarrollo:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego.</li> <li>2. La docente pide que coloquen en su mesa la tarjeta de bingo previamente impresa.</li> <li>3. La docente nombra un color secundario para que las niñas y niños los busquen en su tarjeta de bingo.</li> <li>4. Las niñas o niños que tenga en su tarjeta el color nombrado colocan una tapa de botella sobre el mismo</li> <li>5. Gana la niña o niño que tenga primero tres colores de los que nombro la docente.</li> </ol>					
 <b>Evaluación</b>					
<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>			<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>
Sigue ordenes					
Reconoce los colores secundarios					
Se concentra					
<b>Fuente:</b> C.E "CREAR"					
<b>Elaborado por:</b> Josselyn Cevallos Cedeño					

**Observación:** En la actividad N°7 del bingo, desde que la docente les explica cómo se va a desarrollar el juego despierta interés en las niñas y niños por participar de esta actividad, en el proceso se presencia el alto nivel de concentración pues, se esmeran por reconocer el color mencionado y de inmediato colocar la tapa en el lugar correspondiente. Demostrando el desarrollo de sus capacidades lógicas.

<b>ACTIVIDAD N°8: TANGRAM</b>			
		<b>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b> Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.	
		<b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE</b> Relaciones lógico- matemáticas	
<input type="checkbox"/> <b>Objetivo del subnivel II:</b> Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, construyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.			
<input type="checkbox"/> <b>Objetivo del Currículo:</b> Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.			
<b>Destreza:</b> Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.			
<b>Edad:</b> 4 a 5 años.		<b>No de niños:</b> 15	
<b>Tiempo:</b> 30 minutos		<b>Recursos:</b> tangram	
<b>Lugar:</b> aula		<b>Organización:</b> Individual	
<b>Desarrollo:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego.</li> <li>2. La docente pide que coloquen en su mesa las piezas del tangram.</li> <li>3. La docente coloca una imagen del patrón que deben seguir con las piezas.</li> <li>4. Las niñas o niños deben colocar las piezas igual como la docente les muestra en la imagen.</li> </ol>			
<b>Evaluación</b>			
<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>			
Sigue ordenes	A	EP	I
Reproduce patrones			
Se concentra			
<b>Fuente:</b> C.E "CREAR"			
<b>Elaborado por:</b> Josselyn Cevalos			

**Observación:** En la actividad N°8 del tangram, las niñas y niños muestran creatividad, concentración e ingenio al momento de replicar el modelo que la docente indica para que procedan a armar. En el proceso del juego los estudiantes se divierten intentado varias veces obtener la figura meta. Es evidente que este tipo de actividades estimula las habilidades espaciales y de análisis geométrico.

## ACTIVIDAD N°9: TWISTER



**EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE**  
Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE**  
Relaciones lógico- matemáticas

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

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

**Destreza:** Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

**Edad:** 4 a 5 años.

**No de niños:** 15

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** twister

**Lugar:** aula

**Organización:** Individual

### Desarrollo:

1. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego.
2. La docente pide que coloquen el twister previamente realizado en un espacio abierto de su casa. (el twister se lo realiza con una cartulina grande de color blanca en la que se pegara círculos de colores según la imagen del twister)
3. La docente nombrara que parte del cuerpo y el color en el que la colocaran. (ejemplo: mano derecha en el círculo rojo)

### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Sigue ordenes			
Reconoce los colores secundarios			
Se concentra			

**Fuente:** C.E "CREAR"

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

**Observación:** En la actividad N°9 del twister, las niñas y niños demuestran su interés por comprender y relacionar la parte del cuerpo y el color que indica la docente que ubiquen en la respectiva cartulina. Por las posturas y movimientos que se derivan del juego los estudiantes se divierten al coordinar el cuerpo con el cerebro y a experimentar la forma en la que ambos cooperan.

		<b>ACTIVIDAD N°10: GEOPLANO</b>		
<b>EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b> Descubrimiento del Medio Natural y Cultura.				
<b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE</b> Relaciones lógico- matemáticas				
<input type="checkbox"/> <b>Objetivo del subnivel II:</b> Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, construyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.				
<input type="checkbox"/> <b>Objetivo del Currículo:</b> Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.				
<b>Destreza:</b> Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.				
<b>Edad:</b> 4 a 5 años.		<b>No de niños:</b> 15		
<b>Tiempo:</b> 30 minutos		<b>Recursos:</b> Geoplano		
<b>Lugar:</b> aula		<b>Organización:</b> Individual		
<b>Desarrollo:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. La docente conversa con las niñas y niños una semana antes de realizar este hermoso juego didáctico y pide los materiales a utilizar (tapas de cola plástica, cartón y ligas).</li> <li>5. Con ayuda de un adulto procedemos a cortar el cartón de 30cm por 30cm y con la silicona empezamos a pegar las tapas de cola.</li> <li>6. La docente ira diciendo los números a formar con las tapas de cola y las ligas.</li> </ol>				
<b>Evaluación</b>				
<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>		<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>
Sigue ordenes				
Reconoce los colores secundarios				
Se concentra				
Motricidad fina				
<b>Fuente:</b> C.E "CREAR"				
<b>Elaborado por:</b> Josselyn Cevallos Cedeño				

**Observación:** En la actividad N°10 del geoplano, las niñas y niños muestran creatividad, concentración e ingenio al momento de replicar lo que la docente indica. En el proceso del juego los estudiantes se interesan intentado varias veces por obtener la figura meta. Es evidente que este tipo de actividades estimula las habilidades espaciales y destrezas en el área de lógico matemático.

## 6.8. Conclusiones

- Mediante la aplicación de la presente guía sobre los juegos de concentración se logró mejorar el aprendizaje lógico matemático de las niñas y niños, así como también estimular su capacidad cognitiva.
- Las niñas y niños prestaron mucho interés en cada uno de los juegos presentados permitiéndose realizarlos de forma correcta estimulando su concentración.
- Las docentes se mostraron interesadas por la guía presentada ya que les permite aumentar su conocimiento y ayudar a las niñas y niños en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

## CAPITULO IV

### 4.1. Análisis de resultados obtenidos luego de aplicar la propuesta.

**Tabla 30:**

*Identificación de figuras geométricas.*

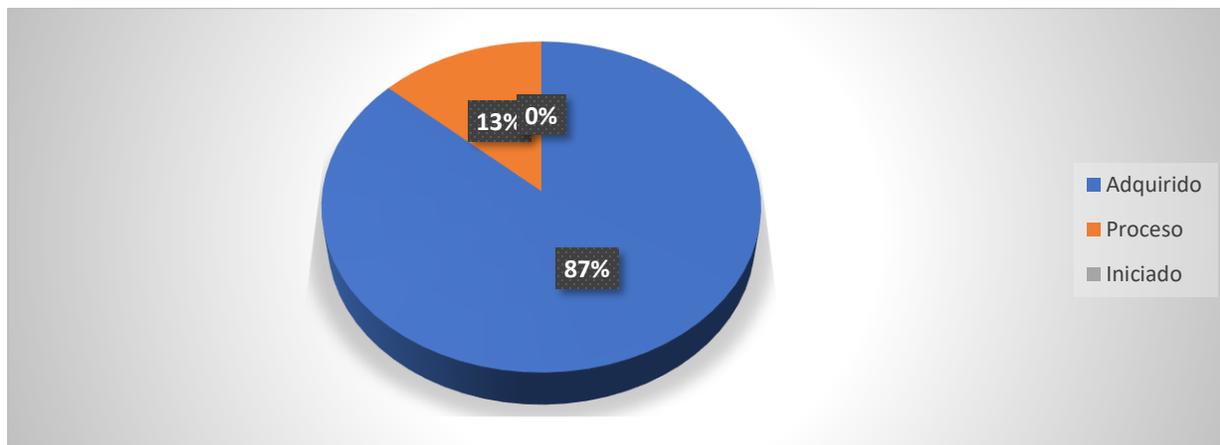
Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 1	Adquirido	13	87%
	Proceso	2	13%
	Iniciado	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 26:**

*Identificación de figuras geométricas.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### Análisis

De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 87% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición para identificar figuras geométricas básicas, mientras tanto el 13% están en proceso de aprendizaje.

**Tabla 31:**

*Reproducción de patrones con cartas de memoria.*

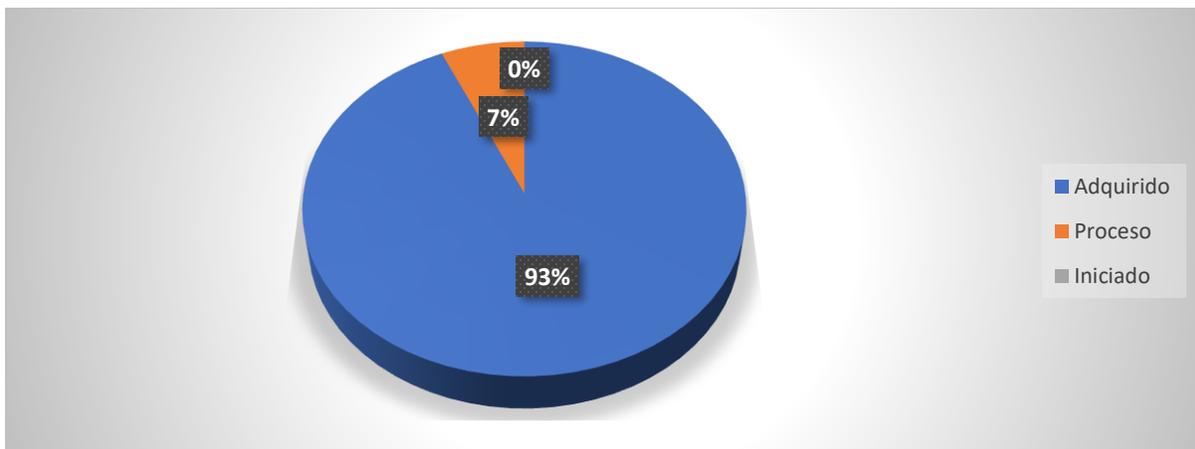
Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas con cartas de memoria.			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 2	Adquirido	14	93%
	Proceso	1	7%
	Iniciado	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa "CREAR".

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 27:**

*Reproducción de patrones con cartas de memoria.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa "CREAR".

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa "CREAR", con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 93% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición de reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante el uso de cartas de memoria, mientras que el 7% se encuentra en proceso.

**Tabla 32:**

*Reproducción de patrones por su color.*

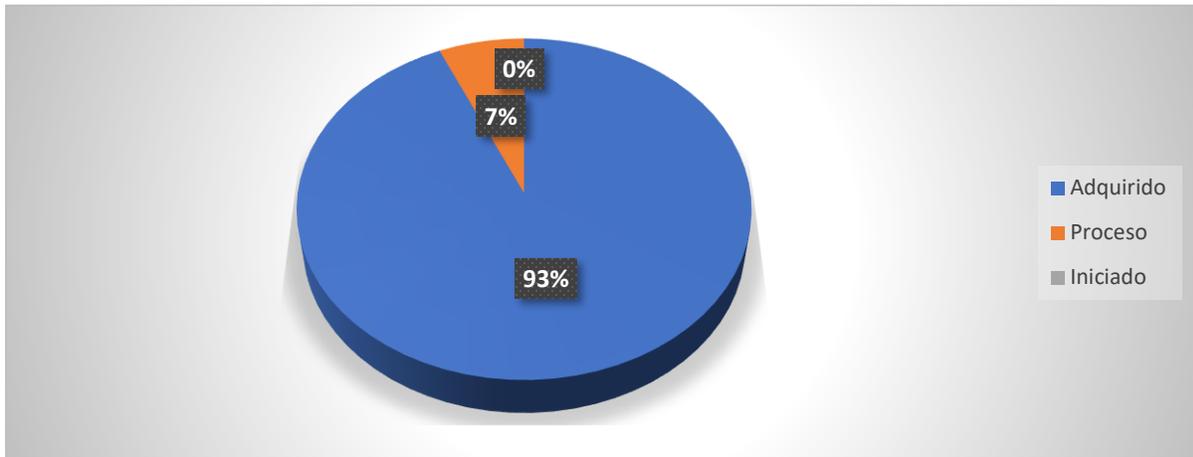
Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas ordenando las figuras por su color.			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítems 3	Adquirido	14	93%
	Proceso	1	7%
	Iniciado	0	0%
	<b>Totales</b>		<b>15</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 28:**

*Reproducción de patrones por su color.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

### **Análisis**

De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 93% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición de reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas ordenando las figuras por su color, mientras que el 7% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.

**Tabla 33:**

*Identificación de semejanzas y diferencias.*

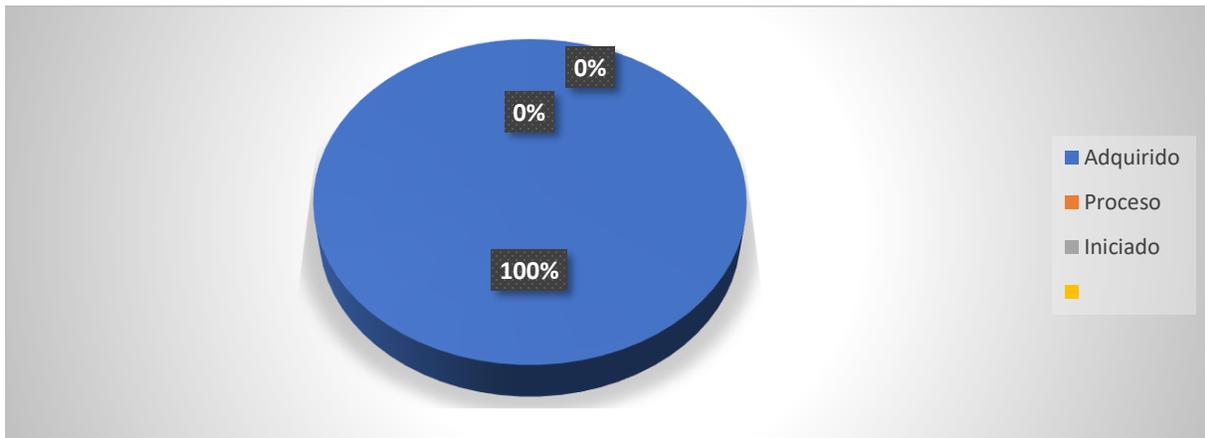
Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.				
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	
Ítems 4	Adquirido	15	100%	
	Proceso	0	0%	
	Iniciado	0	0%	
	<b>Totales</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 29:**

*Identificación de semejanzas y diferencias.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición para identificar las semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño siguiendo el color.

**Tabla 34:**

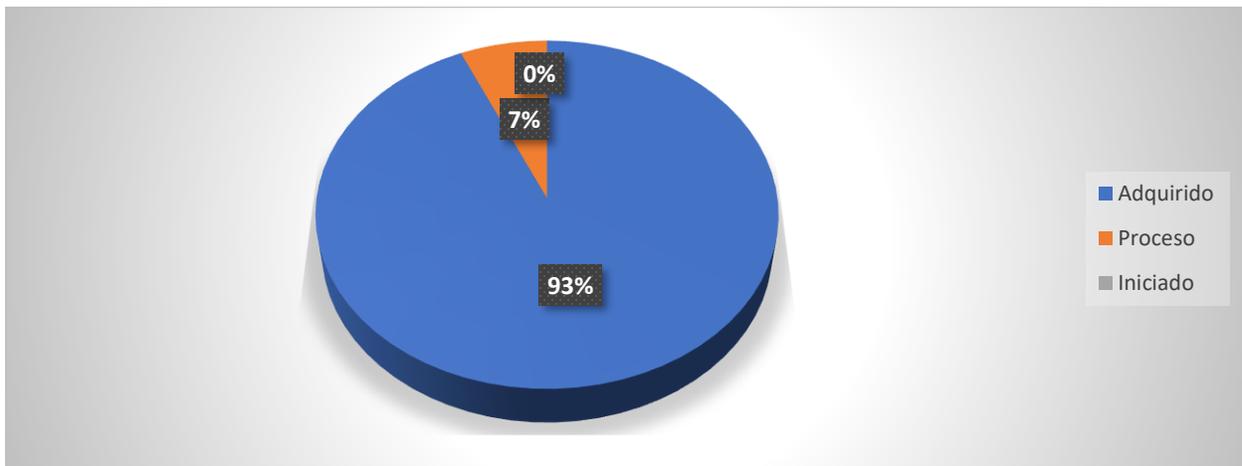
*Reproducción de patrones mediante juego de orden.*

Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante juego de orden.				
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	
Ítems 5	Adquirido	14	93%	
	Proceso	1	7%	
	Iniciado	0	0%	
	<b>Totales</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Figura 30:**

*Reproducción de patrones mediante juego de orden.*



**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

### **Análisis**

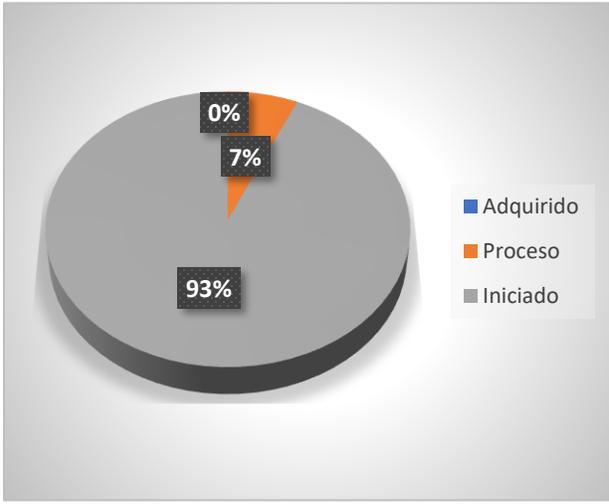
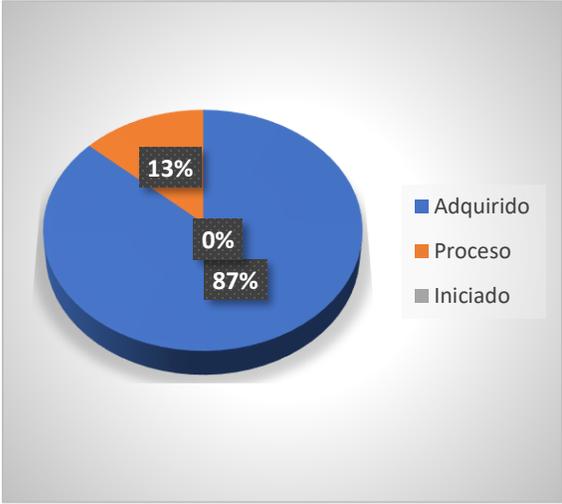
De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 93% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición para reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante juego de orden, mientras el 7% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.

## 4.2. Cuadro Comparativo

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

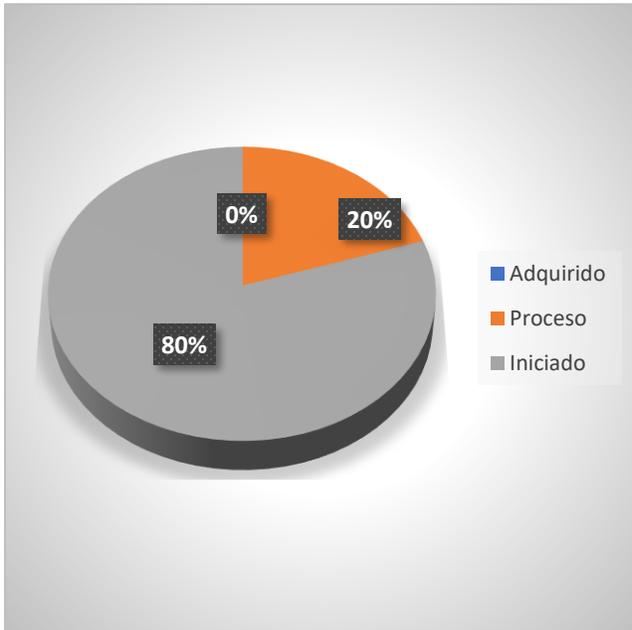
**Tabla 35:**

*Cuadro comparativo.*

Nivel de aprendizaje antes de aplicar la Guía Didáctica a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”		Nivel de aprendizaje después de aplicar la Guía Didáctica a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”																	
<b>Ítem 1</b>	<b>Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.</b>																		
 <table border="1"> <caption>Nivel de aprendizaje antes de aplicar la Guía Didáctica</caption> <thead> <tr> <th>Nivel</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Adquirido</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Proceso</td> <td>7%</td> </tr> <tr> <td>Iniciado</td> <td>93%</td> </tr> </tbody> </table>		Nivel	Porcentaje	Adquirido	0%	Proceso	7%	Iniciado	93%	 <table border="1"> <caption>Nivel de aprendizaje después de aplicar la Guía Didáctica</caption> <thead> <tr> <th>Nivel</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Adquirido</td> <td>87%</td> </tr> <tr> <td>Proceso</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>Iniciado</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>		Nivel	Porcentaje	Adquirido	87%	Proceso	13%	Iniciado	0%
Nivel	Porcentaje																		
Adquirido	0%																		
Proceso	7%																		
Iniciado	93%																		
Nivel	Porcentaje																		
Adquirido	87%																		
Proceso	13%																		
Iniciado	0%																		
<p><b>Análisis</b></p> <p>De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 93% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio de identificar figuras geométricas básicas, mientras que el 7% están en proceso del mismo.</p>		<p><b>Análisis:</b></p> <p>De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 87% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición para identificar figuras geométricas básicas, mientras tanto el 13% están en proceso de aprendizaje.</p>																	

Ítem 2

**Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas con cartas de memoria.**



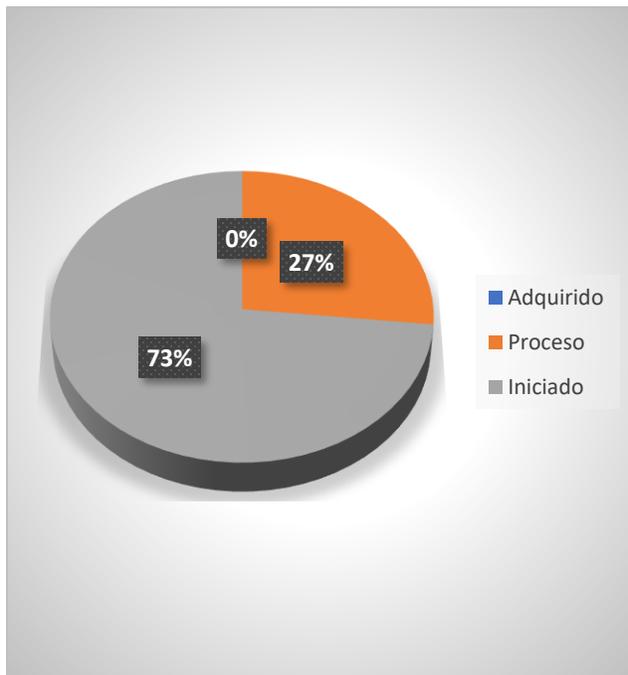
**Análisis**

De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 80% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio al reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante el uso de cartas de memoria, mientras que el 20% se encuentra en proceso.



**Análisis**

De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 93% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición de reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante el uso de cartas de memoria, mientras que el 7% se encuentra en proceso.

**Ítem 3****Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas ordenando las figuras por su color.****Análisis:**

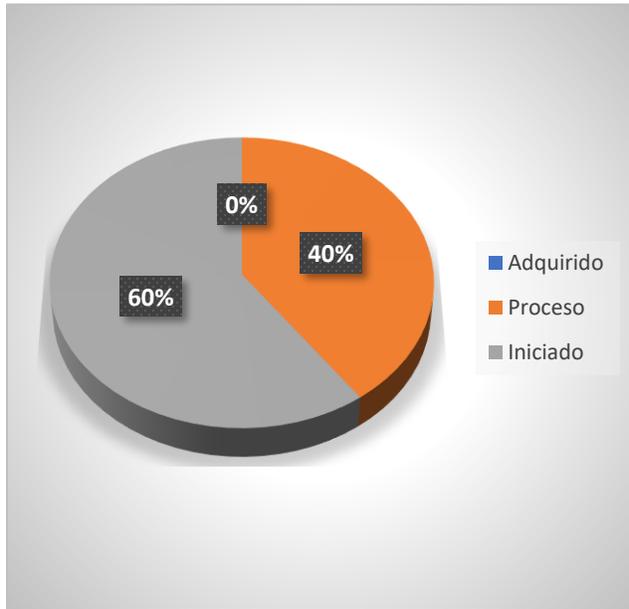
De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa "CREAR", con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 73% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio al reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas ordenando las figuras por su color, mientras que el 27% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.

**Análisis:**

De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa "CREAR", con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 93% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición de reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas ordenando las figuras por su color, mientras que el 7% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.

**Ítem 4**

**Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.**



**Análisis**

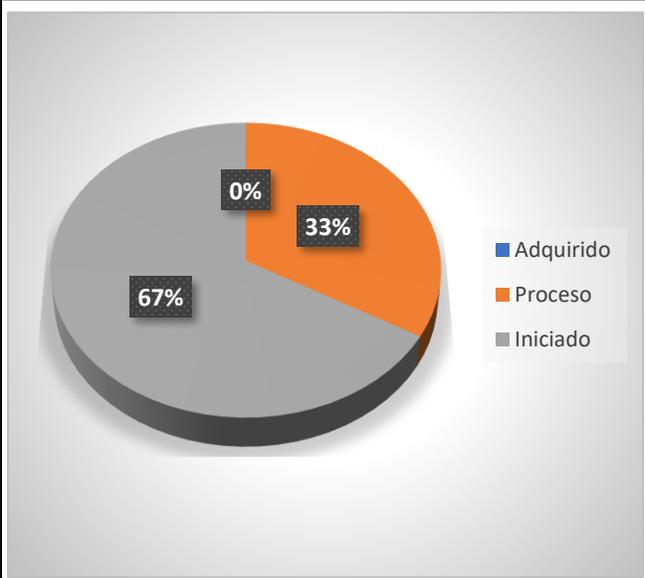
De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 60% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio para identificar las semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño siguiendo el color, mientras el 40% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.



**Análisis**

De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 100% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición para identificar las semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño siguiendo el color.

**Ítem 5** Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante juego de orden.



**Análisis:**  
De la lista de cotejo aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 67% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en inicio para reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante juego de orden, mientras el 33% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.



**Análisis:**  
De la guía didáctica aplicada a niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, con respecto al enunciado se obtuvo los siguientes resultados: el 93% de la población representa a los estudiantes que se encuentran en adquisición para reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas mediante juego de orden, mientras el 7% se encuentran aún en proceso de aprendizaje.

**Nota:** Lista de cotejo de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”.  
**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño.

**Comentario:**

Se puntualiza que los juegos de concentración intervinieron en el desarrollo lógico matemático de las niñas y niños de Inicial 2, de la Unidad Educativa “CREAR”, mediante los juegos establecidos en la guía didáctica se pudo palpar el gran interés que tenían los estudiantes por llevarlos a cabo, la creatividad e imaginación fueron importante para el aprendizaje.

Por consiguiente, al realizar la evaluación de logro de las distintas destrezas en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, las cuales constan en el eje de aprendizaje y enseñanza descubrimiento del entorno natural y cultural del currículo de educación inicial, las niñas y niños adquirieron las destrezas necesarias, siendo participe de su propio aprendizaje a través de los distintos juegos realizados.

## CAPÍTULO V

### 5.1. Conclusiones y Recomendaciones

#### 5.1.1. Conclusiones

- Mediante los métodos y técnicas de investigación aplicados en el presente trabajo se pudo observar, analizar y determinar la carencia de aprendizaje de pensamiento lógico que existía en las niñas y niños de 4 a 5 años de Inicial 2 de la Unidad Educativa “CREAR”.
- De los resultados obtenidos en la aplicación de encuestas a docentes a cargo del paralelo en estudio, se establece que actualmente no se aplican técnicas lúdicas que orienten al desarrollo del pensamiento lógico matemático y del aprendizaje en las demás asignaturas.
- Se concluye que se debería implementar a las actividades pedagógicas diarias una guía didáctica de juegos de concentración, que permita conocer los distintos beneficios de su aplicación, y su influencia en el aprendizaje de matemáticas en las niñas y niños.
- Se plantea el diseño y simulacro de una guía didáctica que contenga los mejores juegos de concentración en relación al pensamiento lógico matemáticas, describiendo paso a paso de cómo deben ejecutarse estas actividades para despertar el interés y obtener mejores resultados de enseñanza en las niñas y niños al momento de ser aplicados.

- Se pudo comprobar la efectividad de poner en práctica los juegos de concentración de la guía didáctica en los estudiantes, mediante la evaluación de logro de las distintas destrezas en el ámbito de relaciones lógico matemáticas aplicada a las niñas y niños después de haber sido participe de un aprendizaje propuesto desde otro punto de vista, como lo es la diversión y el entretenimiento, obteniendo los mejores resultados de concentración e instrucción al momento de su valoración.

### **5.1.2. Recomendaciones**

- Promover la iniciativa del uso de la guía didáctica de juegos de concentración en actividades pedagógicas diarias para mejorar el desarrollo lógico matemático en las niñas y niños, a través de una planificación sostenible que permita establecer un sistema de mejora continua con respecto a la enseñanza que se ofrece a la comunidad.
- Es de vital importancia la capacitación e instrucción de las docentes parvularias en temas referentes, como lo es el uso de herramientas didácticas lúdicas que garanticen una enseñanza de calidad.
- Realizar actividades que desarrollen el pensamiento lógico de las niñas y niños, utilizando sus conocimientos, su imaginación, manipulación, exploración y la creatividad mediante situaciones basadas a la realidad.

- Se recomienda evaluar constantemente el avance de las niñas y niños, para establecer las destrezas adquiridas, mediante la guía propuesta sobre los juegos de concentración, los cuales influirán en el aprendizaje del pensamiento lógico, permitiendo que los alumnos resuelvan problemas matemáticos sencillos y al mismo tiempo dando la oportunidad de que se diviertan y jueguen de forma educativa.
  
- Finalmente se invita a las autoridades del plantel ser partícipes de una enseñanza actualizada e innovadora que asegure el uso de técnicas y herramientas didácticas parvularias con mejores estándares de instrucción a sus alumnos y a la comunidad en general siendo uno de los primeros ejemplos para las demás unidades educativas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albanese , V., & Perales, F. J. (2014). Pensar matemáticamente: una visión etnomatemática de la práctica artesanal soguera. *Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa*, 17(3), 261-288. <https://dx.doi.org/10.12802/reli>.
- Alsina, A. A. (2008 núm. 47,). Una visión actualizada de la didáctica de la matemática en educación infantil. *Revista de didáctica de las matemáticas,= An up-to-date vision of pre-school mathematics teaching.*, p. 10-19.
- Arévalo, D., & Ñauta, M. (2011). Teoría piagetana. CUENCA. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2197/1/tps700.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6 ed.). Caracas República Bolivariana de Venezuela: Epismete C,A.
- Baena Paz, G. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Grupo Patria.
- Bantulá Janot, J., & Mora Verdeny, J. M. (2002). *Juegos Multiculturales. 225 Juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Bantulá Janot, J., & Mora Verdeny, J. M. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Blanco, V. (2012). Teorías del juego. Panamá. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/hello-world/>
- Brunner, J. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*.

- Cadena Villota, J. R. (2015). Proyecto Etnomatemáticas de la Universidad Central del Ecuador. . *Revista Publicando*, 2(1), 78-80. doi:ISSN 1390-9304
- Carazas Machaca, T. (2017). *Influencia de la aplicación de juegos matemáticos cooperativos en las actitudes hacia el aprendizaje de las matemáticas del Centro de Educación Básica Alternativa "Humberto Luna" de Cusco*. Perú.
- Castañón.Natalia. (2014). *Componentes del Pensamiento Lógico Matemático*.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje; Cómo crearlo en el aula. Nueva aula abierta,.
- Chaves Salas, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 59-65. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>
- Colegio CEU San Pablo Claudio Coello. (12 de Noviembre de 2018). Importancia de la concentración en el aprendizaje. Obtenido de <http://www.colegioceuclaudiocoello.es>
- Curiel García, L. (2017). *Manual. Elaboración de materiales y medios didácticos*. Madrid: CEP. S.I.
- D´Ambrosio, U. (2013). *Etnomatemáticas: Entre las tradiciones y la modernidad*.
- D´Ambrosio, U. (2013). *Etnomatemáticas: Entre las tradiciones y la modernidad*. 1.
- D´Ambrosio, U. (2008 ). *Etnomatemática. Entre las tradiciones y la modernidad*. . México: Limusa.

Delfina, Imacaña Lojan Marlene. (Julio de (2016)). *repositorio univerdad Central del Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12452/1/T-UC-0010-1468.pdf>

Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España.

Di Caudo, M. V. (2010). *Metodología matemática para el Nivel Inicial*. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala.

El Diario. (20 de agosto de 2013). La concentración factor importante para el aprendizaje. Obtenido de <http://www.eldiario.ec>

Esteban, N. S. (2012). EL JUEGO Y LA MATEMÁTICA. España. Obtenido de <https://educra.cl/wp-content/uploads/2018/05/DOC1-juego-y-matematica.pdf>

Fernández Bravo, J. A. (2000, Diciembre). *Las metodologías para el desarrollo del pensamiento lógico*. Centro de enseñanza superior D. Bosco - Universidad Complutense.

Figueroa, P. (21 de Octubre de 2019). *Matemáticas.cl*. Obtenido de La diversión matemática y Gardner: <https://www.matematicas.cl/la-diversion-matematica-y-gadner/>

Folgado, A. C. (17 de octubre de 2018). *Guiainfantil.com*. Obtenido de El tiempo de concentración de los niños según su edad: El tiempo de concentración de los niños según su edad

- Fuentes Leal, C. C. (Febrero- Abril de 2014). Algunos enfoques de investigación en Etnomatemática. *Revista Latinoamericana de Etnomatemática*, 7(1), 155-170. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/3120/1/Fuentes2014Algunos.pdf>
- García, C. M. (06 de marzo de 2016). *Formando Formadores* . Obtenido de <http://www.formandoformadores.org.mx/colabora/publicaciones/la-importancia-del-pensamiento-matematico-el#:~:text=La%20inteligencia%20I%C3%B3gico%20matem%C3%A1tica%20contribuye,pensamiento%20y%20de%20la%20inteligencia.&text=Capacidad%20de%20solucionar%20pr>
- Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. . *Santiago de Chile: Instituto Construir*. Obtenido de Recuperado de <http://www.institutoconstruir.org/centro-superacion/La%20Teor%EDa%20de>, 20, 287-305.
- Gavarrete Villaverde, M. E. (2013). La Etnomatemática como campo de investigación y acción didáctica: su evolución y recursos para la formación de profesores desde la equidad. 6, 127-149.
- Gavarrete, M. (. (s.f.). Modelo de aplicación de etnomatemáticas en la formación de profesores para contextos indígenas en Costa Rica. *Granada - España: Unuversidad*.
- González Cabanach, R. (2009). Concepciones y enfoques de aprendizaje. España. Obtenido de Redalyc. Concepciones y enfoques de aprendizaje
- Guaranga Yaguachi, S. A., & Guaranga Yaguachi, V. B. (2014-2015). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el nivel inicial 2 de la*

*Unidad Educativa “Miguel Ángel Pontón” del cantón Riobamba provincia de Chimborazo,*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba-Ecuador. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2952/1/UNACH-FCEHT-TG-2016-00106.pdf>

Hernandez Sampiere R, F. C. (2010, 2006, 2003, 1998, 1991). *Metodología de la Investigación, 5ta edición* . México D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Imacaña Loján, D. M. (Quito 2014-2015). *Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela República de Uruguay*. Universidad Central del Ecuador, Quito- Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12452>

Joo Jang, Y. J.-C. (s.f.).

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (31 de Marzo de 2011). TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES. *CAPÍTULO UNICO DE AMBITOS PRINCIPIOS Y FINES*. Quito,, Ecuador.

Marta Ruiz Gutiérrez. (03 de Julio de (2017)). *Universidad de Cantabria*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>

Maya, E. (1997). *Métodos y técnicas de investigación*. México.

Meneses Montero, M. &.-u.-7. (s.f.). Obtenido de Disponible en: <https://www.redalyc>

Método Montessori en la actualidad. (Domingo de diciembre de 2012). 1. Obtenido de <https://marinmedios.blogspot.com/2012/12/metodo-montessori-en-la-actualidad.html>

Mindiolaza, A. D. (2017). INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES LÓGICO – MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/23229/1/Mindiolaza%20Hidalgo%2c%20Angie%20%20Dayanna.pdf>

Ministerio de Educación 2014. (2014). *Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial*. Quito.

Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. QUITO.

Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito.

Ministerio de Educación,. (2014). En C. d. Inicial. Quito- Ecuador.

Ministerio del Ecuador. (2011). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL., (pág. 12). QUITO.

Monereo, J. I. (2001). El aprendizaje estratégico. Madrid, España. Obtenido de <https://renovacionmagisterial.org/portada/sites/default/files/adjuntos/2019/07/19/EIAprendizajeEstrat%C3%A9tico-JuanIgnacioPozo.pdf>

Nastacuaz Jara, J. E. (2018). *Beneficios del juego trabajo como recurso metodológico en niños de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil Ábaco*,. Tecnológico Superior "Cordillera", Quito.

Oliveras, M. L.-Á. (2016). Integración de las Etnomatemáticas en el Aula de Matemáticas: posibilidades y limitaciones. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, 30(55), 455-480.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. (2012).

Ortiz Cacsire, J. E., Ortiz Coras , L., & Meza Rodas, N. P. (2014). "Los juegos etnomatemáticos en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 332 "Santa Rosa", Puente Piedra, Lima,., *"Los juegos etnomatemáticos en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 332 "Santa Rosa"*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle- "La Cantuta", Puente Piedra, LIMA- PERÚ.

Ortiz, D. (1 de Octubre de (2017)). La etnomatemática, un campo del saber que se abre paso en las aulas. *Diario "El comercio"*.

P. (s.f.).

Pabón, D. R. (junio de 2019). DESARROLLAR LA CONCENTRACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD MEDIANTE LA TÉCNICA DE PINTURA EN MANDALAS INFANTILES. Ecuador. Obtenido de <https://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/4846/1/22-DTI-18-19-1719544916.pdf>

- Pacheco Urbina, V. M. (2003). La inteligencia y el pensamiento creativo: aportes históricos en la educación. *Revista Educación*, 17-26. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44027103.pdf>
- Panizza, M. (2003). *Enseñar matemática en el Nivel Inicial y el primer ciclo de la EGB. Análisis y Propuesta*.
- Peaget Jean; MONTESSORI María. (s.f.). Obtenido de [https://bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/capitulo3\\_Juego.pdf](https://bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/capitulo3_Juego.pdf)
- RAE. ((2010)). *letras de la real academia española*. Madrid, España: Ortografía de la lengua española. Obtenido de <https://letras.rae.es/libros-electronicos/123-ortografia-de-la-lengua-espanola.html>
- Revista digital para profesionales de la enseñanza. (MAYO de 2009). APRENDIZAJE: DEFINICIÓN, FACTORES Y CLASES. Andalucía. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4922.pdf>
- Ríos Sánchez, J., & Villacorta Ayarza, F. M. (2016). Estilos de aprendizaje en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 318 del distrito San Juan Bautista. *Tesis*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONÍA PERUANA .
- Rodríguez Arocho, W. (2013). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Etnomatemáticas*, 6(1), 127 - 149.
- Rodríguez, M. E. (2010). La matemática: ciencia clave en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial. *Zona Próxima*, No 13, 1.

Ruiz, R. (2007). *El método científico y sus etapas*. México.

Sandra Santamaría, L. M. (10 de marzo de 2010). *neurologia infantil basica*. Obtenido de [http://repositorio.uned.ac.cr/multimedias/neurologia\\_infantil\\_basica/Menu/teorias-piaget](http://repositorio.uned.ac.cr/multimedias/neurologia_infantil_basica/Menu/teorias-piaget)

Santana, M. S. (2007). LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS NTIC. UNA ESTRATEGIA DE FORMACIÓN PERMANENTE. España. Obtenido de [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS\\_CAPITULO\\_2.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf)

Sayas, L. G., & Gonzales, D. P. (2017). *repositorio UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN*. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tacora Yujra, N. M., & Tacca Quelcca, A. L. (2018). Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel,. *Unidad Educativa Inicial N°983 "Natividad Caccachi"*. Universidad Peruana Unión, San Miguel-Perú.

Thió de Pol; Fusté; Martín; Palou y Masnou. ((2007)). *jugando para vivir, viviendo para jugar*. Obtenido de el juego como motor de aprendizaje En: Antón, M. Planificar: THIÓ DE POL, C., FUSTÉ, S., MARTÍN, L., PALOU, S. y MASNOU, F. (2007). Jugando para

Triglia, A. (s.f.). *Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget*. Obtenido de <https://psicologiyamente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

Troya Sangoluisa, D. A. (Quito 2017). *El juego para el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Fiscal Mixta "Jorge Mantilla Ortega"*. Universidad Central del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15298/1/T-UCE-0010-P037-2018.pdf>

Villavicencio Saltos, M. N. (25 de enero de 2016). *Los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de nivel inicial 2 del Centro de Desarrollo Infantil "El Mundo de Mozart"*. Universidad Central del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12262/1/T-UCE-0010-1530.pdf>

# ANEXOS

## Anexo A.- Plan de proyecto de titulación



### INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
<b>Nombre:</b> Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño	<b>Periodo Académico:</b> SEPTIEMBRE 2017 – OCTUBRE 2020
<b>Carrera:</b> Tecnología Superior en Parvularia	Dirección Vía a Quevedo km4.
<b>Correo electrónico:</b> jgcevallosc@itsjapon.edu.ec	<b>TELÉFONO</b>
	098 920 5771

Fecha: 01/06/2021

DATOS DEL TUTOR	
<b>Nombre del Asesor:</b> Lic. José Daniel Shauri Romero, MSc	<b>Carrera:</b> PARVULARIA
TEMA DE PROCESO DE TITULACION	
<b>Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa “Crear” ubicado en la Vía Quinde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo enero-mayo 2021.</b>	
OBJETIVOS GENERAL, ESPECÍFICOS Y JUSTIFICACIÓN	
<b>Objetivo General</b> ✓ Determinar la influencia de los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Crear”, mediante una investigación aplicada, para el diseño de una guía con estrategias didáctica.	

### **Objetivo Específicos**

- ✓ Seleccionar los 9 mejores juegos de concentración para niñas y niños de 4-5 años, mediante el método histórico.
- ✓ Diagnosticar las dificultades en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático a través de la metodología juego-trabajo a las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Crear”.
- ✓ Elaborar una guía didáctica sobre juegos de concentración para el aprendizaje del desarrollo pensamiento lógico matemático en las niñas y niños mediante el método aplicativo.

### **Justificación.**

La presente investigación es de suma importancia por dar solución a los juegos de concentración y darnos cuenta cómo influye el pensamiento lógico matemático para el desarrollo del aprendizaje de las niñas y niños, por medio de los cuales se pueden llegar a la enseñanza- aprendizaje, “El niño aprende que ciertos objetos encajan en otros, cuando se caen suenan, que una cosa puede ponerse sobre otra sin que se caigan, el niño aprende a diferenciar formas, colores y texturas” que da como resultado una actividad placentera, libre, divertida, entretenida y espontánea sin propósito alguno pero de gran uso en el desarrollo de habilidades y destrezas, esto con el acompañamiento de padres y docentes, tomando en cuenta el poco interés que existe en la actualidad por las matemáticas lleva a que los niños no puedan solucionar un problema tan sencillo, como el entender una orden, secuencias, nociones, patrones.

Por tal motivo el proyecto a investigarse tiene como propósito comprobar que los juegos de concentración pueden influir para el aprendizaje el desarrollo del pensamiento lógico matemático y dar respuestas a los cambios de la enseñanza- aprendizaje, dándole paso a que las niñas y niños creen, solucionen, construyan y aprueben conocimientos en base a los juegos de concentración, dentro de las actividades escolares, para solucionar situaciones complejas de la vida diaria, logrando así futuros estudiantes competentes de crear sus propias habilidades y destrezas y siendo útiles para nuevas investigaciones que contribuirán para el desarrollo y prosperidad de nuestro País y el mundo.

Este proyecto de investigación beneficiará al aprendizaje del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de edad, de la Unidad Educativa “Crear”, ubicado en la Vía

Quininde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas Periodo enero-mayo 2021, orientándolos a una enseñanza de creatividad y eficiencia basada en los juegos de concentración enfocados al desarrollo cognitivo, motor y físico de las niñas y niños de tal manera que puedan ser más creativos, y tengan la capacidad de razonamiento, atención, imaginarios y competentes de desenvolverse dentro del aula y en su entorno.

El presente trabajo tiene como finalidad aportar a la elaboración de una guía didáctica sobre los juegos de concentración en el aprendizaje del desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años, la cual influirá al educando a desarrollar estrategias adecuadas, para obtener conocimientos matemático, de tal manera que las niñas y niños descubran, procesen, recopilen, crean y resuelvan los problemas lógicos matemáticos, desde una manera divertida y creativa como es el juego.

En la Unidad Educativa “Crear” nos hemos percatado que se sostiene el modelo tradicional en la aplicación de juegos de concentración para el desarrollo lógico matemático en las niñas y niños. Esto puede ser causa del desconocimiento del tema por parte de los docentes que genera un problema de enseñanza-aprendizaje en niñas y niños, además se observa que no hay material didáctico para desarrollar el pensamiento lógico y la desmotivación por parte de los docentes. De continuar con este 4 modelo tradicionalista, los educandos tendrán dificultades para desarrollar sus capacidades de reflexión y cálculo lógico en el transcurso de su vida.

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

Atentamente,

Nombre Tutor: **Lic. José Daniel Shauri Romero, MSc**

Firma Tutor: \_\_\_\_\_

Anexo B.- Cronograma de actividades.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																								
SEÑALAR EL MES		Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				FIRMAS ESTUDIANTES		
Marcar semana		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Actividad	Indicaciones y revisión general del tema, cronograma.	x	x																					
	Objetivos, Justificación, Hipótesis			x	x																			
	Planteamiento del Problema, Metodología				x	x																		
	Revisión de la literatura o fundamentos teóricos						x	x	x															
	Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)								x	x	x													
	Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) I parte										x	x	x											
	Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) II parte												x	x	x									
	Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta														x	x	x							
	Conclusiones Recomendaciones																x	x	x					
	Revisión general para la aprobación del borrador final.		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		

Nombre Tutor: **Lic. José Daniel Shauri Romero, MSc**

Firma Tutor: \_\_\_\_\_

Anexo C.- Informe del tutor.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

INFORME DEL ASESOR

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del Asesor: Lic. José Daniel Shauri Romero, MSc	Fecha: 04/06/2021
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
<b>JUEGOS DE CONCENTRACIÓN EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CREAR” UBICADO EN LA VÍA QUININDE KM 3 1/2, CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS EN EL PERIODO ENERO-MAYO 2021.</b>	
Se realizó la asesoría durante el semestre Si ( X )      No ( )	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron: 10
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	__ 100 __ %
Formación temprana en la investigación	__ 100 __ %
Asesoría en el trabajo practico	__ 100 __ %
Asesoría en el formato y trabajo escrito	__ 100 __ %
Acompañamiento	__ 100 __ %
<b>Observaciones (dificultades y/o aportaciones)</b> Por la situación compleja a nivel Nacional, las ultimas tutoría tuvieron que realizarse por video conferencia, pero hubo una participación activa por parte de la Estudiante, que mostró todo el tiempo mucho interés por terminar su investigación.	

Certifico que el /la estudiante **JOSSELYN GABRIELA CEVALLOS CEDEÑO** Cumplió el trabajo escrito y practico en su asesoría con un puntaje de 10 (**DIEZ**)

FIRMA TUTOR: \_\_\_\_\_ FIRMA DIRECTOR DE CARRERA \_\_\_\_\_

## Anexo D: Encuesta dirigida a docentes.



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA  
SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS - ECUADOR  
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES**

Fecha: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_

Encuestadora: Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño.

### Introducción:

La presente encuesta tiene por objeto conocer su opinión en relación a los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa "Crear" ubicado en la Vía Quinde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo.

Se le agradece por su colaboración, al contestar la totalidad de los planteamientos de la presente encuesta, serán de gran utilidad en este trabajo de investigación.

Ítems	PREGUNTAS	Siempre	A Veces	Nunca
1	¿Conoce usted sobre los juegos de concentración?			
2	¿Cree usted que los juegos de concentración ayudan a desarrollar el pensamiento lógico matemático?			
3	¿Cree usted que es importante incrementar los juegos de concentración en el área lógico matemático?			
4	¿Es importante para las niñas y niños aprender mediante el juego sobre la lógica matemática?			
5	¿Cree usted que las secuencias lógicas forman parte del razonamiento lógico de la niña y el niño?			
6	¿Considera usted que es apropiado fomentar el aprendizaje del desarrollo			
7	¿Conoce usted algún juego de concentración?			
8	¿Cree usted que la niña y el niño al no contar con un aprendizaje del lógico matemático tendrá dificultad en su vida futura?			
9	¿Al trabajar el aprendizaje de la lógica matemática piensa usted que solo se desarrolla el área cognitiva?			
10	¿Considera usted que es importante la implementación de una guía didáctica sobre los juegos de concentración para el aprendizaje del pensamiento lógico matemático?			

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

## Anexo E.- Encuesta dirigida a padres de familia.



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA  
SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS - ECUADOR  
ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA**

Fecha: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_

Encuestadora: Josselyn Gabriela Cevallos Cedeño.

### Introducción:

La presente encuesta tiene por objeto conocer su opinión en relación a los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa "Crear" ubicado en la Vía Quinde km 3 1/2, Cantón Santo Domingo.

Se le agradece por su colaboración, al contestar la totalidad de los planteamientos de la presente encuesta, serán de gran utilidad en este trabajo de investigación.

Ítems	PREGUNTAS	Siempre	A Veces	Nunca
1	¿Participa usted en el aprendizaje de su niña o niño en juegos que beneficien al desarrollo del pensamiento del lógico matemático?			
2	¿Cree usted que la implementación de juegos de concentración en su día a día es importante para su vida futura?			
3	¿Considera usted que es importante los juegos de concentración en su niña o niño?			
4	¿Conoce usted algún juegos de concentración?			
5	¿Considera usted que es importante los juegos de concentración para desarrollar el pensamiento lógica matemática en su niña o niño?			
6	¿Cree usted que su niña o niño esta adecuadamente estimulado en su área lógico matemático?			
7	¿Usted le dedica tiempo a su niña o niño para desarrollar el pensamiento lógico matemático?			
8	¿Considera usted la importancia de desarrollar el pensamiento lógico matemático en su niña o niño?			
9	¿Cree usted que su niña o niño al no desarrollar un buen pensamiento lógico matemático, va a tener complicaciones para concentrarse a futuro?			
10	¿Ayuda usted en las actividades diarias para desarrollar el pensamiento lógico matemático en su niña o niño?			

**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

**Anexo F.-Fichas de Observación.**



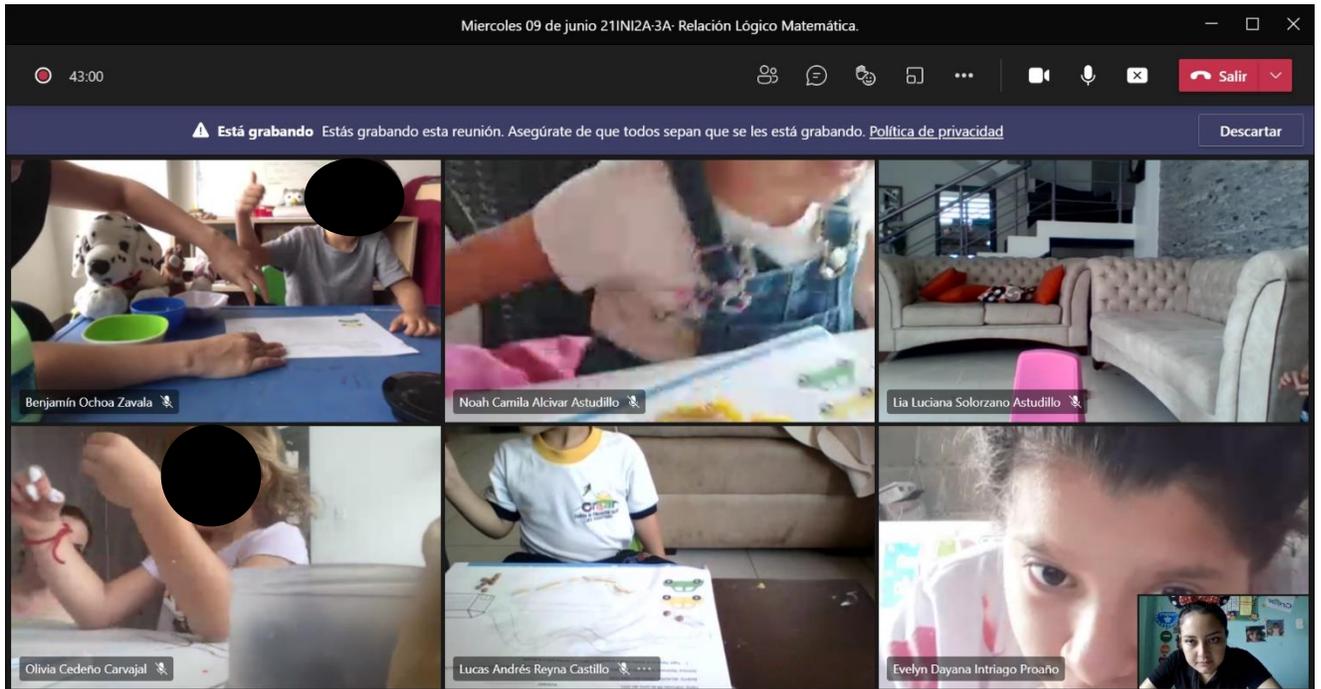
**Unidad Educativa “Crear”**  
**Provincia: STO-DGO-TSACHILAS    Cantón: STO-DGO**  
**Sector: Vía Quininde km 3 1/2**  
**SECCIÓN MATUTINA**  
**ÁMBITO: RELACIONES LÓGICA MATEMÁTICAS**  
**EJE DE APRENDIZAJE: DESCUBRIMIENTO NATURAL Y CULTURA**

N°	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>  (No se utilizan porque son vulnerables, solo se mencionarán como (niñas y niños)).	EVALUACIÓN POR DESTREZAS								
		ACTIVIDAD:			ACTIVIDAD:			ACTIVIDAD:		
		A	E.P	I	A	E.P	I	A	E.P	I
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

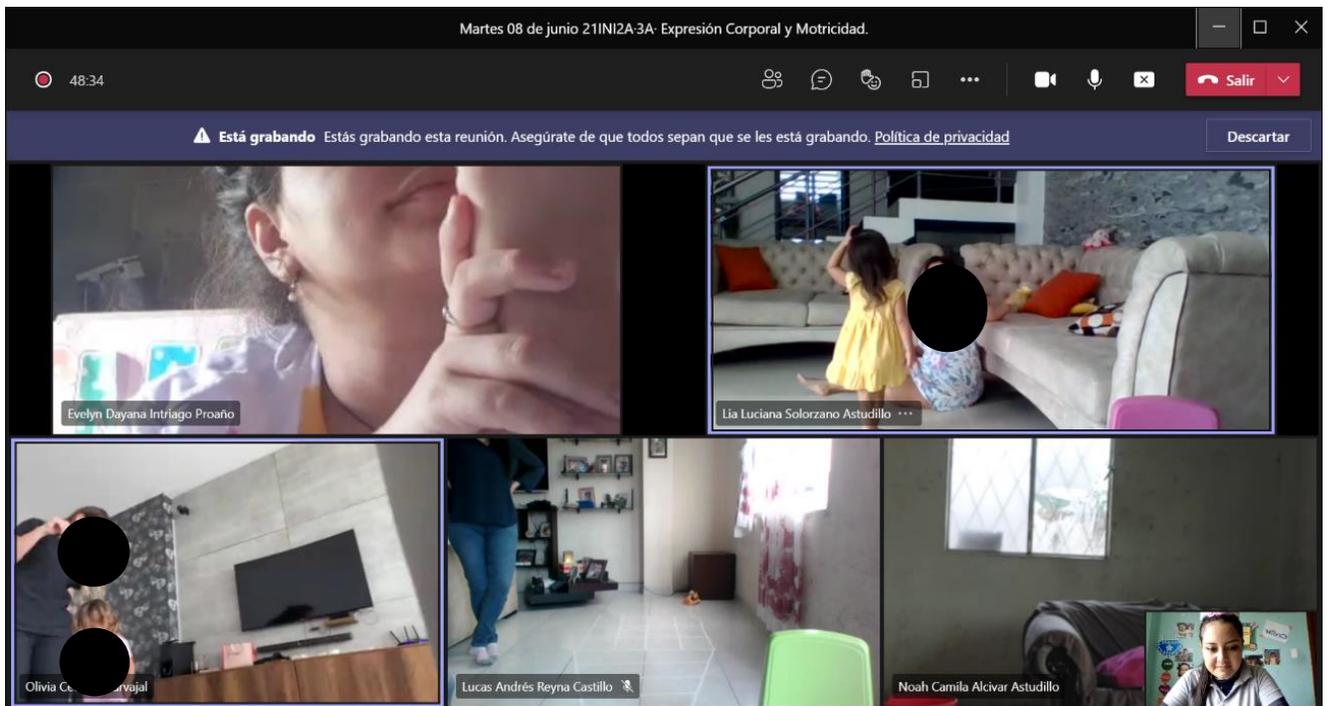
**Fuente:** Ficha de observación de las niñas y niños de 4 a 5 años.

**Elaborado por:** Josselyn Cevallos Cedeño

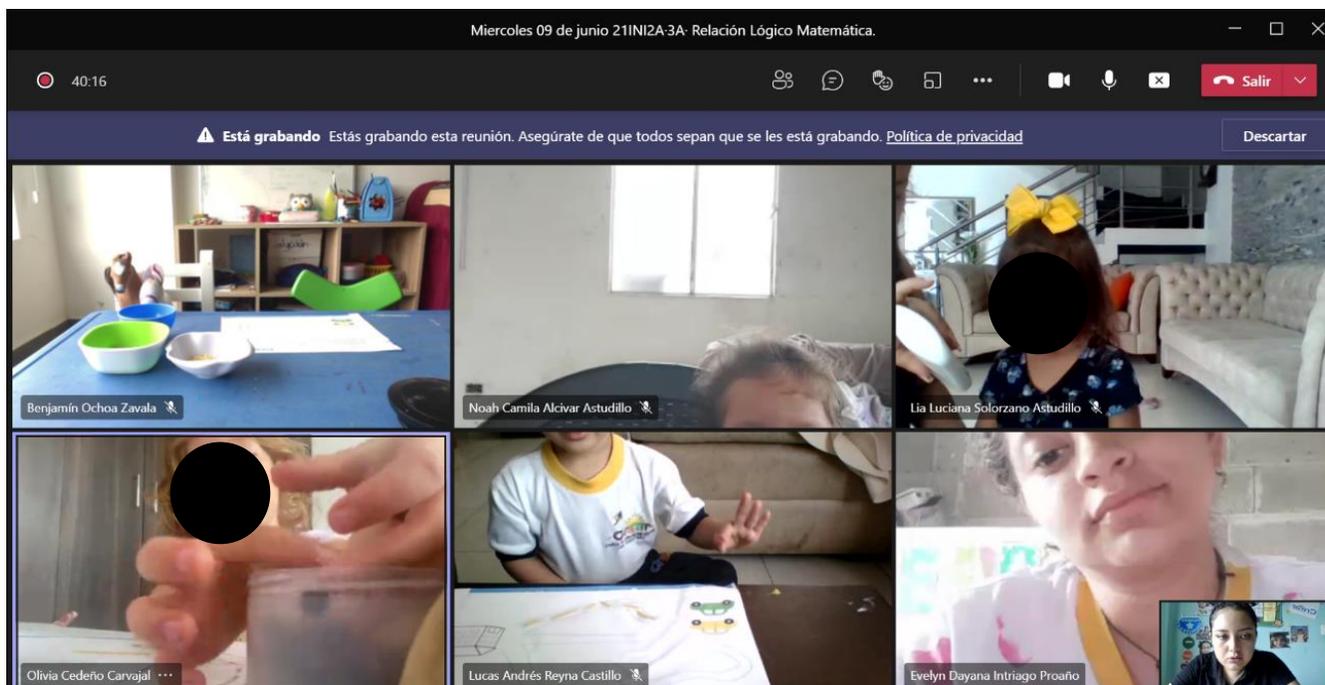
## Anexo G.- Material fotográfico.



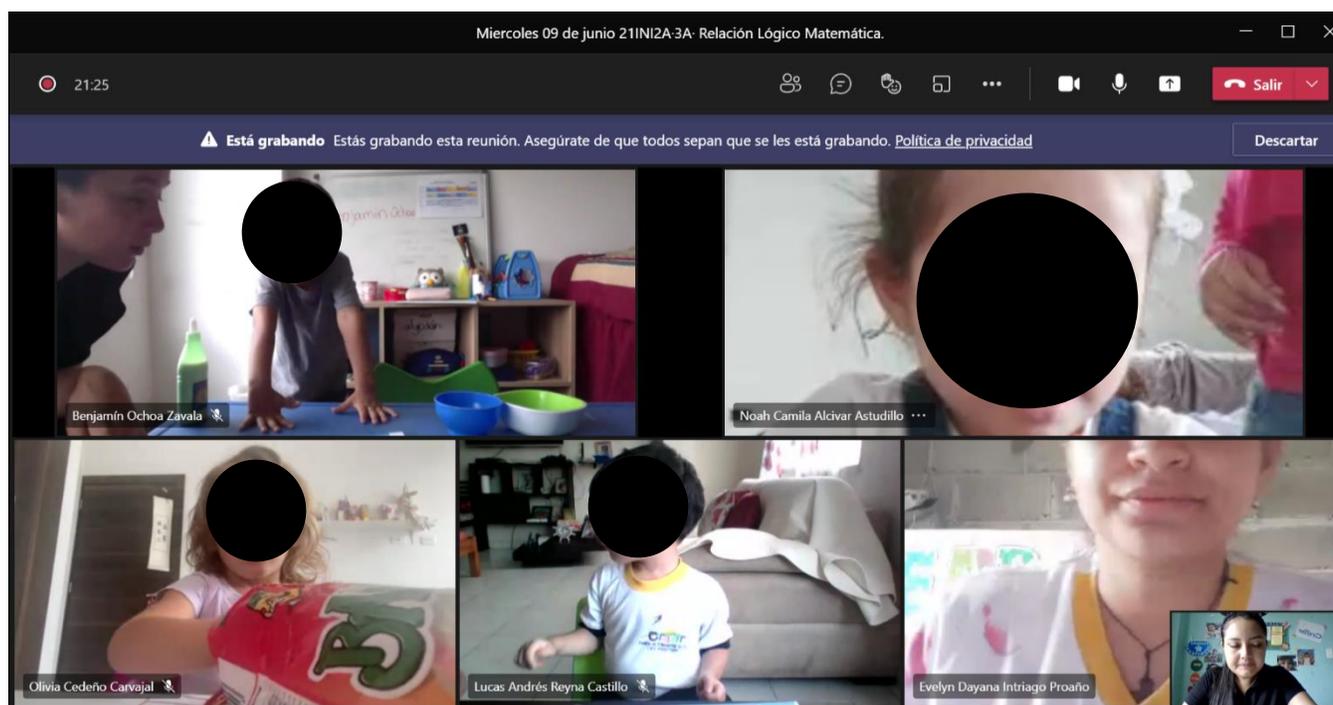
**Nota.** - Actividades realizadas con las niñas y niños de 4 a 5 años



**Nota.** - Actividades realizadas con las niñas y niños de 4 a 5 años.



**Nota.** - Actividades realizadas con las niñas y niños de 4 a 5 años.



**Nota.** - Actividades realizadas con las niñas y niños de 4 a 5 años.