



**CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA**

**TRABAJO INTEGRADOR CURRICULAR**

**Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quinindé Cantón Santo Domingo, en el Periodo Enero – Mayo del 2021.**

**Nombre del Autor:**

**Flor María Mena Zambrano**

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

**Tutor:**

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

**SANTO DOMINGO – ECUADOR**

**2021**

## DERECHO DE AUTOR

Yo, Flor María Mena Zambrano, con Cédula de Identidad N.1205235607, autora del trabajo de investigación titulado “Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quinindé Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo Enero – Mayo del 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:

---

Flor María Mena Zambrano

C.I. 1205235607

Correo: [fmariamzambrano@gmail.com](mailto:fmariamzambrano@gmail.com)

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

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

Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quinindé Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo Enero – Mayo del 2021, de FLOR MARÍA MENA ZAMBRANO 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, 10 de junio, del 2021.

Atentamente,

.....

**Msc. José Daniel Shauri Romero**

**TUTOR DEL PROYECTO DE GRADO**

## DEDICATORIA

**Las barreras solo dan frutos secos, las batallas dan victorias, pero la superación es el éxito del mañana.**

El presente proyecto de investigación primero se lo dedico a Dios porque me ha permitido superar cada obstáculo y lograr alcanzar la meta trazada con responsabilidad.

A mis hijas Melany León y Milena León que son mi orgullo y mi gran motivación, y me impulsan a cada día superarme y hacer siempre lo mejor. No es fácil, eso lo sé, pero tal vez si no las tuviera, no habría logrado tantas grandes cosas.

Y a mi esposo David León quien ha sido el pilar fundamental para salir adelante, gracias a la paciencia y apoyo que me ha brindado, estuvo a mi lado incluso en los momentos y situaciones más difíciles siempre ayudándome, no fue sencillo alcanzar mi meta trazada ya que fue un sueño y ahora convertido en una realidad.

Flor María Mena Zambrano

## AGRADECIMIENTO

Son muchas las personas que han contribuido al proceso y conclusión de este proyecto. Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme tener tantas buenas experiencias, gracias a mi esposo por el apoyo incondicional para lograr esta meta y a mis niñas por darme esa motivación.

Gracias a mi familia que de una u otra forma son parte de mi logro, gracias a mis suegros que siempre estuvieron para apoyarme, a mis cuñadas, amigos y a todas las personas que me desean lo mejor les agradezco infinitamente.

A su vez al Instituto Superior Tecnológico Japón por permitirme ser una profesional, gracias a cada uno de los docentes que aportó en mí de forma especial en la enseñanza de mi aprendizaje, quienes han sido de ejemplo a seguir, transmitiéndome sus conocimientos e inculcando los valores y principios.

A mi tutor MSc. Daniel Shauri Romero quien me ha brindado, tiempo, apoyo, dedicación y sobretodo sus enseñanzas que sin duda alguna ha sido indispensable ante la realización de mi proyecto de titulación.

A todos ellos solo me queda decir gracias por permitir hacer realidad la meta trazada.

Flor María Mena Zambrano



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

**Tema:** Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quininde Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo Enero – Mayo del 2021.

Autora: Flor María Mena Zambrano.

Tutor: Mgs. José Daniel Shauri Romero.

### RESUMEN

El presente trabajo de investigación es de mayor importancia ya que se lo ha vinculado el tema educativo con los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quininde Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo Enero – Mayo del 2021, teniendo como objetivo desarrollar el pensamiento lógico matemático mediante la aplicación de juegos didácticos. Para lo cual se investigaron los diversos juegos con los que los discentes aprenden, seleccionando los juegos que sean útiles para el desarrollo del pensamiento, empleando la metodología de estudio del caso, el mismo que es analizado, estudiando de forma virtual y buscando favorecer ante el sistema de enseñanza-aprendizaje de calidad y calidez para las niñas y niños, empleando recursos como lo es material didáctico, permitiendo de los datos tabular los resultados obtenidos siendo interpretados mediante cuadros y gráficos estadísticos, los mismos que se relacionaron con el razonamiento, asociación, discriminación visual, esquema corporal, la motricidad fina y motricidad gruesa y razonamiento lógico matemático. Comprobando una serie de dificultades en el área de las matemáticas por consiguiente se permite ejercer la propuesta que consiste, en el desarrollo de juegos didácticos dirigida por la educadora, en base a las actividades que permitan a los párvulos desarrollar el pensamiento lógico matemático

**PALABRAS CLAVES: JUEGOS DIDÁCTICOS, PENSAMIENTOS LÓGICO MATEMÁTICO, APRENDIZAJE, MATERIAL LÚDICO.**



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

**Topic:** Didactic games for the development of mathematical logical thinking in girls and boys from 3 to 4 years old from the "CREAR" Educational Center located at Km. 3 Vía Quinde Cantón Santo Domingo, Province Santo Domingo de los Tsáchilas in the Period January - May 2021.

Author: Flor María Mena Zambrano.

Tutor: Mgs. José Daniel Shauri Romero.

### ABSTRACT

This research work is of greater importance since the educational theme has been linked to educational games for the development of mathematical logical thinking in girls and boys from 3 to 4 years of the "CREAR" Educational Center located at Km. 3 Vía Quinde Cantón Santo Domingo, Province Santo Domingo de los Tsáchilas in the Period January - May 2021, with the objective of developing mathematical logical thinking through the application of didactic games. For which the various games with which students learn were investigated, selecting the games that are useful for the development of thought, using the case study methodology, the same one that is analyzed, studying virtually and seeking to favor the quality and warm teaching-learning system for girls and boys, using resources such as didactic material, allowing the data to tabulate the results obtained being interpreted through tables and statistical graphics, the same that were related to reasoning, association, visual discrimination, body outline, fine motor and gross motor skills and mathematical logical reasoning. Checking a series of difficulties in the area of mathematics, therefore, it is allowed to exercise the proposal that consists, in the development of didactic games directed by the educator, based on the activities that allow toddlers to develop mathematical logical thinking.

**KEY WORDS: TEACHING GAMES, LOGIC MATHEMATICAL THOUGHTS, LEARNING, PLAYGROUND.**

## ÍNDICE GENERAL

DERECHO DE AUTOR.....	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
Antecedentes.....	20
Introducción.....	20
Objetivos.....	22
Objetivo General:.....	22
Objetivos Específicos:.....	22
Justificación.....	23
Planteamiento del problema.....	26
Formulación del problema.....	28
Hipótesis.....	28
Variables.....	29
CAPÍTULO I.....	30
Estudios previos.....	30
Marco Teórico.....	32
El juego.....	33



Características del juego. ....	34
Lúdica... ..	35
Teorías del Aprendizaje. ....	36
Teoría Constructivista. ....	36
Teoría de Piaget. ....	36
Teoría de Ausubel. ....	37
Razonamiento lógico. ....	37
Razonamiento lógico. ....	38
Pensamiento. ....	38
Pensamiento lógico matemático. ....	38
Importancia del pensamiento lógico matemático. ....	39
Desarrollo de las nociones básicas de matemática en los niños. ....	40
a) Desarrollo de la noción de seriación en los niños. ....	41
b) Desarrollo de la noción de correspondencia en los niños. ....	41
c) Desarrollo de la noción de clasificación en los niños. ....	42
d) Desarrollo de la noción de localización espacial .....	43
Habilidades de cada hemisferio. ....	43
Didáctica de la Matemática en el nivel inicial. ....	44
Estrategia didáctica. ....	45
Estrategias de aprendizaje.....	46
Clasificación de estrategias de aprendizaje.....	47
Fundamentación Pedagógica .....	47

Fundamentación Psicológica .....	48
Fundamentación Legal.....	49
Metodología.....	50
Diseño de la investigación.....	50
Investigación bibliográfica documental.....	51
Método científico.....	51
Investigación Descriptiva.....	51
Método Analítico.....	52
Métodos estadísticos.....	52
Método experimental.....	53
Técnicas.....	53
Encuesta.....	53
La Observación.....	53
Instrumentos.....	54
Encuesta.....	54
Lista de Cotejo.....	54
Población y Muestra.....	54
Población.....	54
Muestra.....	55
CAPITULO II.....	56
Análisis de Resultados.....	56
Encuesta dirigida a los docentes.....	56

Encuesta dirigida a los Padres de Familia.....	66
Lista de Cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR" .....	76
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>86</b>
<b>PROPUESTA.....</b>	<b>86</b>
Tema de la propuesta. ....	87
Introducción. ....	88
Antecedente de la propuesta. ....	89
Fundamentación teórica.....	90
Objetivos.....	91
Objetivo General.....	91
Objetivos Específico.....	91
Justificación. ....	92
Descripción de la propuesta.....	94
Factibilidad de la propuesta. ....	95
<b>ACTIVIDAD N° 1 .....</b>	<b>98</b>
<b>CONTANDO APRENDO .....</b>	<b>98</b>
<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO.....</b>	<b>99</b>
<b>ACTIVIDAD N° 1: CONTANDO APRENDO .....</b>	<b>99</b>
<b>ACTIVIDAD N° 2.....</b>	<b>100</b>
<b>SILUETA ESCONDIDA.....</b>	<b>100</b>
<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO.....</b>	<b>101</b>
<b>ACTIVIDAD N° 2: SILUETA ESCONDIDA.....</b>	<b>101</b>

ACTIVIDAD N° 3.....	102
REY MANDA. ....	102
<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO.....</b>	<b>103</b>
ACTIVIDAD N° 3: REY MANDA.....	103
ACTIVIDAD N° 4.....	104
COLORIDO APRENDIZAJE .....	104
<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO.....</b>	<b>105</b>
ACTIVIDAD N° 4: COLORIDO APRENDIZAJE .....	105
ACTIVIDAD N° 5.....	106
GRANDE - PEQUEÑO -STOP.....	106
<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO.....</b>	<b>107</b>
ACTIVIDAD N° 5: GRANDE - PEQUEÑO -STOP.....	107
ACTIVIDAD N° 6.....	108
SECUENCIAS COLORIDAS .....	108
<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO.....</b>	<b>109</b>
ACTIVIDAD N° 6: SECUENCIAS COLORIDAS .....	109
ACTIVIDAD N° 7.....	110
SOL-LUNA.....	110
<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO.....</b>	<b>111</b>
ACTIVIDAD N° 7: SOL - LUNA.....	111
ACTIVIDAD N° 8.....	112
MAESTRO .....	112

<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b> .....	113
ACTIVIDAD N° 8: MAESTRO.....	113
ACTIVIDAD N° 9.....	114
IMÁN DE LOS SUEÑOS .....	114
<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b> .....	115
ACTIVIDAD N° 9: IMÁN DE LOS SUEÑOS.....	115
ACTIVIDAD N° 10.....	116
MENSAJEROS PRIMARIOS.....	116
<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b> .....	117
ACTIVIDAD N° 10: MENSAJEROS PRIMARIOS .....	117
CAPITULO IV.....	118
Resultados Finales. ....	118
Lista de Cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR" .....	118
Cuadro Comparativo.....	128
Comentario:.....	133
CAPÍTULO V.....	134
Conclusiones y Recomendaciones.....	134
Conclusiones.....	134
Recomendaciones. ....	135
Lista de Referencias Bibliográficas.....	137
<b>ANEXOS</b> .....	139
Anexo A.- Informe del tutor. ....	140

Anexo B.- Certificado de la Unidad Educativa "CREAR" .....	141
Anexo C.- Formato de encuesta dirigida a docentes y padres de familia. ....	142
Anexo D.- Plan de Proyecto de Titulación. ....	144
Anexo E.- Cronograma de Actividades. ....	148
Anexo F.- Lista de Cotejos antes de la propuesta. ....	149
Anexo G.- Autorización para la realización del Proyecto. ....	151
Anexo H.- Materiales Fotográficos.....	152
Anexo I.- Actividades realizadas con las niñas y niños de 4 a 5 años. ....	154
Anexo J.- Informe de Lectores.....	155
Anexo K: Aprobación de Lectores. ....	158

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variables .....	29
Tabla 2 Hemisferio cerebral.....	43
Tabla 3 Población y muestra.....	55
Tabla 4 ¿Usted incorpora juegos didácticos en sus planificaciones? .....	56
Tabla 5 ¿Las niñas y los niños muestran interés de participación en actividades con juegos didácticos?.....	57
Tabla 6 ¿Las niñas y niños construyen patrones con números del 1 al 5 empleando juegos didácticos?.....	58
Tabla 7 ¿Emplea usted roles de solución de conflictos en base a los juegos didácticos?.....	59
Tabla 8 ¿Asocia los tiempos con canciones infantiles que ayuden al desarrollo del pensamiento lógico matemático? .....	60
Tabla 9 ¿Recurre a los juegos socio-motores para el desarrollo de las matemáticas?.....	61

Tabla 10 ¿Es para usted importante que las niñas y niños desarrollen mediante el aprendizaje el pensamiento lógico matemático?.....	62
Tabla 11 ¿Utiliza algún recurso para desarrollar ejercicios matemáticos?.....	63
Tabla 12 ¿Considera importante el uso de una guía didáctica como una metodología para realizar las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?.....	64
Tabla 13 ¿Aplicaría usted la guía de juegos didácticos con las niñas y niños como ayuda para un adecuado desarrollo del pensamiento?.....	65
Tabla 14 ¿Dentro del sistema de aprendizaje considera importante el entorno que le rodea a su hija/o para realizar juegos didácticos? .....	66
Tabla 15 ¿Cree usted que se deben considerar los tipos de estrategias para la aplicación de los juegos didácticos en su hija/o?.....	67
Tabla 16 ¿En qué medida considera importante aplicar los juegos didácticos utilizando recursos como: celular, televisión, computadora, laptop? .....	68
Tabla 17 ¿Considera usted que los juegos didácticos ayudan a resolver problemas de la vida cotidiana?.....	69
Tabla 18 ¿Los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático? 70	
Tabla 19 ¿Es importante desarrollar el pensamiento lógico matemático en niñas y niños?.....	71
Tabla 20 ¿La implementación del material concreto ayuda a su niño o niña al desarrollo del pensamiento lógico matemático?.....	72
Tabla 21 ¿Las niñas y niños de edad promedio entre 3 y 4 años son capaces de clasificar objetos? .....	73
Tabla 22 ¿Considera importante la implementación de una guía con diferentes juegos para desarrollar el pensamiento lógico?.....	74
Tabla 23 ¿Aplicaría usted a su hija/o los diferentes juegos propuestos en la guía didáctica?.....	75
Tabla 24 Comprende la relación de número cantidad hasta el 5. ....	76
Tabla 25 Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.....	77
Tabla 26 Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces. ....	78
Tabla 27 Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma). ....	79
Tabla 28 Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño) .....	80
Tabla 29 Imitar patrones simples con elementos de su en su entorno. ....	81

Tabla 30 Identificar características del día y la noche. ....	82
Tabla 31 Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos. ....	83
Tabla 32 Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno. ....	84
Tabla 33 Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno. ....	85
Tabla 34 Comprende la relación de número cantidad hasta el 5. ....	118
Tabla 35 Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5. ....	119
Tabla 36 Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces. ....	120
Tabla 37 Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma). ....	121
Tabla 38 Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño) ....	122
Tabla 39 Imitar patrones simples con elementos de su en su entorno. ....	123
Tabla 40 Identificar características del día y la noche. ....	124
Tabla 41 Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos. ....	125
Tabla 42 Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno. ....	126
Tabla 43 Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno. ....	127



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Juegos didácticos en sus planificaciones .....	56
Gráfico 2 Interés por las actividades con juegos didácticos .....	57
Gráfico 3 Construcción de patrones con números del 1 al 5 empleando juegos didácticos .....	58
Gráfico 4 Solución de conflictos mediante juegos didácticos .....	59
Gráfico 5 Asociación los tiempos con canciones infantiles para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.....	60
Gráfico 6 Juegos socio-motores para el desarrollo de las matemáticas.....	61
Gráfico 7 Desarrollo mediante el aprendizaje el pensamiento lógico matemático.....	62
Gráfico 8 Recurso para desarrollar ejercicios matemáticos.....	63
Gráfico 9 Guía didáctica como una metodología para las actividades del desarrollo del pensamiento lógico matemático.....	64
Gráfico 10 Aplicación de la guía de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento .....	65
Gráfico 11 Entorno que le rodea a su hija/o para realizar juegos didácticos .....	66
Gráfico 12 Tipos de estrategias para la aplicación de los juegos didácticos .....	67
Gráfico 13 Aplicación de los juegos didácticos utilizando recursos como: celular, televisión, computadora, laptop.....	68
Gráfico 14 Los juegos didácticos ayudan a resolver problemas de la vida cotidiana.....	69
Gráfico 15 Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático .....	70
Gráfico 16 Importancia del desarrollo del pensamiento lógico matemático .....	71
Gráfico 17 Implementación del material concreto para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.....	72
Gráfico 18 Clasificación de objetos.....	73
Gráfico 19 Importancia de la implementación de una guía con juegos para el desarrollo del pensamiento lógico .....	74
Gráfico 20 Aplicaría los juegos propuestos en la guía didáctica .....	75
Gráfico 21 Relación de número cantidad hasta el 5. ....	76
Gráfico 22 Relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5. ....	77

Gráfico 23 Contar oralmente del 1 al 10.....	78
Gráfico 24 Clasificar objetos (tamaño, color o forma).....	79
Gráfico 25 Reconocer y comparar (grande/ pequeño).....	80
Gráfico 26 Imitar patrones simples.....	81
Gráfico 27 Identificar día y la noche. ....	82
Gráfico 28 Ubicación de objetos en relación/ nociones espaciales .....	83
Gráfico 29 Descubrir formas básicas en objetos del entorno. ....	84
Gráfico 30 Colores primarios-blanco y el negro.....	85
Gráfico 31 Relación de número cantidad hasta el 5. ....	118
Gráfico 32 Relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5. .....	119
Gráfico 33 Contar oralmente del 1 al 10.....	120
Gráfico 34 Clasificar objetos (tamaño, color o forma).....	121
Gráfico 35 Reconocer y comparar (grande/ pequeño).....	122
Gráfico 36 Imitar patrones simples.....	123
Gráfico 37 Identificar día y la noche. ....	124
Gráfico 38 Ubicación de objetos en relación/ nociones espaciales. ....	125
Gráfico 39 Descubrir formas básicas en objetos del entorno. ....	126
Gráfico 40 Colores primarios-blanco y el negro.....	127

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Resultados del antes y después de la propuesta.....	128
--	-----

## **Antecedentes**

### **Introducción**

El presente trabajo está orientado a investigar el tema “Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR”, del Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas aborda al juego, pues interviene activamente en áreas psicomotrices, cognitivas y socio afectivas, ya que al estar presente desde tempranas edades ha permitido que el desarrollo de los infantes sea integral y significativo.

Conforme al pensum de educación, se ha preparado un estudio sobre los juegos didácticos con el objetivo de mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático y de esta manera puedan los estudiantes alcanzar un alto nivel de rendimiento, sin presentar complicaciones a futuro. Para aquello se selecciona los mejores juegos didácticos, esperando tener como resultados el desenvolvimiento, razonamiento y fluidez en el aspecto del pensamiento lógico matemático.

Los juegos didácticos son vitales los primeros años de vida para iniciar acciones que ayudaran en forma decisiva el desarrollo lógico matemático en todos sus aspectos. Con el objeto de favorecer aprendizajes y experiencias significativas que permitan potenciar dicho nivel. Los juegos son elemento primordial para facilitar el aprendizaje, se consideran como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal y la confianza en sí mismo.

Para seleccionar los juegos didácticos se indagó sobre distintos ejemplos que se pueden llevar a cabo, teniendo como punto de partida un análisis claro sobre el desenvolvimiento del pensamiento lógico matemático. Cumpliendo el docente el papel fundamental que es de investigar y seleccionar el material que requiera para emplear en los estudiantes acorde a su edad.

A continuación, se detalla la investigación en los siguientes capítulos:

**Capítulo I:** Se desarrolla el marco teórico en donde se encuentran los fundamentos, que van a sustentar este proyecto sobre los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la cual se aplica 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 como los juegos didácticos inciden en el desarrollo del pensamiento lógico matemático la misma consta de las siguientes partes: datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, análisis de factibilidad, fundamentación y evaluación.

**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 didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” desde enero hasta mayo del 2021, a través de una investigación indirecta aplicada, para la elaboración de una guía didáctica dirigida a los docentes.

### **Objetivos Específicos:**

- ❖ Definir la importancia que tienen los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR”, mediante el método teórico.
- ❖ Evaluar el nivel de pensamiento lógico matemático, de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR”. a través del método científico
- ❖ Diseñar una guía didáctica sobre los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR”. mediante el método bibliográfico.

## **Justificación**

El presente tema de investigación tiene la finalidad desarrollar el pensamiento lógico matemático mediante la ejecución de juegos didácticos en las niñas y niños de 3 a 4 años. Siendo que es una de las bases principales en la etapa de Pre-escolaridad, donde los niños tienen mayor capacidad y retención memorial ante lo aprendido, el cual será fortalecido en el transcurso de su formación pedagógica durante lo que comprenda el procedo enseñanza aprendizaje.

De acuerdo al Plan Nacional del Buen Vivir, (2017-2021), en el Objetivo 1 correspondiente a “Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas” el mismo que afirma el deseo de:

“Lograr una vida digna para todas las personas, en especial aquellas en situación de vulnerabilidad, incluye la promoción de un desarrollo inclusivo que empodere a las personas durante todo el ciclo de vida, mediante educación y capacitación de calidad y pertinente. Esto con el fin de potenciar las capacidades y el talento humano del ser humano, concibiendo a la educación desde una mirada humanista del aprendizaje a lo largo de toda la vida con miras al desarrollo social, económico y cultural.” (p. 48)

De acuerdo con el texto expuesto, se puede deducir que, todos los ciudadanos tienen los mismos derechos y oportunidades durante todo su ciclo de vida que comprende desde que nace hasta que muere, el mismo que en los primeros años de escolaridad deben ser trabajados de manera correcta que les permitirá sobresalir a futuro mediante la práctica en cuanto al desarrollo de las habilidades y potencialidades adquiridas. (Plan Nacional del Buen Vivir, 2017).

Esta investigación tiene como propósito desarrollar los juegos didácticos, ya que permiten explorar su entorno, manifestar sus sentimientos emociones, creatividad las cuales ayudaran a desarrollar su pensamiento lógico matemático dándole paso a que interactúen y construyan conocimientos en base a los juegos didácticos que le permitan razonar y desenvolverse de manera lógica y puedan actuar de una forma segura y sin miedos, siendo los beneficiados las niñas y niños de 3 a 4 años.

Permitiéndoles establecer un compromiso de parte de las docentes en conjunto con los padres de familia para desarrollar las relaciones lógico matemático proponiendo la ejecución de juegos didácticos con fines educativos. Como lo plantea la teoría de Piaget “Durante la infancia de un niño/a, se produce un desarrollo cognitivo natural en el que los niños/as “aprenden a pensar”, o, mejor dicho, a interactuar con el mundo en el que viven.” Conforme al apartado, se podrá establecer que las niñas y niños aprenden acorde a los recursos que le ofrece el medio en el que se encuentren, es por ello que se ha planteado al juego como estrategia de aprendizaje ya que puede ser vinculada con el desarrollo de las relaciones lógico-matemáticas ya que ambas variables potencian el desarrollo cognitivo, social, afectivo, psicomotriz.

En este proyecto de investigación se prevé incentivar a que las niñas y los niños se motiven y tengan un mejor desempeño en cuanto al pensamiento lógico matemático, se debe tener una estimulación correspondiente a la edad en la que se encuentren ya que de esta forma van comprendiendo y desarrollando su pensamiento lógico matemático de forma abstracta y concreta. Esto quiere decir que, el desarrollo del pensamiento lógico de las personas, desde muy pequeños que sean dependen mucho del correcto uso de las herramientas cognitivas para

poder seguir paso a paso los procesos cognitivos que serán la base fundamental ante el desarrollo del pensamiento en el transcurso de su formación, siendo fundamental la ejecución de juegos didácticos que ayudan a estimular la inteligencia desde los inicios de escolaridad, permitiéndole comprender y desarrollar su pensamiento lógico matemático.

Es decir que la aplicación de actividades, las cuales son recreativas para el estudiante mediante la ejecución de los juegos didácticos estimularan en cuanto a la inteligencia y por ende serán útiles en la formación académica de los estudiantes y en la etapa de la pre-escolaridad relacionando el presente proyecto con niñas y niños de 3 y 4 años, mediante la práctica de hábitos, desarrollo de potencialidades, dominio de destrezas, ayudaran a su desarrollo integral en cada una de las fases correspondientes al desempeño académico, respetando los procesos metodológicos sin alterarlos acorde a su edad generando mayor impacto ante los resultados favorables acorde a los objetivos planteados en su desarrollo del pensamiento lógico matemático.

De acuerdo al estudio planteado por la Revista Hacer Familia, (2020), menciona que “Más que del coeficiente intelectual, la inteligencia de los niños o de los adolescentes, depende del cultivo y acierto que propiciemos en ellos los padres y profesores”, es decir que las bases del aprendizaje dependen mucho del trabajo que desempeñe el docente y los padres de familia, ya que son quienes se encargan de estimular la parte cognitiva y sensorial de las niñas y niños para que se desenvuelvan en la sociedad.

A su vez como parte del estudio antes mencionado sostiene que “Un niño no se haría lo inteligente y feliz que puede llegar a ser, si no se le enseña a pensar y conocer, estimulando



cada parte de su cerebro. Con igual cariño, paciencia y acierto.” (2020). De acuerdo al apartado se puede deducir que, es por ello que quien enseña con amor a futuro cosechará grandes frutos, todo depende de la transmisión tanto del padre de familia como del docente para que la niña o niño desarrolle su pensamiento lógico matemático acorde a lo aprendido.

### **Planteamiento del problema**

Conforme al estudio realizado por Farfa en el Ecuador, en el trabajo que sostiene sobre el desarrollo del pensamiento lógico y su incidencia en el aprendizaje de la matemática de los niños del tercer año de básica de la escuela AGUSTIN IGLESIAS, de la parroquia Ludo, cantón Sigsig, provincia del Azuay, en el que ante los resultados obtenidos sobre el estudio del caso, sostiene lo siguiente:

El pensamiento lógico matemático es aquella capacidad que nos permite comprender las relaciones que se dan en el mundo circundante y la que nos posibilita cuantificarlas y formalizarlas para entenderlas mejor y poder comunicarlas. Consecuentemente, ésta forma de pensamiento se traduce en el uso y el manejo de procesos cognitivos tales como: razonar, demostrar, argumentar, interpretar, identificar, relacionar, graficar, calcular, inferir, efectuar algoritmos y modelizar en general y, al igual que cualquier otra forma de desarrollo de pensamiento, es susceptible de aprendizaje. Nadie nace, por ejemplo, con la capacidad de razonar y demostrar, de comunicarse matemáticamente o de resolver problemas. Todo eso se aprende. Sin embargo, este aprendizaje puede ser un aprendizaje fácil o difícil, en la medida del uso que se le haga de ciertas herramientas cognitivas. (Farfa, 2012)

Esto quiere decir que, el desarrollo del pensamiento lógico de las personas, desde muy pequeños que sean dependen mucho del correcto uso de las herramientas cognitivas para poder seguir paso a paso los procesos cognitivos que serán la base fundamental ante el desarrollo del pensamiento en el transcurso de su formación, siendo fundamental la ejecución de juegos didácticos que ayudan a estimular la inteligencia desde los inicios de escolaridad,

permitiéndole comprender y desarrollar su pensamiento lógico matemático.

Ante el estudio realizado en la Ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas, en el trabajo de investigación titulada como “Juegos Didácticos para el desarrollo del Razonamiento Lógico Matemático, en niños de educación inicial en la Escuela Fiscal “César Dávila Andrade” de la ciudad de Santo Domingo” desarrollada por Deleg, M. Y. & Espín, M. R, sostiene que “después de la aplicación de los juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes, desarrollan las habilidades para decidir la pertinencia de una operación en función del problema a resolver”(p.55).

Es decir, mediante la aplicación de juegos didácticos, recurso que será utilizado de forma recreativa el los infantes tuvieron una incidencia positiva puesto que mediante la ejecución de los juegos didácticos estimularan la inteligencia y por ende serán útiles en la formación académica de los estudiantes y en la etapa de la pre-escolaridad relacionando el presente proyecto con niñas y niños de 3 y 4 años, mediante la práctica de hábitos, desarrollo de potencialidades, dominio de destrezas, ayudaran a su desarrollo integral en cada una de las fases correspondientes al desempeño académico, respetando los procesos metodológicos sin alterarlos acorde a su edad generando mayor impacto ante los resultados favorables acorde a los objetivos planteados en su desarrollo del pensamiento lógico matemático.

El centro educativo “CREAR” del cantón Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, presentan dificultades de aprendizaje, entre una de ellas es el desarrollo del pensamiento en los distintos años de formación, como es el caso de estudio se ha enfocado en las niñas y niños de 3 y 4 años de edad, en quienes a muy temprana edad se debe trabajar

el desarrollo de todas sus habilidades tanto del aspecto motriz como intelectual y una de las mejores estrategias es empleando juegos didácticos.

### **Formulación del problema.**

¿De qué manera influyen los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo CREAR ubicado en el Km 3 Vía Quinde Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas?

### **Hipótesis**

En el sistema enseñanza aprendizaje, de qué manera favorecen los juegos didácticos al desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 3 a 4 años de Educación Inicial, ante el potencial y desarrollo afectivo, comunicativo y cognitivo, como factor determinante en la construcción social del conocimiento.

Se anhela encontrar la forma en que los discentes afiancen los conocimientos mediante la realización de juegos didácticos, despertando el interés por el aprendizaje con la manipulación de los objetos y/o actividades que sean desarrollados por medio de la didáctica, debido a que estos juegos son común mente utilizados para fortalecer áreas importantes del cerebro como su pensamiento lógico matemático estimulando a los niños a tener un enfoque más preciso al momento de resolver los problemas que se le pueden presentar durante su vida estudiantil y en su vida social.

## **Variables.**

En el desarrollo del presente proyecto, se definen dos variables.

**Variable independiente:** Juegos didácticos.

**Variable dependiente:** Mejorar el Pensamiento lógico matemático.

Las mismas que a continuación se detallan los indicadores correspondientes a cada una de ellas.

Tabla 1.

### *Variables*

<b>Juegos didácticos</b>	<b>Mejorar el Pensamiento lógico matemático</b>
Estilos de aprendizaje de los estudiantes.	Ambiente adecuado.
Modelo de enseñanza-aprendizaje.	Nivel de concentración.
Selección de juegos didácticos.	Predisposición para aprender.
Aplicación de juegos didácticos.	Contenido acorde a la edad mental.
	Razonamiento activo.
	Comprensión lectora.
	Fluidez ante cálculos matemáticos.

**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”

**Elaborado por:** Flor María Mena

## CAPÍTULO I

### Estudios previos.

Conforme a los estudios realizados en varios países del mundo, se ha podido palpar que las personas se preocupan por priorizar los conocimientos relacionados al desarrollo del pensamiento el mismo que busca en cada discente tener conciencia ante sus propios juicios, criterios que sean de aporte a futuro en el vínculo social en el que se desempeñe, es por ello que el presente trabajo de investigación, está dirigido a las niñas y niños de la Unidad Educativa “CREAR” de 3 y 4 años de edad, para poder trabajar mediante la nueva modalidad virtual debido a la Crisis sanitaria por la cual estamos atravesando, con el fin de desarrollar el pensamiento lógico matemático mediante los juegos didácticos.

En el presente capítulo se tomó las investigaciones como estudios relacionados con el tema, tal cual se detalla a continuación:

El primer caso de estudio “PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL TRAZOS Y COLORES” al término del proyecto concluyen que:

1. La etapa más importante del proyecto es la identificación de la problemática que presentan los niños de 3 años mientras aprenden matemáticas. Puesto que ayudo a entender los intereses, y necesidades de los niños de esta edad.
2. Enseñar lógico matemáticas desde edades tempranas debe ser un reto para el docente, sin embargo, al conocer métodos y estrategias eficientes le permitirán que el docente pueda cumplir con sus objetivos y que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo.
3. Es importante conocer el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años, para tener en cuenta las características que presenta cada niño a la hora de aprender y de esta manera ir buscando estrategias que le permitan desarrollar sus habilidades cognitivas.

A su vez recomienda lo siguiente:

1. El docente debe crear un ambiente motivador en el aula de clase, brindando a sus estudiantes espacios adecuados en los cuales puedan trabajar, proporcionando el material adecuado que despierte el interés de los estudiantes por explorarlo.
2. Las matemáticas se deben trabajar de una manera adecuada y dinámica para que los niños sientan interés y motivación por aprender. (Castillo. E., págs. 108-109)

El segundo caso de estudio “El desarrollo del pensamiento lógico y su incidencia en el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de matemática, de los niños del tercer año de básica la escuela “AGUSTÍN IGLESIAS”, de la provincia del Azuay, cantón Sigsig, parroquia Ludo.” Una vez finalizo el proyecto concluye que:

1. La falta de conocimiento sobre los aspectos más importantes sobre la nueva Reforma Curricular Ecuatoriana en lo referente al desarrollo con criterio de desempeño, la propuesta de nuevas estrategias metodológicas y el proceso de evaluación han creado un completo vacío en lo que el docente debe enseñar y lo que verdaderamente el alumno necesita aprender.
2. La aplicación de estrategias de trabajo pasivas que se han limitado al verbalismo del profesor dentro del aula ha creado un ambiente negativo y tedioso para el alumno, dando como resultado el completo desinterés por aprender de manera significativa lo propuesto en esta área.
3. La marginación de la utilización del material didáctico dentro de las fases de la matemática como herramientas para los procesos de aprendizaje en esta área, se evidencia en el completo desinterés por aprender de manera significativa y aplicarlo en los problemas de la vida cotidiana.

A su vez recomienda lo siguiente:

1. Capacitar en talleres de trabajo el conocimiento de los aspectos más relevantes que contiene la nueva Reforma Educativa, para que exista una secuencia lógica entre lo que los docentes deben desarrollar en los diferentes años de básica, considerando los objetivos y el perfil que se busca obtener con los alumnos en cada año de educación.
2. Elaborar un programa innovador de estrategias de trabajo para los procesos de enseñanza- aprendizaje, que sean activos, que promuevan el desarrollo de destrezas y que busquen como prioridad crear un ambiente de trabajo llamativo, interesante y de confianza para el alumno y el docente.
3. El material didáctico debe enfocarse mediante la manipulación del alumno en desarrollar a través del análisis, interpretación, comparación, síntesis, entre otras destrezas un pensamiento lógico-crítico que apoye el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática para dar significación y aplicabilidad a lo que aprende. (Farfan, 2012, p.117-118)

Y como tercer caso de estudio “DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO JARDÍN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DOMINGO SAVIO” Concluye que:

1. Se pudo identificar por medio de la observación directa las manifestaciones, causas y consecuencias del problema objeto de estudio y de ahí se realizaron entrevistas dirigidas a padres y estudiantes para analizarlas con las teorías.
2. Acorde a las dificultades presentadas por medio de la observación se pudo consultar diversas fuentes que hagan relación al problema para profundizar sobre el mismo y orientar la investigación de manera adecuada.

A su vez recomienda que:

1. La utilización de algunos materiales y objetos demuestra que cada cosa que nos rodea permite desarrollar algo de las capacidades del ser humano a través de juguetes al alcance de todos, permitiendo desarrollar la habilidad y creatividad de los infantes.
2. Se puede afirmar que el juego y aprendizaje tienen una íntima relación, ya que a través de variadas actividades lúdicas el niño/a pone a funcionar toda su capacidad para llegar a la resolución del problema expuesto ya sea individualmente o en grupo. (Urbe, 2016, p.75)

Después de haber presentado los casos de estudio, en los cuales hace referencia al tema del presente proyecto, se puede deducir que, los juegos didácticos ayudan al desarrollo del pensamiento en los estudiantes desde temprana edad de escolaridad.

### **Marco Teórico.**

En el presente trabajo, se realizó investigaciones que permitan desarrollar el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de edades promedio entre 3 y 4 años. Para aquello se detalla la siguiente información, investigaciones que guardan absoluta relación al tema a tratar.

## **El juego.**

De acuerdo con el estudio planteado por Castillo E. (2018) sostiene que:

El juego es también uno de los medios que tiene el niño para aprender y desarrollar su creatividad, demostrando que el aprendizaje es efectivo y le produce diversión. Por medio de lo lúdico el niño va desarrollando sus potencialidades, respetar espacios, coopera con actividades, y cumple reglas propuestas durante el juego. (p, 18)

Es decir que el juego al aplicarlo como estrategia en el sistema de enseñanza aprendizaje, es un recurso innovador, el mismo que facilita a las niñas y niños tener un alto nivel de creatividad, explorando su imaginación y de esta forma aprende de manera innovadora.

Conforme al estudio realizado Palomino, E. & Encalada E., (2019) menciona que:

El juego es una actividad lúdica innata que parte de la propia naturaleza y necesidad del ser humano. Para Winnicott (1982) El juego resulta ser una experiencia de motivación creadora, y es una práctica en el continuo espacio-tiempo. Es considerada como una forma básica en la vida del individuo. (pág. 34)

Es por ello que, los docentes tienen la opción de hacer el aprendizaje más atractivo, permitiendo que los conocimientos que son transmitidos a los discentes queden impregnados durante su formación académica, en otros casos quedan como una enseñanza para toda la vida.

De acuerdo al estudio realizado por Piaget citado por Calero, (2005), sostenido por Castillo E. (2018) menciona sobre el juego que “es parte fundamental dentro de la educación debido a que considera que el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas” (p, 18). Es decir, que mediante el desarrollo de juegos al estudiante le permite desarrollar sus capacidades que sin duda alguna no ha sido quizás



explorada y al gestionarlas hace que se afiance aún más por medio de la práctica de juegos.

### **Características del juego.**

Conforme la investigación realizada por Calero (2005, pág. 34). Y citada por Castillo E., (2018) sobre las características de los juegos menciona que:

El juego es considerado en el medio educativo como un paso fundamental para llegar a una conexión con los educandos, el docente debe proponer actividades, supervisar sin olvidarse que el niño sea el protagonista de su propio juego, porque de esta manera el niño ira construyendo sus conocimientos y sobre todo descubriendo su entorno de acuerdo con sus intereses (p. 20)

Al ser considerado el juego un medio educativo, está siendo un recurso innovador, el mismos que le permite al estudiante aprender de diferente manera, más no con los mismos métodos y estrategias, que sin duda alguna la enseñanza tradicional se ha venido perdiendo con la práctica de nuevos modelos educativos y por ende priorizando nuevos mecanismos de enseñanza para con los estudiantes.

Dentro de las características planteadas en el estudio realizado por Castillo E., (2018) se presentan los siguientes apartados:

- El juego es una actividad libre
- Es independiente y eminente dentro del ser humano.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es una actividad que transcurre de manera espontánea
- Necesita un límite de tiempo para realizar actividades lúdicas
- A los niños les encanta los juegos que sean misteriosos para los adultos
- El juego es una manera de expresar sentimientos
- El juego permite que el niño sea creativo. (pág. 20)

Estas características le permiten tanto al docente como estudiante tener la plena libertad de expresarse, imaginarse estar en un lugar que quiera estar, explorar su imaginación, haciendo más interesante y curiosa la forma de aprender, a su vez el discente al tener la libertad de realizar todas estas cuestiones está ayudando a que a futuro sea un estudiante integro, seguro de sí mismo y muy capaz de expresar sus sentimientos.

### **Lúdica.**

Cuando se menciona la palabra Lúdica, de acuerdo a la Real Academia de la Lengua Española, menciona que Lúdica es “adj. Perteneciente o relativo al juego.” (2020). Es decir que se relaciona con el juego o serie de actividades empleadas como juego, para de esta manera ser más significativo el aprendizaje.

De acuerdo con el estudio realizado por Jiménez, (2007) y citado por Uribe G., (2016) referente a la Lúdica sostiene que

La lúdica en términos generales posee una ilimitada cantidad de formas, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos. La lúdica atraviesa tanto el juego propiamente dicho, como el lenguaje, la literatura, la danza, la actividad creativa, el arte, el humor entre otros géneros de expresión. (p. 27)

Es decir, mediante juegos se desarrolla la parte lúdica que dentro del sistema educativo ayuda a despertar interés por aprender en los discentes, pero cabe recalcar que para tener éxito en la práctica de juegos lúdicos se deben analizar el sistema de aprendizaje con el cual el estudiante aprende y adecuar las actividades indistintamente cual sea a la edad del grupo con quienes se va a trabajar.

## **Teorías del Aprendizaje.**

Al hablar de teorías de aprendizaje, permite en el estudiante ser estudiado acorde sus potencialidades, capacidades y fortalezas. Para aquello se citan los apartados de investigación realizados por Castillo E., (2018), quien sostiene lo siguiente:

### **Teoría Constructivista.**

En las investigaciones realizado por Castillo E., (2018) menciona que “La teoría constructivista aporta de manera positiva si se pretende que el niño sea el autor de ir construyendo paulatinamente sus conocimientos.” (p. 26). Es decir que el autor principal de los conocimientos que vaya alcanzando el estudiante es únicamente él, sin dejar de lado al docente que será el mediador de los conocimientos que se vayan desarrollando.

### **Teoría de Piaget.**

Referente a la **Teoría de Piaget** de acuerdo con la investigación de Arguello, (2010) citado por Castillo E., (2018), menciona que “Piaget menciona que coexiste una unión entre la biología y la mente. Los elementos se rigen al desarrollo del organismo y son los mismos que inspiran el desarrollo del sistema cognitivo.” (p. 26). Es decir que, al mantener la conexión biológica y mental, son las que han permitido desarrollar un sistema cognitivo, capaz de sintetizar los conocimientos y llevarlos a la vida práctica enriqueciendo los saberes.

## **Teoría de Ausubel.**

Con relación a la **Teoría de Ausubel** conforme el estudio realizado por Bolaños (2011) y citado por Castillo E., (2018) menciona que:

- Aprendizaje de representaciones: Se manifiesta cuando se obtiene vocabulario nuevo, asimilando palabras que tengan un significado con elementos reales.
- Aprendizaje de conceptos: Se manifiesta a partir de las experiencias concretas y enriquecedoras que se obtienen por medio del entorno y accede que las palabras puedan ser pensadas manera abstracta.
- Aprendizaje de posiciones: Se manifiesta cuando el infante forma frases para comunicarse debido a que conoce el significado de los conceptos (pág. 28).

Es decir que conforme el discente va desarrollándose, va adquiriendo conciencia de lo que pasa en su entorno y, por otra parte, le permite ir explorando sus potencialidades, habilidades, destrezas que serán muy significativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Razonamiento lógico.**

Al hablar de razonamiento lógico, se refiere a una secuencia, construcción o edificación mental con un orden y secuencia. En el estudio planteado por Castillo E., (2018) menciona que:

El razonamiento lógico es la capacidad del ser humano que tiene al responder de manera coherente y analizada ante una situación propuesta, es decir que puede generar una idea lógica con facilidad además de solucionar problemas de manera inmediata y sensata. (p. 30).

Es decir, que, al tener las ideas en claro, se estaría pensando de forma razonable y de manera lógica, lo cual quiere decir que el sujeto está en sus cabales y es capaz de emitir sus propios juicios de manera que no se altere ninguna idea.

De acuerdo al estudio realizado por el Ministerio de Educación y citado por Palomino, E. & Encalada E., (2019) menciona que:

Razonamiento lógico. - Es la disciplina que concurre a los métodos de razonamiento. En un nivel primordial la lógica suministra reglas y criterios para establecer si es o no legítimo un argumento dado. (Ministerio de Educación, 2017, p 59). (p, 34)

Es decir que, para tener un óptimo desarrollo del pensamiento lógico matemático se debe priorizar la disciplina y de esta forma se puede obtener resultados favorables, siendo capaces de afrontar la sociedad en la actual pandemia que se está atravesando.

### **Pensamiento.**

Conforme el estudio realizado por Palomino, E. & Encalada E., (2019) menciona que:

Dewey citado por Vera y Moyano (2018), el pensamiento se extiende en una analogía entre lo que ya sabemos y lo que percibimos. Con esto damos significado a las cosas, creamos, deducimos más allá de los que nos viene dado y eso es el producto “pensamiento”. (pág. 34)

Es decir, cuando creemos saber lo que no sabemos, se está generando un pensamiento de unión ante ideas, las mismas que permiten a generar el pensamiento en el discente.

### **Pensamiento lógico matemático.**

En las niñas y niños de educación inicial, es fundamental desarrollar el pensamiento lógico matemático, puesto que los inicios de años de escolaridad los discentes están prestos a

aprender, es por ello que, mediante el estudio realizado por Palomino, E. & Encalada E., (2019) citan a Barrios y Muñoz (2017), quien en su tesis de trabajo mencionan a Piaget, sosteniendo que:

El pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones especiales como clasificación, simulación, explicación y relación. Sin embargo, estas funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial. (pág.33)

Por consiguientes, se puede decir que los discentes llevan un orden ante el desarrollo de las funciones especiales que Piaget las sostiene, las mismas que hace como referencia a la relación que se establece el sujeto con el medio, para poder aprender de manera adecuada la matemática tomando en cuenta los dos mecanismos indispensables que son la acomodación y la asimilación, permitiendo llevar el conocimiento de forma concreta y abstracta para mejor comprensión.

### **Importancia del pensamiento lógico matemático.**

Al hablar de importancia sobre el pensamiento lógico matemático, se estaría profundizando en las bases primarias de la formación académica del ente en proceso, ya que a partir de los primeros años de escolaridad se desarrolla y potencializa las capacidades, habilidades que ayudarán a tener un proceso adecuado ante el desarrollo del pensamiento, quien empieza a indagar sobre lo que va aprendiendo mediante actividades que no frustre su aprendizaje, tal como lo mencionan Palomino, E. & Encalada E., (2019) en su estudio realizado sosteniendo que:

Pues el infante es un “aprendiz activo”, dotado de características; que indaga, conjetura, descifra, y edifica paulatinamente su realidad. Antes de acomodar su lenguaje y verbalizarlas el niño es capaz de hacer o formular hipótesis sobre los fenómenos que lo rodean y el devenir de los medios con que interactúa. (pág. 34)

Es por ello que, las niñas y niños, al ser empleadas actividades lúdicas, juegos didácticos o algún otro recurso, siempre se preguntan para que lo hacen y por qué lo hacen, esperando tener respuestas claras y es cuando el docente debe hacerle entender el propósito de los juegos o actividades a desarrollar con el fin de incentivar al estudiante a aprender y no quedarse estancado ante posibles intentos mal logrados, creando en sí un espíritu de trabajo para alcanzar su meta.

### **Desarrollo de las nociones básicas de matemática en los niños.**

Ante el desarrollo del pensamiento lógico matemático, se debe considerar las nociones básicas que los discentes poseen, para de esta forma se estaría poder trabajar acorde sus alcances, ya que poco a poco se van formando los estudiantes. En el estudio realizado por Palomino, E. & Encalada E., (2019) menciona que:

Las nociones básicas de la matemática se construyen siguiendo procesos lógicos, Stewart, (citado por García, Serrano, y Díaz 1999), sostiene que los niños y niñas construyen las nociones básicas de la matemática a partir de sus vivencias. Por ejemplo, cuando ven la televisión saben que número o botón van a tocar, cuando hacen uso del teléfono, identifican y diferencian formas, colores, dimensiones entre otras propiedades. Estos conocimientos, permitirá realizar actividades sistemáticas y ordenadas para apropiarse de la noción de número. Pero el proceso de construcción del número pasa por una serie de nociones como la clasificación, seriación y el conteo, nociones básicas que a su vez desarrollarán la competencia de número y operaciones. (pág. 29-30)

Es por ello que, mediante la vida práctica los estudiantes son cuando más aprenden,

desarrollando sus capacidades, habilidades y nociones, que les permiten realizar un procesamiento correcto de la información, generando el paso de reconocimiento de una serie de nociones las mismas que ayudarán a crear un alto nivel de competencia ante el aprendizaje, favoreciéndose únicamente el aprendiz, mientras más se aprende más el aprendizaje es aún más significativo.

Dentro de las nociones se mencionan las siguientes:

**a) Desarrollo de la noción de seriación en los niños.**

Chamorro (2008) sostiene que la seriación es la sucesión o serie ordenada de los objetos según determinados criterios. En la seriación se ubican los objetos unos a continuación de otros y éstos deben indicar una posición determinada. Para Piaget (1975), en la noción de seriación se hacen uso de los conceptos de: “después de”, “detrás de”, “siguiente”. En esta noción es donde los niños dan inicio con más claridad a la construcción de la noción de número porque aprende a identificar cual es primero, cual es segundo, tercero, cuarto, quinto, y cuál de ellos es mayor que el otro. En la seriación se forman las series por comparación o bien aumentando o disminuyendo, estas comparaciones pueden ser de cantidad, tamaño, color, grosor, textura, etc. (pág. 30)

Es decir, mediante el desarrollo de la noción llamada “seriación”, los estudiantes son capaces de desarrollar un orden jerárquico entre números, objetos, lugares u otro concepto, ya que será capaz de argumentar y fundamentar el porqué del orden ante comparaciones existentes, siendo los conceptos más usuales el antes, entre y después.

**b) Desarrollo de la noción de correspondencia en los niños.**

El primer acercamiento a las correspondencias, según las investigaciones hechas se inicia en la primera infancia aproximadamente a los 4 años Piaget (1972), el desarrollo de la correspondencia es el emparejamiento de objetos según correspondan con el mismo número de elementos que los demás, a partir de un montón de objetos desordenados e intentar que cada niño se haga para solucionar un problema o una situación como una actividad cotidiana.



Piaget citado por Bautista (2013), es la capacidad del niño de establecer relaciones simétricas (de igualdad) entre un objeto y otro; es decir cuando se le presenta al niño un grupo de objetos el niño elige uno y luego busca a través de comparaciones encontrar ciertas equivalencias o igualdades en cuanto a sus riesgos característicos entre un objeto y otro. (p. 30)

Es decir que, los estudiantes son capaces de realizar emparejamiento de números, objetos u otro recurso permitiéndole desarrollar la noción llamada correspondencia, partiendo desde ejemplos básicos, para que a futuro sean capaces de afrontar problemas que se presenten en la vida cotidiana.

### **c) Desarrollo de la noción de clasificación en los niños.**

La clasificación es una de las primeras formas y una de las primeras capacidades que desarrolla el niño para construir la competencia de número y operaciones, la clasificación permite identificar las características individuales de cada objeto para después hacerlo agrupando por clases y tipos. Vigotsky (1987), señala que el niño antes de ir escuela construye nociones matemáticas en interacción con su entorno y los adultos. A diario va identificando y clasificando situaciones nuevas que le ayudarán a diferenciar del uno del otro, lo malo de lo bueno; esos conocimientos debemos aprovecharlo en el aula para promover una matemática para la vida e interactuar en su entorno de manera exitosa.

Por otro lado, Chamorro (2008), sostiene que la clasificación es el uso de los sentidos para percibir las características de los objetos para luego seleccionarlos y agruparlos por sus características. En consecuencia, en la clasificación, los niños asimilan y relacionan objetos de acuerdo con sus características perceptuales como el color, la forma, tamaño, asimismo los agrupan por similitud y separan, si estas características no corresponden al común de todos los objetos. Cuando agrupan establecen relaciones de pertenencia entre objetos de una colección, porque encuentran características comunes, esto les llevará a formar sub agrupaciones porque van a encontrar otras características dentro de aquellos que supuestamente tienen una sola característica. (p. 31)

Es decir que, mediante la noción de clasificación, la niña o el niño será capaz de realizar agrupaciones de objetos acorde a sus caracteres, ya que al desarrollar esta noción el pensamiento lógico matemático del estudiante puede seguir ejecutando más actividades que sin duda algún servirá de mucho ante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

d) Desarrollo de la noción de localización espacial

La orientación espacial es la aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para posicionar esos objetos en función de la propia posición, el niño debe reconocer su propio espacio, que es el que envuelve su cuerpo en cualquier acción que realice, el espacio próximo; propio del área o zona por la que el niño se mueve y el espacio lejano que es el entorno o paisaje en que se encuentra y alcanza su vista. Alomar (1994), concluyó que una mala orientación en el espacio supondrá la difícil localización del propio cuerpo, y por tanto, se apreciará una irregular organización. (pág. 31)

Como siguiente noción se presenta la de localización espacial, en la cual la niña o niño ya es capaz de ubicarse y limitar el espacio en el que se encuentre, desplazándose a sus alrededores demostrando lo aprendido durante el proceso.

**Habilidades de cada hemisferio.**

Para comprender de mejor manera el funcionamiento de cada hemisferio del cerebro se detalla a continuación el estudio realizado por Castillo E., (2018):

Tabla 2.

*Hemisferio cerebral.*

<b>Hemisferio Izquierdo</b>	<b>Hemisferio Derecho</b>
<b>Pensamiento analítico</b>	Pensamiento holístico
<b>Lógica</b>	Intuición
<b>Lenguaje</b>	Creatividad
<b>Ciencia y matemáticas</b>	Arte y música

**Elaborado por:** Evelyn Castillo (2017)

De esta manera, se puede evidenciar que papel desempeña cada uno de los hemisferios del cerebro del ser humano, el mismo que sin duda alguna el Hemisferio Izquierdo es en el que se desarrolla las matemáticas, sin dejar de lado la parte analítica y lógica, en cambio en el Hemisferio Derecho, es el que corresponde al pensamiento holístico, la intuición, el nivel de creatividad, arte y música. Es por ello que es imprescindible buscar las estrategias que sean factibles desarrollar con los estudiantes acorde a su edad permitiéndoles sin necesidad de explotar sus ideas puedan desarrollar un pensamiento lógico.

### **Didáctica de la Matemática en el nivel inicial.**

La didáctica de la matemática sin duda alguna se encarga del área lógico matemático mediante a través de la exploración ya que en los estudiantes de inicial aún no ingresan a un aprendizaje sistemático, siendo indispensable aprovechar las condiciones que poseen los discentes, en la investigación realizadas por Rey (2005) y citadas por Castillo E., (2018) plantea las fases evolutivas del aprendizaje de las niñas y niños:

Las fases evolutivas del aprendizaje de los niños están distribuidas de acuerdo con su complejidad en:

- Exploratorias de (carácter concreto) es decir preoperatorias y operatorias. 35
- Organizadoras (carácter gráfico) es decir representativas o significativas, por transformarse en un esquema de pensamiento.
- Estructuradas (carácter simbólico o formal) para involucrar la razón (pág. 34-35)

Es decir que los estudiantes como son de inicial se debe aprovechar el carácter concreto por el cual mediante la manipulación aprenden, el carácter gráfico es decir que sean esquemas representativo y significativo para el docente y sobre todo de carácter simbólico que le permita hacer uso de la razón, una vez realizado estas tres fases, el estudiante tendrá la capacidad de desenvolverse de mejor manera en lo que corresponde al razonamiento lógico matemático, sin dejar de lado que se debe emplear juegos didácticos que tengan relación acorde al tema y edad del grupo de estudiantes.

### **Estrategia didáctica.**

Conforme al estudio realizado por Sánchez, (2013) citado por Cedeño E., (2018) menciona que: “la herramienta facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, aplicadas en consideración a las diferencias educativas interculturales (DEI) que presentan los estudiantes, que requieren de un diagnóstico previo para el desarrollo de estas” (pág.35)

Es decir que, las estrategias que sean empleadas dentro del ámbito educativo tienen un papel fundamental, como lo es en este caso, las estrategias didácticas les permiten a los estudiantes interesarse más por el tema a tratar, haciendo de la clase un ambiente armónico y despertando interés por aprender en los estudiantes y así obteniendo un aprendizaje significativo.

## **Estrategias de aprendizaje.**

Conforme a los estudios realizado por Prieto., (2012) y citado por Castillo E., (2018)

menciona que:

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Con el proceso de inicio, desarrollo y cierre, es beneficioso utilizar estas estrategias de forma constante tomando en cuenta las aptitudes específicas que desarrollar. (pág. 36)

Al hablar de estrategias de aprendizaje es un término que engloba a muchas alternativas para poder llevar a cabo el procedimiento de enseñanza aprendizaje, pero es fundamental hacer un análisis minucioso sobre el estilo de aprendizaje y conforme a estos resultados seleccionar las estrategias que sean óptimas para llevarlas a cabo, permitiéndole al estudiantado enriquecer sus conocimientos.

Para los niños en nivel inicial es importante iniciar las actividades con canciones, rimas, adivinanzas, cuentos o algo que logre captar su atención, para a continuación presentar material concreto que sea de su interés, considerando la edad en la que se pretende trabajar (Cedeño. E., pág. 36)

Es decir, en los estudiantes de inicial es fundamental emplear canciones, rimas, adivinanzas, cuentos, los que permiten en los discentes despertar el interés, la curiosidad y sin embargo muy aparte de este interés y curiosidad le permite a la niña o niño desarrollar sus habilidades fortaleciéndolas y permitiendo ser capaz de desarrollar su pensamiento lógico de forma coherente.

## **Clasificación de estrategias de aprendizaje.**

De acuerdo con los estudios realizado por Cedeño E., (2018) sobre las estrategias de aprendizaje cita a algunos autores quienes sostienen sobre las estrategias de aprendizaje, los mismos que son los siguientes:

- Estrategias cognitivas. - Se refiere a la integración del nuevo material con el conocimiento previo (Herrera, 2009)
- Estrategias metacognitivas. - Se refiere a la planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición (Herrera, 2009).
- Estrategias de manejo de recursos. - Son una sucesión de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que ayudan a que la resolución de la tarea se lleve a terminar (Herrera, 2009). (pág., 37)

Es decir, el desarrollo de todas estas estrategias, permiten al estudiante familiarizarse con la actividad a desarrollar mediante la manipulación de material, desarrollando en ellos una secuencia en cuanto a la planificación, control y evaluación permitiéndole ser capaz de procesar su pensamiento durante el desarrollo del aprendizaje adquirido.

## **Fundamentación Pedagógica**

Al desarrollo de la propuesta, dentro de la fundamentación pedagógica en el trabajo desarrollado por Escalante S., & Lizcano S. (2018), sostiene que: “Una propuesta pedagógica es el conjunto sistemático de acciones didácticas que se utilizan para la enseñanza aprendizaje en determinados conocimientos” (pág.65). Se puede mencionar que mediante la implementación de juegos didácticos ante el desarrollo del sistema aprendizaje será más eficiente, la misma que de acuerdo a las diferentes asignaturas que se imparten se deberá acoplar el juego que permita potenciar el conocimiento y en cuanto a lo didáctico le permite

aprender mediante la concreción del material empleado.

Vygotsky (Citado en Shaffer, 2000) mantiene su teoría en la zona de desarrollo proximal, frente a cómo se da el aprendizaje en los niños. Dentro de esta teoría se pone en manifiesto los métodos y estrategias de solución de problemas que internalizan los niños a partir de sus interacciones con miembros más competentes de la sociedad. Es decir, que es conocido que las niñas y niños desde sus primeras etapas son seres sociables, por lo tanto, practicar el juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje facilita el aprendizaje y ayuda a que exista un trabajo colaborativo.

### **Fundamentación Psicológica**

En cuanto a la fundamentación psicológica relacionada con la variable dependiente, es decir, la variable enfocada al pensamiento lógico matemático. Como se menciona en la Artículo de Investigación sobre “Referentes teóricos sobre el desarrollo de los procesos lógico matemáticos en educación inicial”, al ilustre Piaget (1975) quien plantea que "el proceso lógico matemático se enfatiza en la construcción de la noción del conocimiento, que se desglosa de las relaciones entre los objetos y descende de la propia producción del individuo" (p. 20); esto quiere decir que las niñas y niños son el pilar fundamental para construir el conocimiento lógico matemático, permitiéndoles coordinar las relaciones simples partiendo desde relación de los objetos. Esto a su vez permite que en el docente sea innovador y conector de todos lo relacionado al pensamiento lógico matemático, permitiéndoles

orientar y potenciar el proceso del desarrollo del pensamiento en las niñas y niños logrando fortalecer y consolidar ante un aprendizaje significativo, integrador y autónomo.

Referente a los contenidos que sostiene, Ausubel (1998) afirma que "el aprendizaje se basa en la restructuración activa de los procesos mentales que se suscitan en la estructura cognitiva del ser humano" (p. 123). Es decir que, mediante la interacción entre la información, conocimientos previos, y las características individuales y personales, permitiéndole tener un aprendizaje autónomo manteniendo la relación entre los objetos y con el medio en el que se desenvuelve.

### **Fundamentación Legal.**

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

Nuestro país, cuenta con organismos reguladores de la una de ella es la Constitución la misma que sostiene en el Art. 3.-sobre los deberes primordiales del Estado: se encargará en "Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes." Es decir que todos los ciudadanos tienen acceso a la educación, ya que es uno de los campos en los cuales se prima sus derechos y a su vez obliga al Estado a respetar los deberes para con la Patria.



Dentro de la Sección quinta, que se refiere a la Educación, en el Art. 26 sostiene que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” es decir que quien este al mandato del país deberá respetar y dar a respetar los derechos de los ciudadanos para con la sociedad, porque recordemos que el estado, nuestra Patria depende mucho de nuestros compatriotas.

### **Metodología.**

#### **Diseño de la investigación.**

El presente proyecto de investigación, consta con una investigación cualitativa y cuantitativa, debido a que se analiza el tema sobre: “Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quinindé Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo Enero – Mayo del 2021”, ejecutando los dos tipos de investigación, se llevó a cabo la argumentación bibliográficas y de cuasi experimental, los mismo que facilitaran la recolección de datos estadísticos, mediante la encuesta, fichas de observación, los mismos que serán utilizados para desarrollar el pensamiento mediante la propuesta, esperando a futuro obtenga resultados positivos.

Para la ejecución del presente proyecto, se aplicará los siguientes métodos:

## **Investigación bibliográfica documental.**

De acuerdo al estudio realizado por Baena G., (2014) sobre la Investigación Documental, sostiene que “la investigación documental es la búsqueda de una respuesta específica a partir de la indagación en documentos”. Entendamos por documento como refiere Maurice Duverger “todo aquello donde ha dejado huella el hombre en su paso por el planeta”. (2012)

Es decir, que la información basada en estudio ya realizado, será útil para la recolección de datos y poder obtener los resultados coherentes a lo que se está buscando como lo es desarrollar el pensamiento lógico matemático.

## **Método científico.**

De acuerdo al estudio planteado por Kerlinger (1975, pág. 11) menciona que “la investigación científica es una investigación sistemática, controlada, empírica y crítica, de proposiciones hipotéticas sobre las presuntas relaciones entre fenómenos naturales”. (Hernández Sampiere R, pág. 1) . Por lo tanto, se la estudiará durante el proceso de la investigación y así obtener una investigación con resultados favorables.

## **Investigación Descriptiva.**

De acuerdo al estudio planteado por Arias F. (2012) La investigación descriptiva consiste en la “caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su

estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos”. (pág. 24). Es decir que permite conocer de forma minuciosa los resultados ante la aplicación de juegos didácticos que favorecen al desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños.

Se utilizó para describir aspectos fundamentales en la investigación como la observación de campo, la cual fue recolectada para indagar el problema y llegar a una adecuada explicación.

### **Método Analítico.**

De acuerdo al estudio planteado por Gutiérrez- Sánchez (1990, pag.133) lo define como aquel “que distingue las partes de un todo y procede a la revisión ordenado de cada uno de los elementos por separado”. (Maya, 1997, pág. 13)

Es decir, mediante el método analítico, se puede obtener graficos estadísticos de forma minuciosa y de esta manera poder ayudar al desarrollo del pensamiento en las niñas y niños del Centro Educativo “CREAR”.

### **Métodos estadísticos.**

Al emplear gráficas estadísticas para la tabulación de los resultados se estará empleando el método estadístico ya que se debe redactar los resultados de forma cuantitativa y de forma cualitativa.

## **Método experimental.**

De acuerdo a los estudios planteados por Arias F. (2012) “La investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente)”. (pág. 34). Es decir que siempre se encontrará resultado al trabajar con ambas variables ya que la uno es dependiente y la otra es independiente.

## **Técnicas.**

En el presente proyecto de investigación, para poder llevarlo a cabo se emplea las siguientes técnicas e instrumentos, entre los cuáles son:

### **Encuesta.**

Es decir, mediante un banco de preguntas, conocer el nivel en el que el estudiante se encuentra, tomando como punto de partida el resultado obtenido y así poder emplear los juegos didácticos que ayudarán al desarrollo del pensamiento lógico matemático.

### **La Observación**

De acuerdo con el estudio realizado por Arias (2006) citado por Acosta C., & Herrera M., (2019) sostiene que “La observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se

produzca en la naturaleza en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos.” (p.69). La misma que será realiza con la muestra de estudiantes del Centro Educativo CREAR, referente a las niñas y niños de 3 y 4 años de edad, observando el sistema metodológico del trabajo realizado y así lograr el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

## **Instrumentos**

### **Encuesta.**

La encuesta es importante para recolectar información más detallada acerca de lo que se necesita para la investigación, y esto se logra mediante la aplicación de un cuestionario, que llega a ser instrumento de la encuesta.

### **Lista de Cotejo.**

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

### **Población y Muestra.**

#### **Población.**

En el estudio planteado por Acosta & Herrera, (2019) plantean el estudio realizado por Hernández, Fernández y Baptista (2014) el cual sostiene que “La población o también

llamada el universo, está determinada por el conjunto de todos los casos que tienen en común ciertas especificaciones” (pág. 174). Como en el presente estudio del caso, se aplicará juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quinindé Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo Enero – Mayo del 2021.

### **Muestra.**

En el estudio planteado por Acosta C., & Herrera M., (2019) y citado por Hernández (2014) sostiene que “La muestra por otra parte constituye un subgrupo de carácter representativo, proveniente de la población del que se extraen datos”. (pág. 173), es decir que la investigación conforme la población seleccionada, se tomará una cierta cantidad para poder trabajar como es el caso de estudio los juegos didácticos que ayudarán a los estudiantes a desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Tabla 3.

#### *Población y Muestra*

<b>Frecuencia</b>	<b>Población</b>
Docentes	2
Padres	15
Niños	15
<b>TOTAL</b>	

**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”

**Elaborado por:** Flor María Mena

## CAPITULO II

### Análisis de Resultados.

#### Encuesta dirigida a los docentes.

Tabla 4 ¿Usted incorpora juegos didácticos en sus planificaciones?

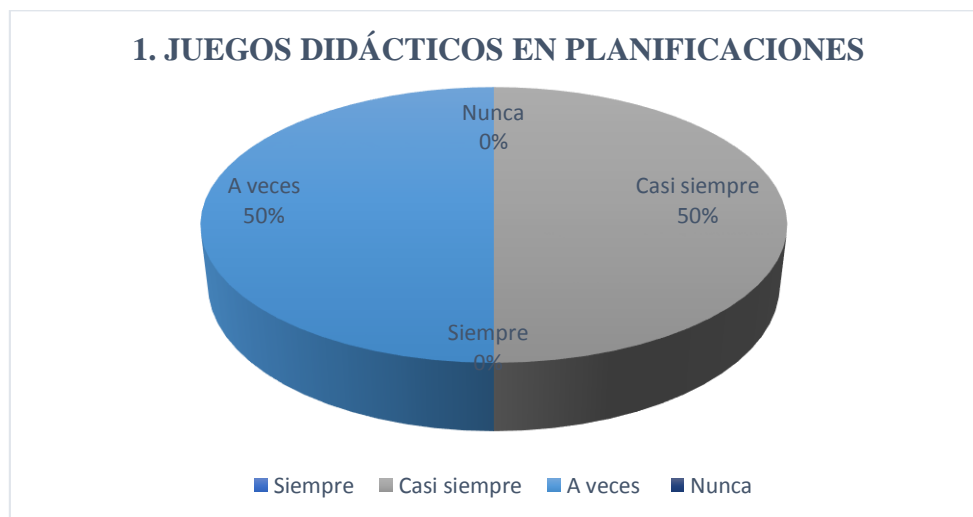
1 ¿Usted incorpora juegos didácticos en sus planificaciones?			
CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Siempre	0	0
	Casi siempre	1	50
	A veces	1	50
	Nunca	0	0
	TOTALES		2

Fuente: Unidad Educativa "CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

#### Gráfico 1.

*Juegos didácticos en sus planificaciones*



Fuente: Unidad Educativa "CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

#### Análisis de datos.

En el gráfico N°1.- Se establece que el 50% de los docentes encuestados a veces incorporan los juegos didácticos en las planificaciones mientras que el 50% complementario de los docentes casi siempre lo realizan.

Tabla 5 ¿Las niñas y los niños muestran interés de participación en actividades con juegos didácticos?

<b>2; ¿Las niñas y los niños muestran interés de participación en actividades con juegos didácticos?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 2</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	0	0
	A veces	2	100
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>		<b>2</b>

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

### Gráfico 2

*Interés por las actividades con juegos didácticos*



**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

### Análisis de datos.

**En el gráfico N°2.-** El 100% de los docentes mencionan que las niñas y los niños muestran interés de participación en las actividades mediante la aplicación de juegos didácticos.



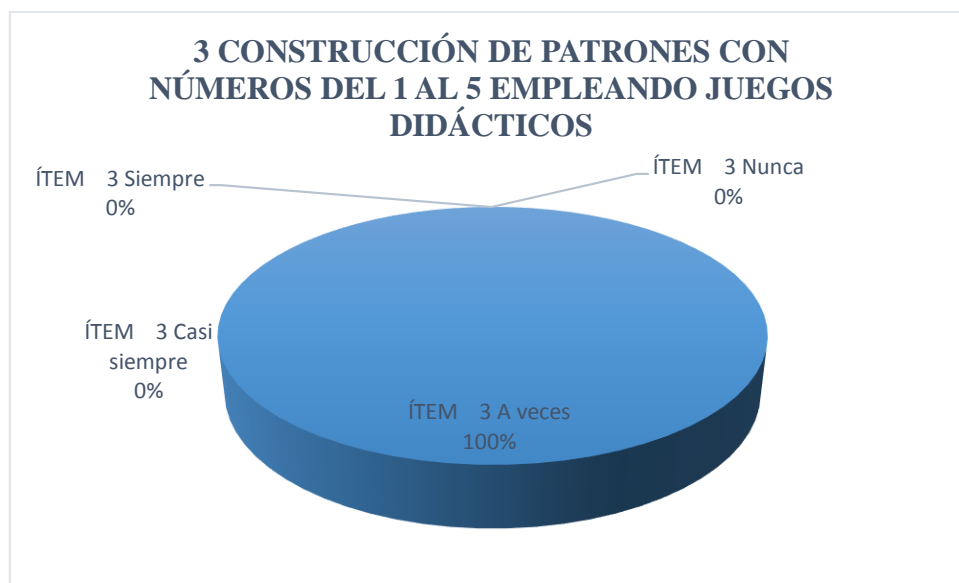
Tabla 6 ¿Las niñas y niños construyen patrones con números del 1 al 5 empleando juegos didácticos?

<b>3; ¿Las niñas y niños construyen patrones con números del 1 al 5 empleando juegos didácticos?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 3</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	0	0
	A veces	2	100
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>		2

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

### Gráfico 3 .

*Construcción de patrones con números del 1 al 5 empleando juegos didácticos*



**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

### Análisis de datos.

**En el gráfico N°3.-** De acuerdo a los docentes encuestados, el 100% respondieron que a veces las niñas y niños construyen patrones con números del 1 al 5 mediante la ejecución de los juegos didácticos.

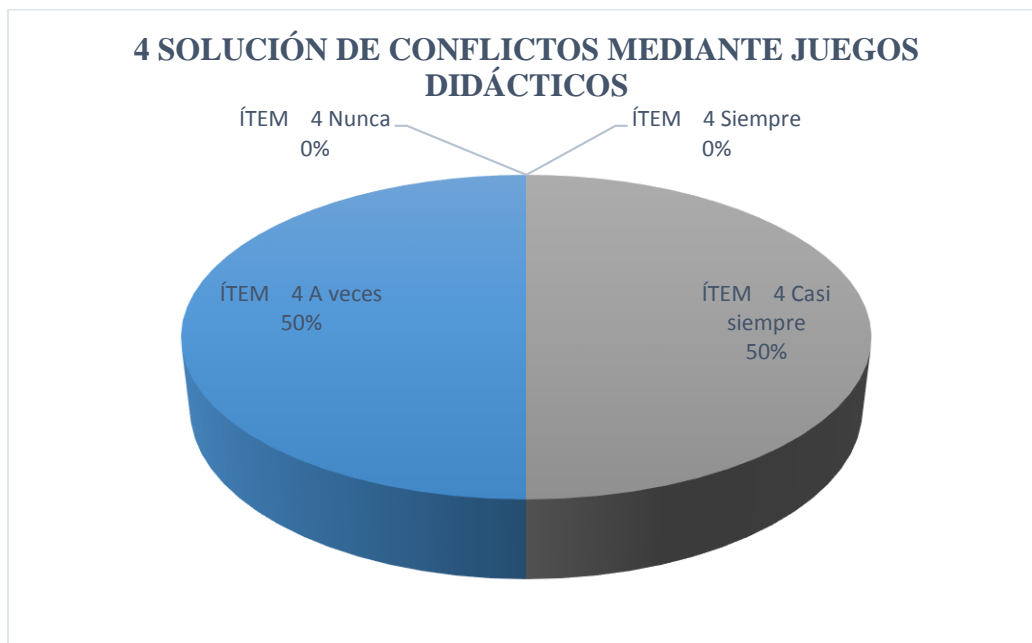
Tabla 7 ¿Emplea usted roles de solución de conflictos en base a los juegos didácticos?

<b>4; ¿Emplea usted roles de solución de conflictos en base a los juegos didácticos?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 4</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	1	50
	A veces	1	50
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 4.**

*Solución de conflictos mediante juegos didácticos.*



**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°4.-** El 50% de docentes encuestados respondieron que a veces emplean rol de solución de conflictos mientras que el 50% de docentes restantes casi siempre emplean rol de solución en base a los juegos didácticos.

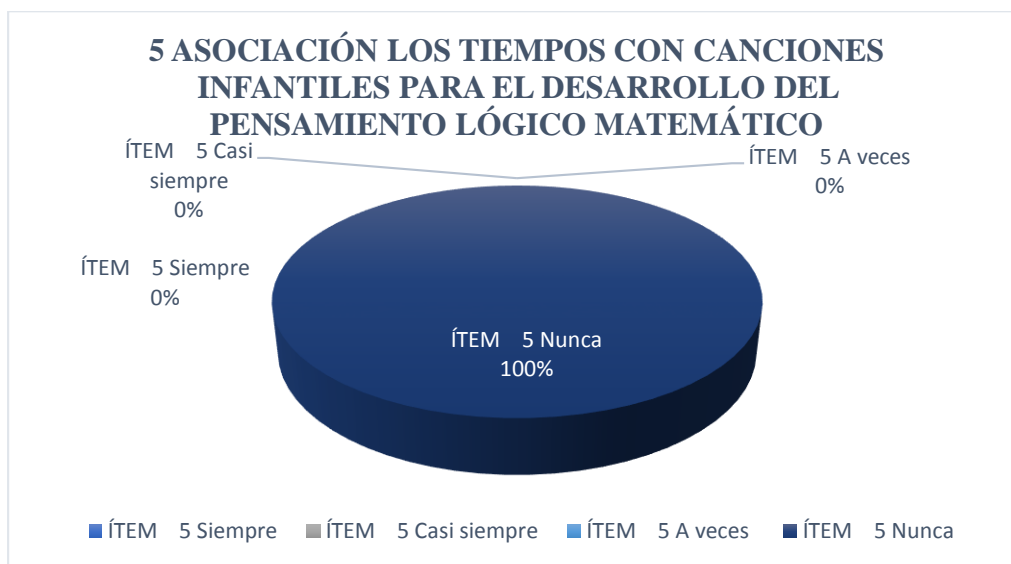
Tabla 8 ¿Asocia los tiempos con canciones infantiles que ayuden al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

<b>5; ¿Asocia los tiempos con canciones infantiles que ayuden al desarrollo del pensamiento lógico matemático?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 5</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	0	0
	A veces	0	0
	Nunca	2	100
	<b>TOTALES</b>		2

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 5.**

*Asociación los tiempos con canciones infantiles para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.*



**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°5.-** Los docentes encuestados mencionaron que en un 100% los estudiantes nunca asocian los tiempos con canciones infantiles por lo que no ayuda esto al desarrollo del pensamiento lógico matemático.

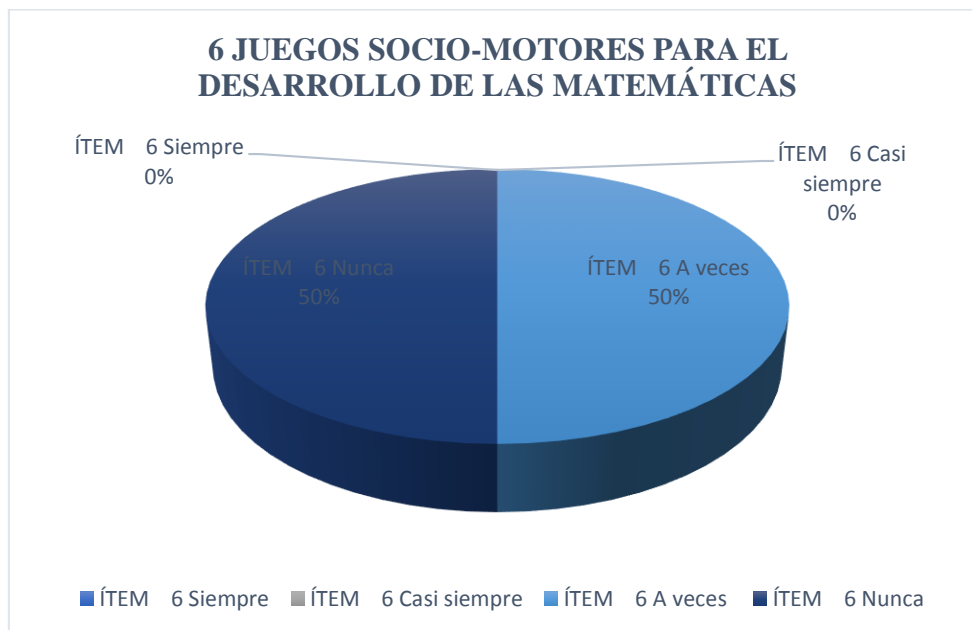
Tabla 9 ¿Recurre a los juegos socio-motores para el desarrollo de las matemáticas?

<b>6: ¿Recurre a los juegos socio-motores para el desarrollo de las matemáticas?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 6</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	0	0
	A veces	1	50
	Nunca	1	50
	<b>TOTALES</b>		<b>2</b>

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 6.**

*Juegos socio-motores para el desarrollo de las matemáticas.*



**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°6.-** Los docentes encuestados respondieron el 50% que nunca recurre a los juegos socio-motores, mientras el otro 50% de docentes a veces lo hacen y así facilita el desarrollo de las matemáticas?

Tabla 10 ¿Es para usted importante que las niñas y niños desarrollen mediante el aprendizaje el pensamiento lógico matemático?

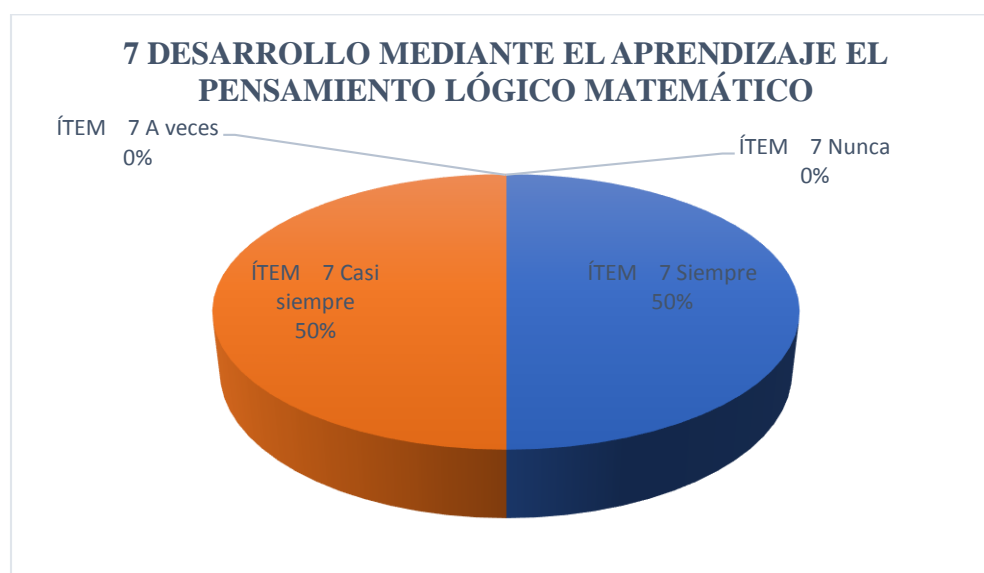
**7; ¿Es para usted importante que las niñas y niños desarrollen mediante el aprendizaje el pensamiento lógico matemático?**

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 7	Siempre	1	50
	Casi siempre	1	50
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	TOTALES	2	100

Fuente: Unidad Educativa "CREAR"  
Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 7.**

*Desarrollo mediante el aprendizaje el pensamiento lógico matemático.*



Fuente: Unidad Educativa "CREAR"  
Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°7.-** De acuerdo a la pregunta encuestada tanto el 50% que corresponde a casi siempre y el 50% restante que corresponde a siempre, consideran importante que las niñas y niños desarrollen mediante el aprendizaje su pensamiento lógico matemático.

Tabla 11 ¿Utiliza algún recurso para desarrollar ejercicios matemáticos?

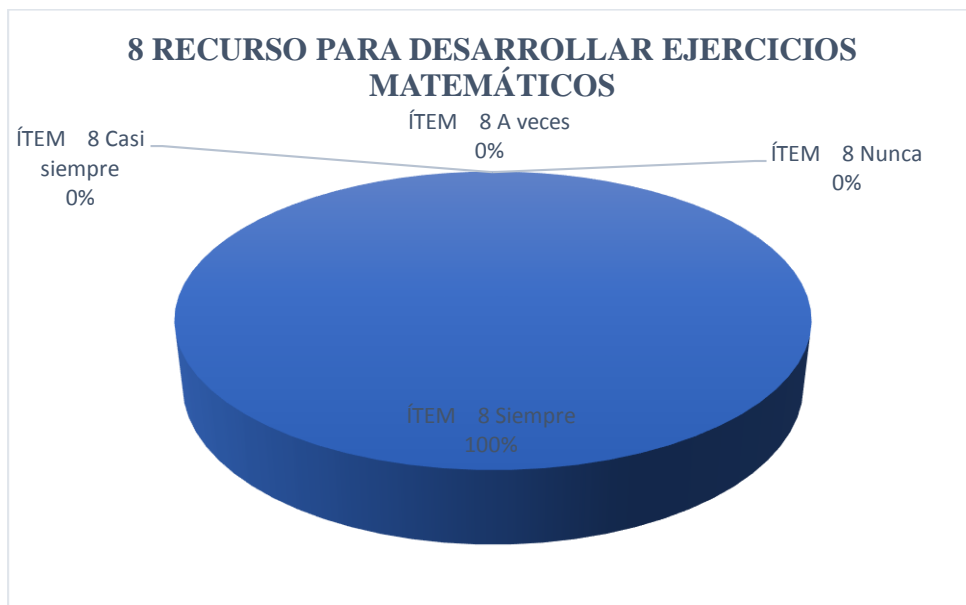
<b>8; ¿Utiliza algún recurso para desarrollar ejercicios matemáticos?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 8</b>	Siempre	2	100
	Casi siempre	0	0
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**

Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 8.**

*Recurso para desarrollar ejercicios matemáticos*



**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"

**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

### **Análisis de datos.**

**En el gráfico N°8.-** El 100% de docentes encuestados respondieron que siempre utilizan algún recurso para desarrollar ejercicios matemáticos, lo cual favorecerá al desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y los niños.

Tabla 12 ¿Considera importante el uso de una guía didáctica como una metodología para realizar las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

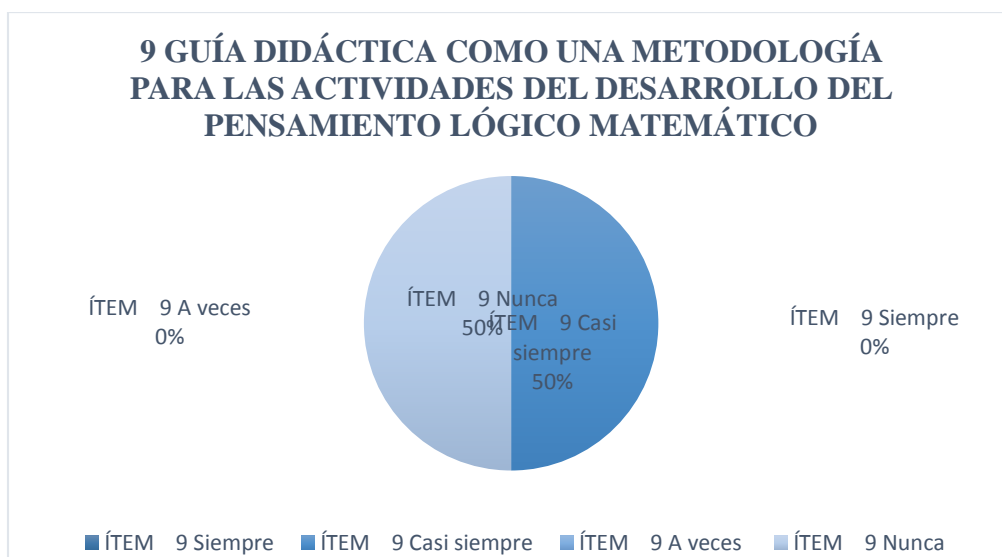
**9; ¿Considera importante el uso de una guía didáctica como una metodología para realizar las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?**

CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 9	Siempre	0	0
	Casi siempre	1	50
	A veces	0	0
	Nunca	1	50
	TOTALES	2	100

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 9.**

*Guía didáctica como una metodología para las actividades del desarrollo del pensamiento lógico matemático.*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°9.-** El 50% de los docentes corresponden al casi siempre mientras que el 50% complementario corresponden a la opción de nunca consideran importante el uso de una guía didáctica como una metodología para desarrollo de actividades.

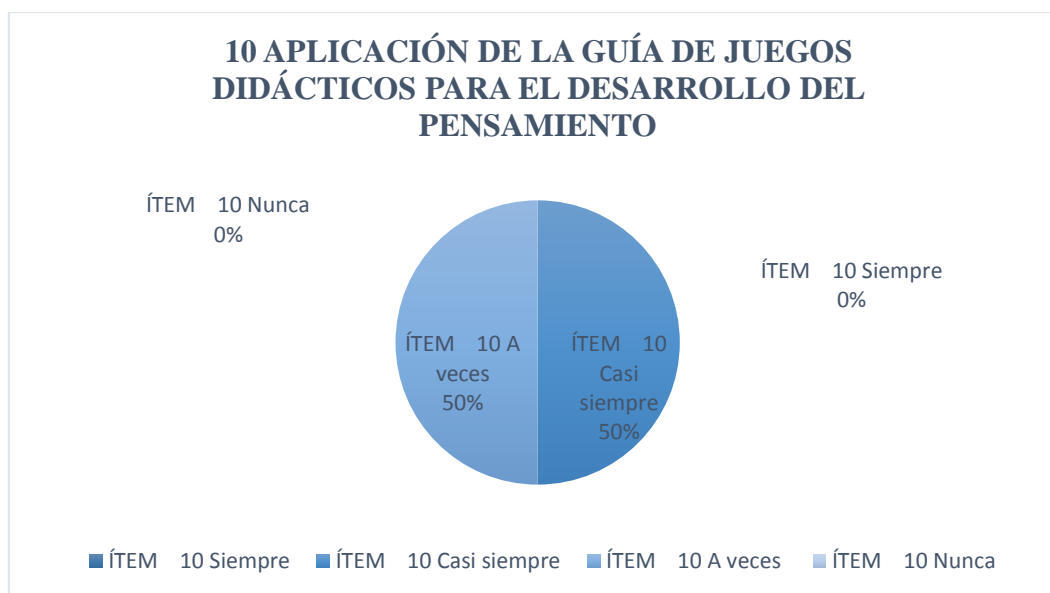
Tabla 13 ¿Aplicaría usted la guía de juegos didácticos con las niñas y niños como ayuda para un adecuado desarrollo del pensamiento?

<b>10; ¿Aplicaría usted la guía de juegos didácticos con las niñas y niños como ayuda para un adecuado desarrollo del pensamiento?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 10</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	1	50
	A veces	1	50
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 10.**

*Aplicación de la guía de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento.*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°10.-** Conforme a la pregunta planteada, el 50% de docentes a veces aplicarían una guía de juegos didácticos. Mientras que el otro 50% de los docentes casi siempre aplicarían la guía didáctica de juegos la cual ayudará al desarrollo del pensamiento.



### Encuesta dirigida a los Padres de Familia.

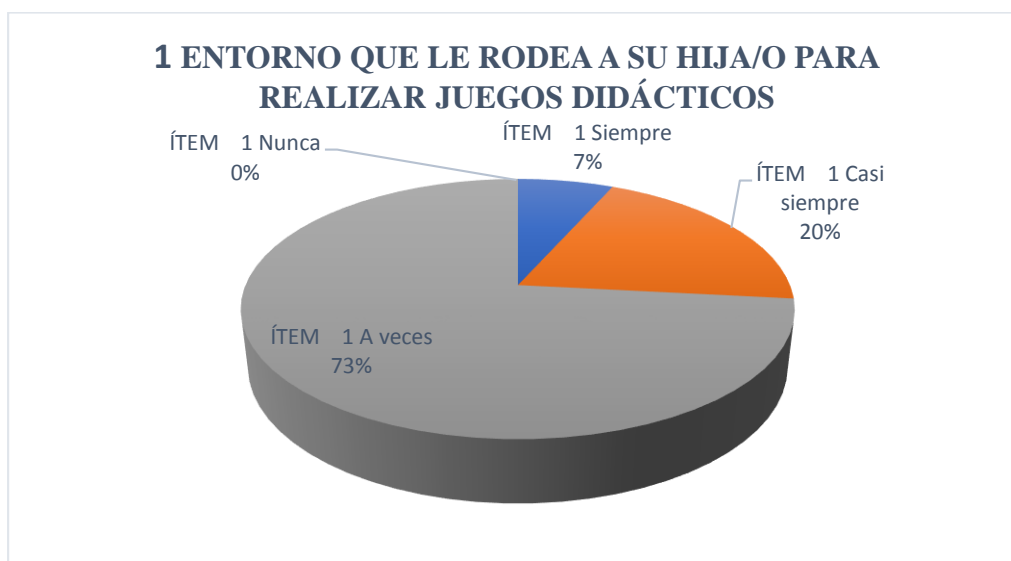
Tabla 14 ¿Dentro del sistema de aprendizaje considera importante el entorno que le rodea a su hija/o para realizar juegos didácticos?

<b>1; ¿Dentro del sistema de aprendizaje considera importante el entorno que le rodea a su hija/o para realizar juegos didácticos?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 1</b>	Siempre	1	7
	Casi siempre	3	20
	A veces	11	73
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>		<b>15</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

### Gráfico 11.

Entorno que le rodea a su hija/o para realizar juegos didácticos.



Fuente: Unidad Educativa "CREAR"  
Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

### Análisis de datos.

En el gráfico N°11.- De acuerdo a las respuestas obtenidas por los padres corresponde el 7% a siempre, el 20% a casi siempre y el 73 % a veces consideran en el sistema de aprendizaje importante el entorno que le rodea al representado lo que favorece la a los juegos didácticos.

Tabla 15 ¿Cree usted que se deben considerar los tipos de estrategias para la aplicación de los juegos didácticos en su hija/o?

<b>2; ¿Cree usted que se deben considerar los tipos de estrategias para la aplicación de los juegos didácticos en su hija/o?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 2</b>	Siempre	2	13
	Casi siempre	4	27
	A veces	9	60
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>		<b>15</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 12.**

*Tipos de estrategias para la aplicación de los juegos didácticos.*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°12.-** Los padres encuestados referente a su respuesta se obtuvo como resultado el 13% correspondiente a siempre, el 27% casi siempre y el 60% corresponde a veces consideran los tipos de estrategias para aplicación de juegos didácticos.

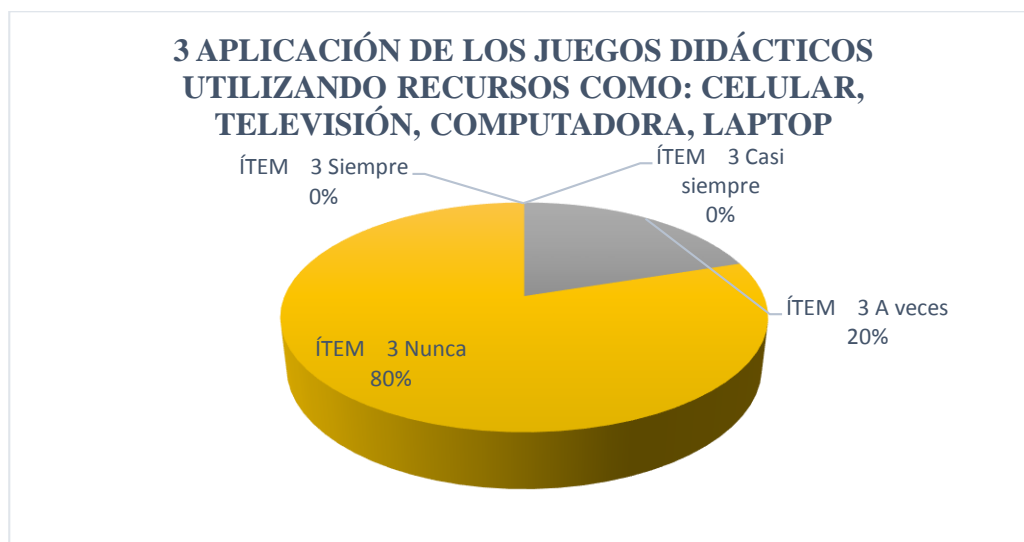
Tabla 16 ¿En qué medida considera importante aplicar los juegos didácticos utilizando recursos como: celular, televisión, computadora, laptop?

<b>3; ¿En qué medida considera importante aplicar los juegos didácticos utilizando recursos como: celular, televisión, computadora, laptop?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 3</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	0	0
	A veces	3	20
	Nunca	12	80
	<b>TOTALES</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 13.**

*Aplicación de los juegos didácticos utilizando recursos como: celular, televisión, computadora, laptop.*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°13.-** Los padres ante la pregunta encuestada un 20% consideran a veces mientras que el 80% respondieron a la opción que nunca consideran importante aplicar los juegos didácticos mediante el uso de recursos tecnológicos.

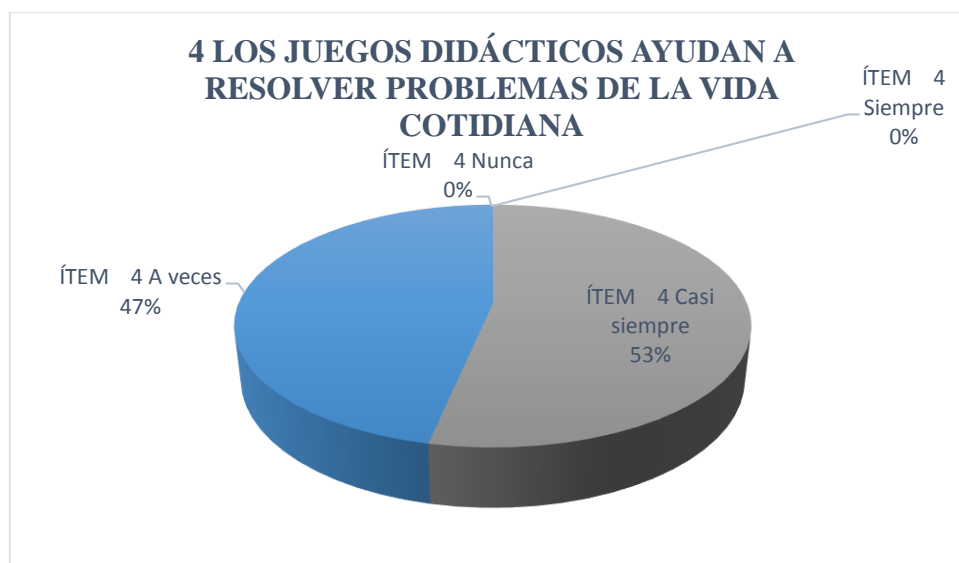
Tabla 17 ¿Considera usted que los juegos didácticos ayudan a resolver problemas de la vida cotidiana?

<b>4; ¿Considera usted que los juegos didácticos ayudan a resolver problemas de la vida cotidiana?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 4</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	8	53
	A veces	7	47
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 14.**

*Los juegos didácticos ayudan a resolver problemas de la vida cotidiana.*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”

**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°14.-** Conforme a los resultados obtenidos, el 53% de padres consideran que siempre los juegos didácticos ayudan a la resolución de problemas de la vida cotidiana mientras que el 47% consideran que a veces ayudan a la resolución de los mismos.

Tabla 18 ¿Los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

**5; ¿Los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?**

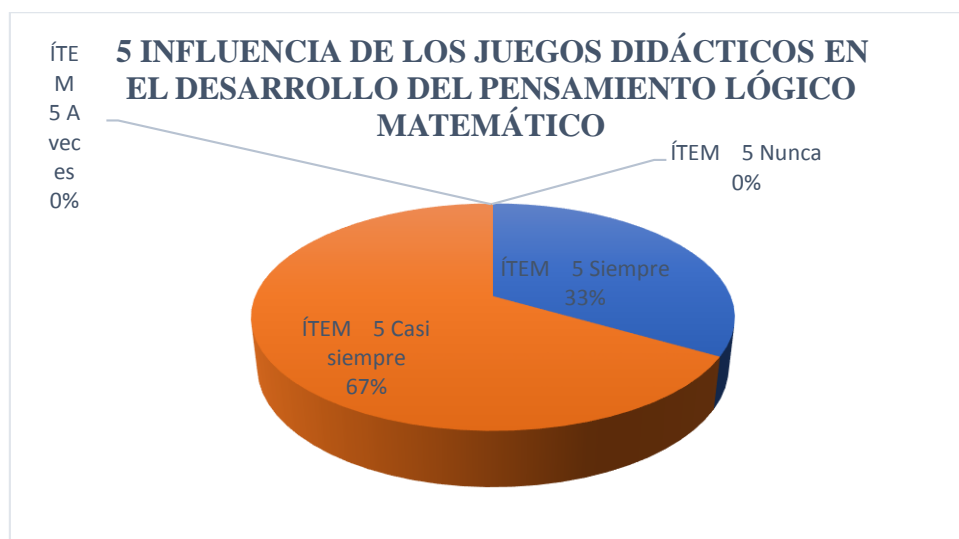
CÓDIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 5	Siempre	5	33
	Casi siempre	10	67
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	TOTALES	15	100

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**

Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 15.**

*Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.*



Fuente: Unidad Educativa "CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

En el gráfico N°15.- La respuesta obtenida por parte de los padres corresponden al 33% siempre mientras que el 67% corresponde a casi siempre los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

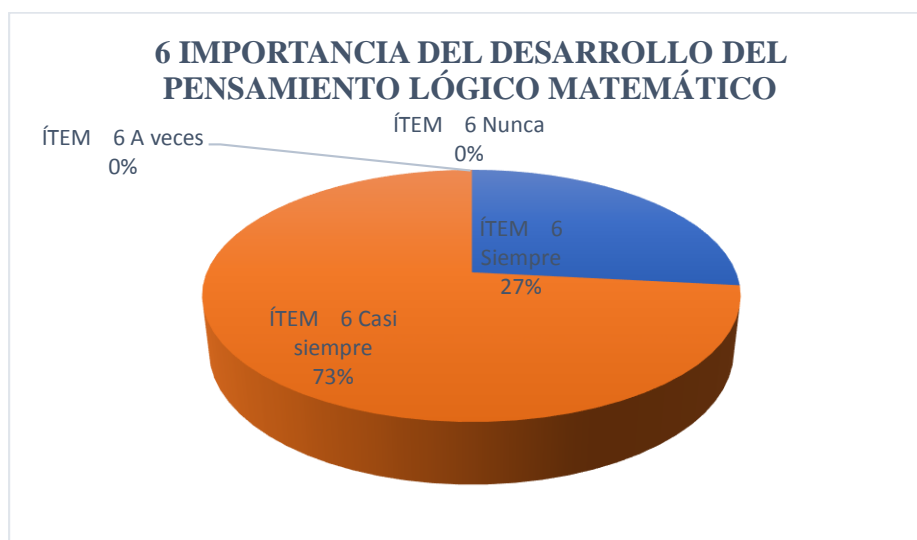
Tabla 19 ¿Es importante desarrollar el pensamiento lógico matemático en niñas y niños?

<b>6; ¿Es importante desarrollar el pensamiento lógico matemático en niñas y niños?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 6</b>	Siempre	4	27
	Casi siempre	11	73
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 16.**

*Importancia del desarrollo del pensamiento lógico matemático.*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°16.-** De acuerdo con las respuestas obtenidas el 27% corresponde a siempre, mientras que el 73% corresponde a casi siempre los padres consideran importante desarrollar el pensamiento lógico matemático en niñas y niños.

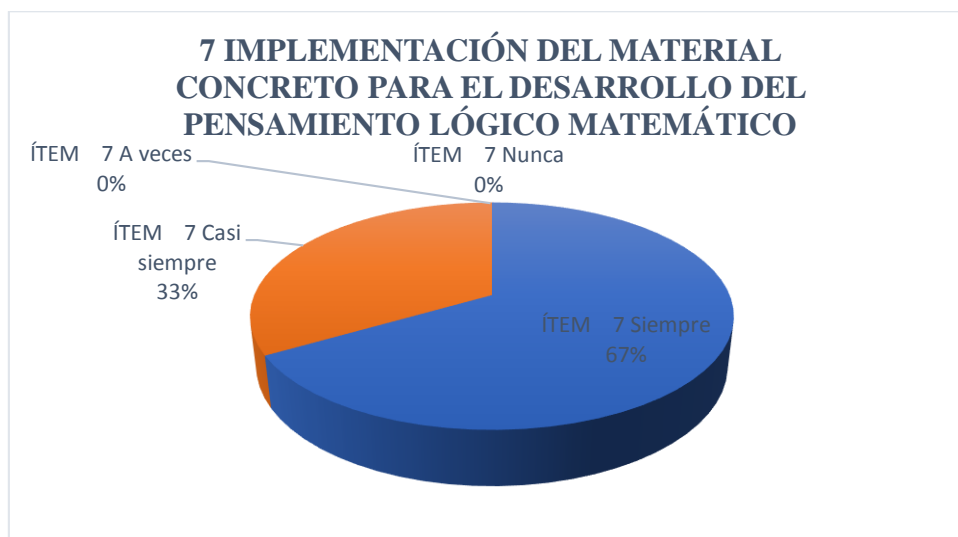
Tabla 20 ¿La implementación del material concreto ayuda a su niño o niña al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

<b>7; ¿La implementación del material concreto ayuda a su niño o niña al desarrollo del pensamiento lógico matemático?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 7</b>	Siempre	10	67
	Casi siempre	5	33
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>		<b>15</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 17.**

*Implementación del material concreto para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°17.-** El 67% de padres respondieron a la opción de siempre mientras que el 33% de padres respondieron a casi siempre como respuesta ante el favorecimiento de la implementación del material concreto ante el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

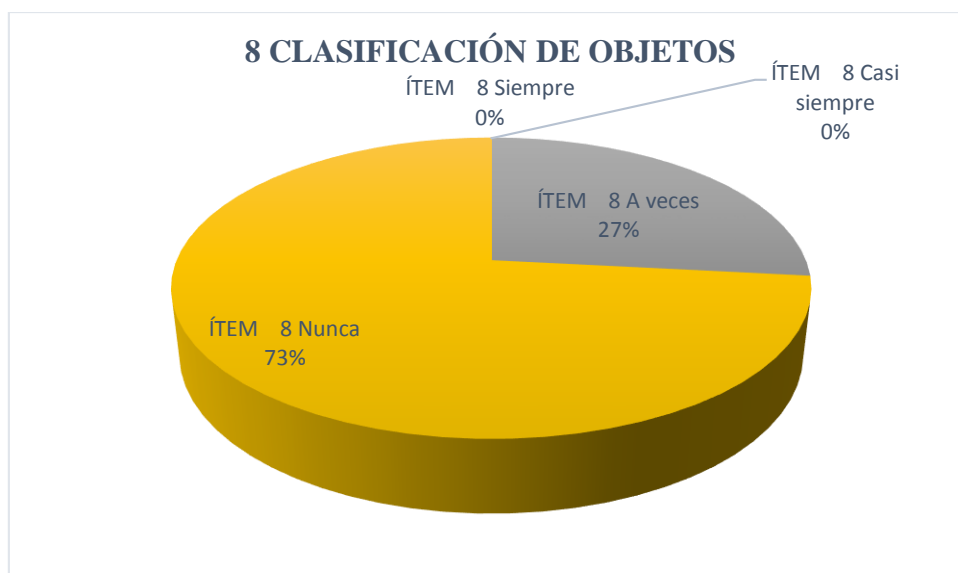
Tabla 21 ¿Las niñas y niños de edad promedio entre 3 y 4 años son capaces de clasificar objetos?

<b>8; ¿Las niñas y niños de edad promedio entre 3 y 4 años son capaces de clasificar objetos?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 8</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	0	0
	A veces	4	27
	Nunca	11	73
	<b>TOTALES</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 18.**

*Clasificación de objetos.*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°18.-** Ante la pregunta encuestada el 27% de padres consideran que a veces los estudiantes en edad promedio entre 3 y 4 años son capaces de clasificar objetos mientras que el 73% respondieron a la opción de nunca.



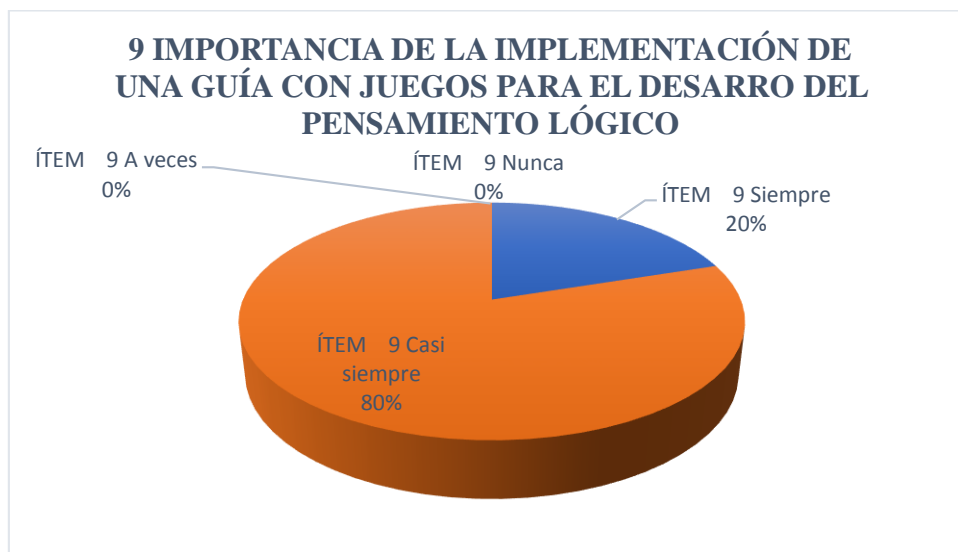
Tabla 22 ¿Considera importante la implementación de una guía con diferentes juegos para desarrollar el pensamiento lógico?

<b>9; ¿Considera importante la implementación de una guía con diferentes juegos para desarrollar el pensamiento lógico?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 9</b>	Siempre	3	20
	Casi siempre	12	80
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 19.**

*Importancia de la implementación de una guía con juegos para el desarrollo del pensamiento lógico.*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°19.-** El 20% de los padres de familia respondieron a la opción de siempre el cual consideran importante la implementación de una guía con diferentes juegos, mientras que el 80% respondieron a la opción casi siempre ante la implementación para desarrollar el pensamiento lógico.

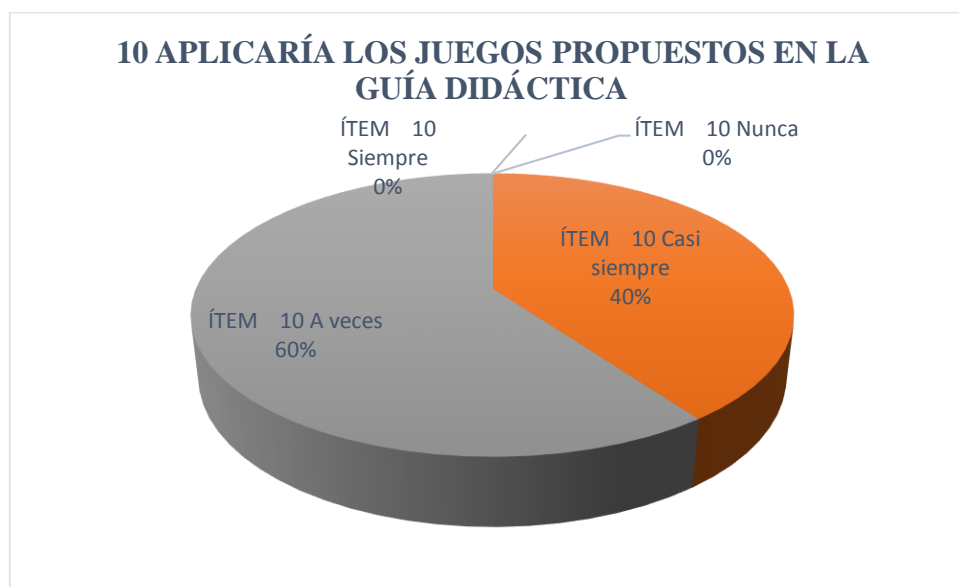
Tabla 23 ¿Aplicaría usted a su hija/o los diferentes juegos propuestos en la guía didáctica?

<b>10; ¿Aplicaría usted a su hija/o los diferentes juegos propuestos en la guía didáctica?</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 10</b>	Siempre	0	0
	Casi siempre	6	40
	A veces	9	60
	Nunca	0	0
	<b>TOTALES</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: **Unidad Educativa "CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 20.**

*Aplicaría los juegos propuestos en la guía didáctica*



**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°20.-** El 40% de Padres respondieron a que casi siempre aplicarían los juegos propuestos en la guía didáctica mientras el 60% a veces lo realizarían.

## Lista de Cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

Tabla 24 Comprende la relación de número cantidad hasta el 5.

### 1. Comprende la relación de número cantidad hasta el 5.

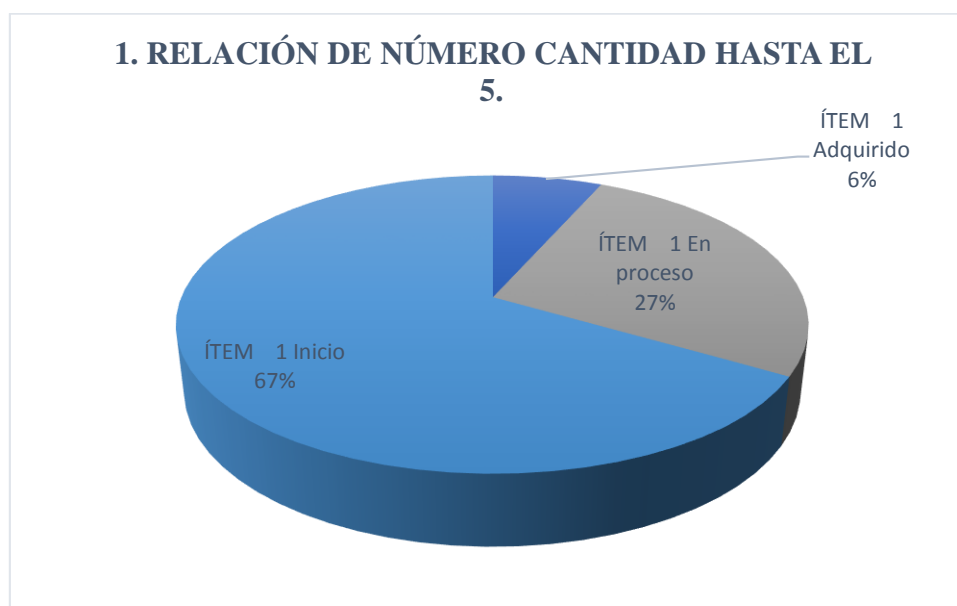
CÓDIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Adquirido	1	7
	En proceso	4	27
	Inicio	10	67
	<b>TOTAL</b>		<b>15</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

### Gráfico 21.

Relación de número cantidad hasta el 5.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

### Análisis de datos.

En el gráfico N°21.- El 67% corresponden a 10 niños y niñas que se encuentran en inicio de comprender la relación de número cantidad hasta el 5, el 27% corresponde a 4 niños y niñas que se encuentran en proceso y el 6% correspondes a 1 niño o niña adquirida la destreza.

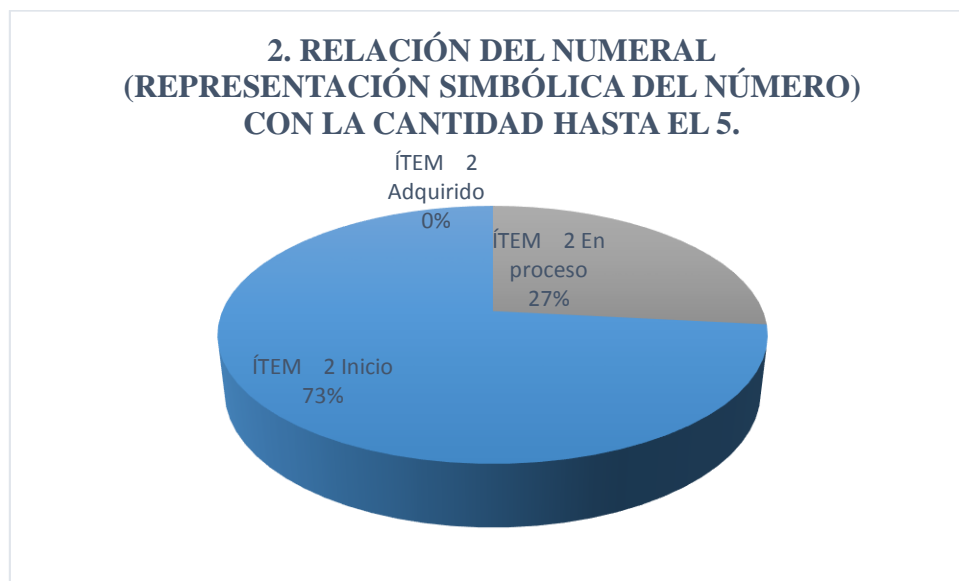
Tabla 25 Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

<b>2. Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 2</b>	Adquirido	0	0
	En proceso	4	27
	Inicio	11	73
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

### Gráfico 22.

Relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
Elaborado por: Flor María Meza Zambrano

### Análisis de datos.

En el gráfico N°22.-Conforme a los resultados obtenidos 73% que representan a 11 niñas y niños se encuentran en inicio de la representación simbólica con cantidades hasta el 5, mientras el 27% que representan a 4 niñas y niños que se encuentran están en proceso.

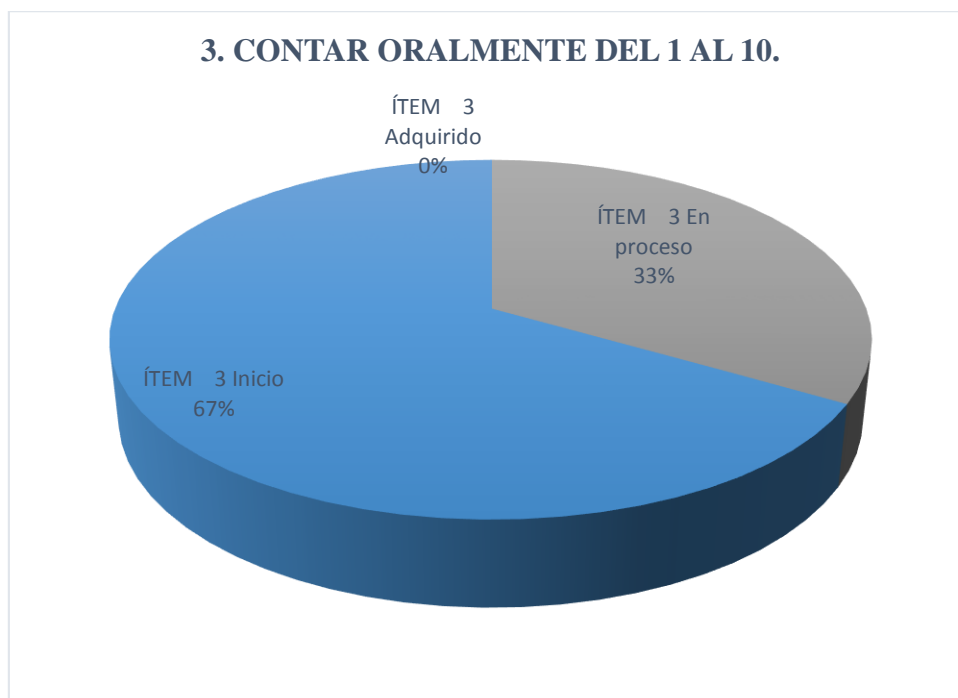
Tabla 26 Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces.

<b>3. Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 3</b>	Adquirido	0	0
	En proceso	5	33
	Inicio	10	67
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: **Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 23.**

*Contar oralmente del 1 al 10*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°23.-**Mediante los resultados obtenidos el 67% que representan a 10 niñas y niños se encuentran en inicio de contar oralmente del 1 al 10, mientras el 33% representan a 5 niñas y niños están en proceso.

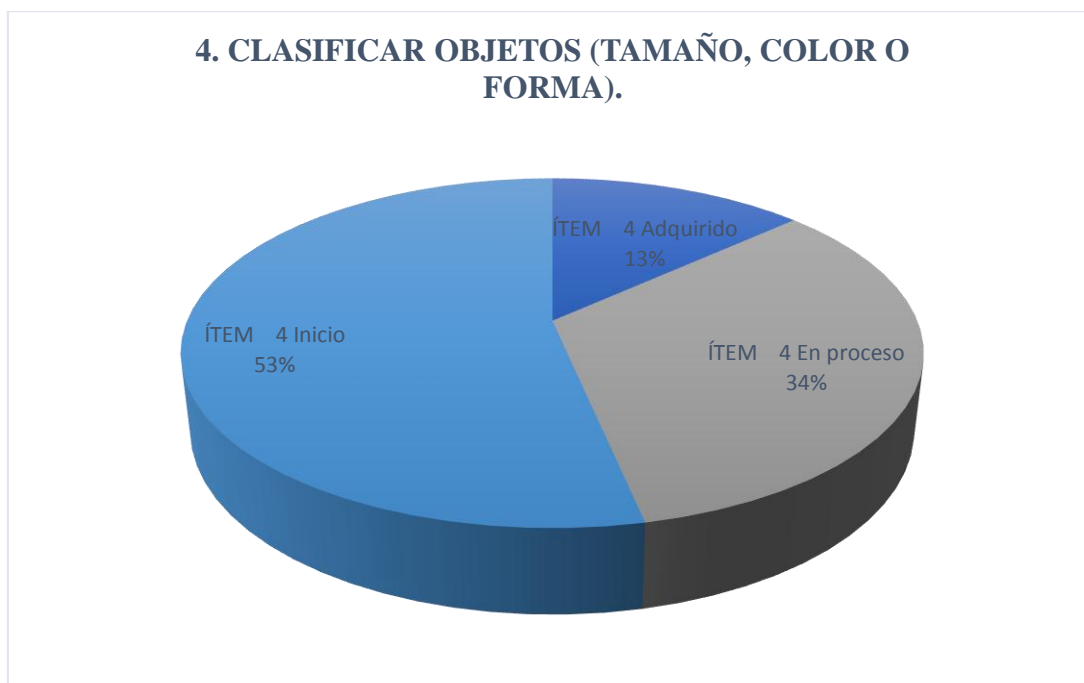
Tabla 27 Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).

<b>4. Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 4</b>	Adquirido	2	13
	En proceso	5	33
	Inicio	8	53
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
Elaborado por: Flor Mena

**Gráfico 24.**

Clasificar objetos (tamaño, color o forma).



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°24.-** Mediante los resultados obtenidos el 53% que representan a 8 niñas y niños se encuentran en inicio de clasificar objetos por su tamaño, color o forma, mientras el 33% que representan a 5 niñas y niños que están en proceso y el 13% representa a 2 niñas o niños que han adquirido la destreza.

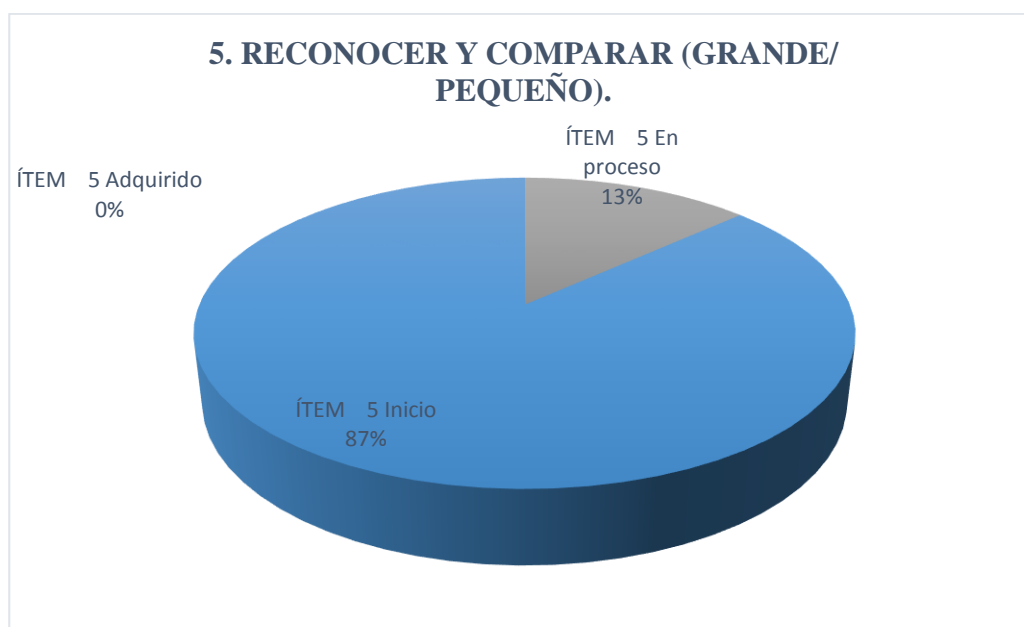
Tabla 28 Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)

<b>5. Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 5</b>	Adquirido	0	0
	En proceso	2	13
	Inicio	13	87
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: **Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 25.**

*Reconocer y comparar (grande/ pequeño).*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°25.-**Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a 13 niñas y niños se encuentran en inicio de reconocer y comparar objetos, mientras que el 13% representan a 2 niñas y niños que están en proceso.

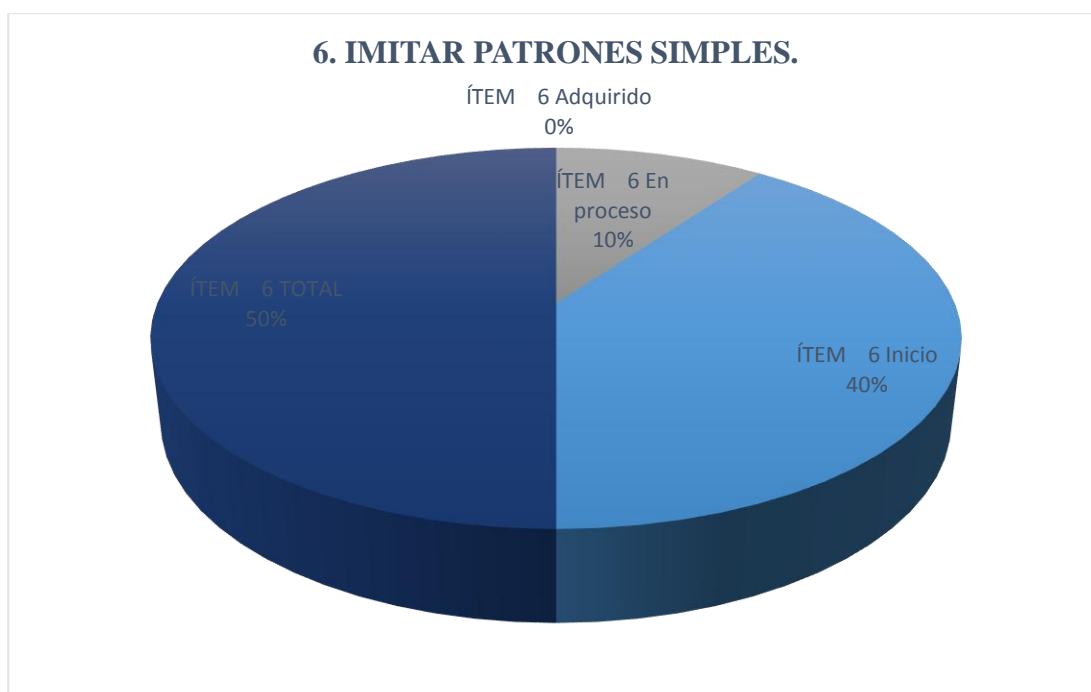
Tabla 29 Imitar patrones simples con elementos de su en su entorno.

<b>6. Imitar patrones simples con elementos de su en su entorno.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 6</b>	Adquirido	0	0
	En proceso	3	20
	Inicio	12	80
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: **Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"**  
 Elaborado por: **Flor María Mena Zambrano**

**Gráfico 26.**

*Imitar patrones simples.*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°26.-** Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 12 niñas y niños se encuentran en inicio de imitar patrones simples, mientras el 20% representan a 3 niñas y niños que están en proceso.



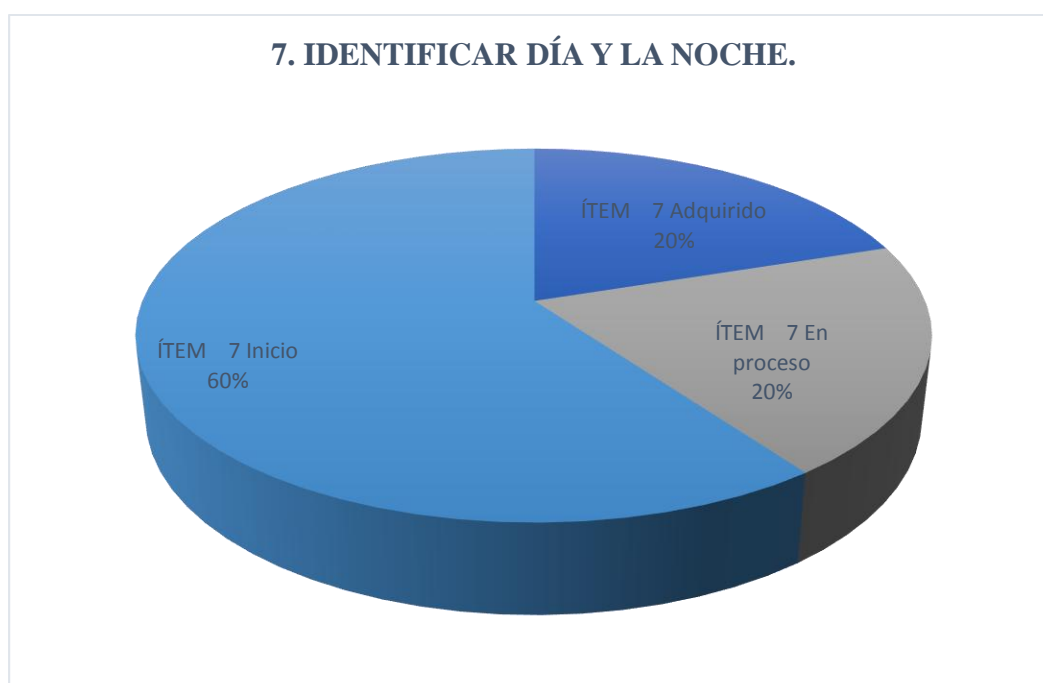
Tabla 30 Identificar características del día y la noche.

<b>7. Identificar características del día y la noche.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 7</b>	Adquirido	3	20
	En proceso	3	20
	Inicio	9	60
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
 Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 27.**

*Identificar día y la noche.*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°27.-**Mediante los resultados obtenidos el 60% que representan a 9 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar el día y la noche, mientras el 20% representan a 3 niñas y niños que están en proceso y el 20% complementario representa a 3 niñas y niños con destreza adquirida.

Tabla 31 Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.

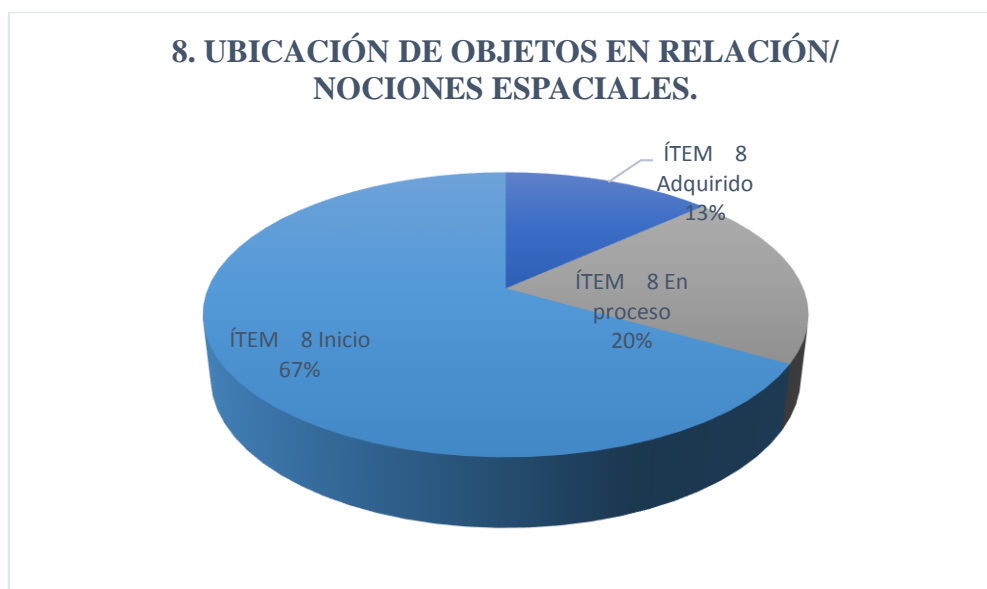
**8. Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.**

CÓDIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 8	Adquirido	2	13
	En proceso	3	20
	Inicio	10	67
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 28.**

*Ubicación de objetos en relación/ nociones espaciales*



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°28.-** Mediante los resultados obtenidos el 67% que representan a 10 niñas y niños se encuentran en inicio de ubicación de objetos en relación y nociones espaciales, mientras el 20% representan a 3 niñas y niños que están en proceso y el 13% complementario representa a 2 niñas y niños con destreza adquirida.

Tabla 32 Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.

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

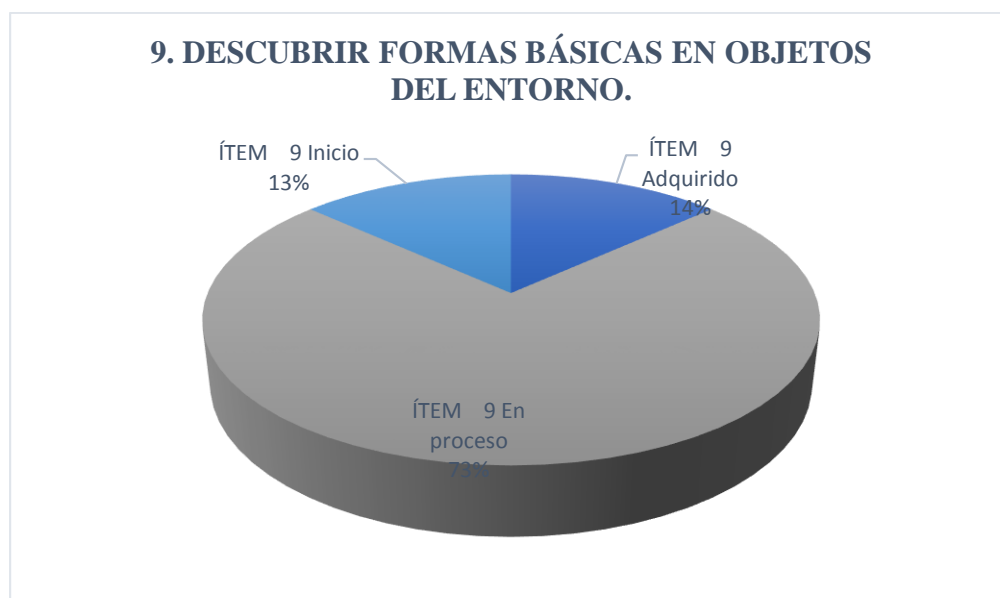
CÓDIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 9	Adquirido	2	13
	En proceso	11	73
	Inicio	2	13
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 29.**

*Descubrir formas básicas en objetos del entorno.*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°29.-** Mediante los resultados obtenidos el 13% que representan a 2 niñas y niños se encuentran en inicio de descubrir formas básicas en objetos del entorno, mientras el 73% representan a 11 niñas y niños que están en proceso y el 13% restante representa a las niñas y niños con destreza adquirida.

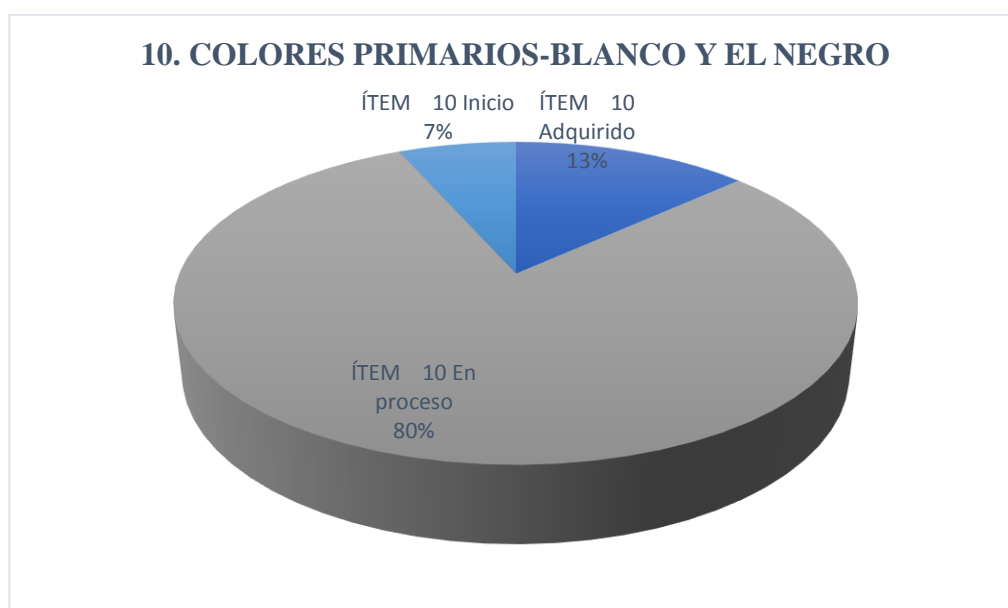
Tabla 33 Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.

<b>10. Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 10</b>	Adquirido	2	13
	En proceso	12	80
	Inicio	1	7
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 30.**

*Colores primarios blanco y el negro*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°30.-** Mediante los resultados obtenidos el 7% que representan a 1 niña o niño se encuentran en inicio de reconocimiento de colores primarios, mientras el 80% representan a 12 niñas y niños que están en proceso y el 13% restante representa a 2 niñas y niños con la destreza adquirida.

## CAPÍTULO III

### PROPUESTA



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”  
GUÍA DIDÁCTICA SOBRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS  
PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO  
MATEMÁTICO EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**



**AUTORA: FLOR MENA**

**ENERO 2021 – MAYO 2021**

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

Guía didáctica sobre los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quinindé Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo Enero – Mayo del 2021.

Beneficiarios: 15 niñas y niños.

Provincia: Santo Domingo de los Tsáchilas

Cantón: Santo Domingo,

Vía: Quinindé

Km: 3

## **Introducción.**

El presente trabajo de investigación permitirá aplicar los juegos didácticos, los mismos que influirán en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, permitiéndoles favorecer la enseñanza - aprendizaje en el proceso de formación.

Es de fundamental importancia la presente propuesta de investigación ya que se direcciona al trabajo en comunidad, es decir está dirigido a las docentes de la Unidad Educativa “CREAR” quienes mediante los juegos didácticos podrán trabajar de diferentes maneras y así podrán mediar en el aprendizaje de las niñas y niños, con el propósito de formar entes capaces de desarrollar y explorar su capacidad y habilidad del pensamiento lógico, permitiéndoles resolver los problemas del diario vivir, tanto en la trayectoria de la formación escolar como en la formación para con la sociedad.

En cuanto a l parte teórica propone a los juegos didácticos, los cuales serán empleados con recursos didácticos y que se encuentran al alcance del estudiante, a su vez despertaran el interés y motivación ante el desarrollo de la creatividad e imaginación permitiéndoles explorar y conocer más mediante los mismos, enriqueciendo sus saberes y permitiéndoles afianzar el aprendizaje de las matemáticas mediante la diversión.

El mismo que contribuirá en el desarrollo del pensamiento, permitiéndole buscar solución a los problemas encontrados en el ámbito educativo, creando espíritu de pertenencia

influyendo en los estudiantes, durante su proceso de enseñanza - aprendizaje y de esta manera aportará a las docentes en cuanto a su formación como persona y sobre todo como profesional llevando a vida practica la aplicación de nuevas metodologías de trabajos para con los estudiantes a través de los juegos didácticos.

### **Antecedente de la propuesta.**

La presente guía de juegos didácticos está orientada al desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR”, del Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas aborda a los juego, pues interviene activamente en áreas psicomotrices ya que activara la parte cognitiva y socio afectivas permitiéndole a su vez despertar en los estudiantes el entusiasmo por aprender y por desarrollar sus habilidades y destrezas explorando mediante aplicación de juegos.

Los juegos didácticos, es una de las mejores herramientas que se pueden emplear en el sistema educativo, ya que al ser ejecutado los estudiantes no lo toman como una tarea, evaluación o proyecto educativo, simplemente lo realizan con el fin y afán de divertirse y así a parte que se divierten, enriquecen sus saberes, fortalecen sus habilidades, alimentan su aprendizaje con las vivencias en el diario vivir.

De acuerdo con el pensum de educación en cuanto a lo que corresponde la educación inicial en sus subniveles, se ha preparado el estudio enfocado en el desarrollo de los juegos didácticos con el fin de mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático y de esta



manera puedan los estudiantes alcanzar un alto nivel de rendimiento, sin presentar complicaciones a futuro, permitiéndoles defenderse por sí mismos.

Para aquello se ha seleccionado los mejores juegos didácticos, esperando tener como resultados el desenvolvimiento, razonamiento y fluidez en el aspecto del pensamiento lógico matemático que será evidenciado en el resultado de la aplicación ante la guía proporcionada.

### **Fundamentación teórica.**

Los juegos didácticos, son las herramientas que al docente le facilita y favorece en el sistema enseñanza aprendizaje. El mismo que conforme al estudio planteado por Castillo E. en su tesis desarrollada como “PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL TRAZOS Y COLORES”, sostiene que “Lo importante es que a través de juegos como subir las gradas y bajar puedan familiarizar su lado derecho del cuerpo observando las flechas y el pasamano de colores diferentes.”(p. 14, 2017).

Es decir que los estudiantes van explorando su cuerpo aun sin saberlo, van fortaleciendo su motricidad tanto gruesa como fina y sobre todo van realizando poco a poco actividades de forma autónoma que les favorece en su diario vivir. Sin embargo, es importante mencionar que el niño es el encargado de manipular de manera innata sus movimientos, que les permiten

ir descubriendo lo que necesita para integrarse en juegos, deportes y otras actividades que involucren constantemente el movimiento del cuerpo.

Cuando las niñas y los niños tienden a presentar problemas de aprendizaje, suele surgir porque el principal problema surge al no emplear las suficientes estrategias, mucho menos juegos didácticos que sin duda alguna son fundamentales e indispensables para aplicar en el nivel inicial, resultado de aquello es el desinterés que tiene los niños cuando no tiene las ganas de trabajar en el área de matemáticas.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Elaborar una guía de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quinindé Cantón Santo Domingo, en el Periodo Enero – Mayo del 2021.

### **Objetivos Específico**

- Diagnosticar las dificultades ante el desarrollo del pensamiento lógico matemático, que se presentan en las niñas y niños mediante la ficha de cotejo.
- Aplicar los juegos didácticos para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños.
- Evaluar a las niñas y niños el desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante los juegos didácticos.

## **Justificación.**

La propuesta que se enfoca en la aplicación de juegos didácticos, es una serie de actividades, las mismas que ayudaran al desarrollo tanto físico como intelectual de los estudiantes, como es el caso del presente proyecto de investigación, teniendo como propósito el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Ante el desarrollo del pensamiento lógico matemático, se deberá enfocar primordialmente en las destrezas a desarrollar en lo que comprende a estudiantes de 3 y 4 años de edad. Tomando en cuenta los Objetivos del Subnivel de acuerdo con el Currículo de Educación siendo los siguientes:

- Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.
- Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan ampliar la comprensión de los elementos y las relaciones de su mundo natural y cultural.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.

- Explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitan desarrollar su habilidad motriz gruesa y fina para realizar desplazamientos y acciones coordinados, iniciando el proceso de estructuración de su esquema corporal. (p.22. 2014)

Las mismas que buscan cumplir con los Objetivos de aprendizaje planteados en el Currículo de Educación, tal cual se menciona a continuación:

- Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.
- Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.
- Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.
- Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades el pensamiento para la solución de problemas sencillos. (p.36. 2014)

Y así fortalecer el sistema enseñanza aprendizaje en los inicios de años de escolaridad.

## **Descripción de la propuesta.**

Los juegos didácticos se los puede llevar a cabo en el entorno que sea favorable en cuanto al nivel de concentración que desarrolle la niña y el niño para poder desarrollar el pensamiento lógico matemático, para esto se debe tomar en cuenta los recursos o el material didáctico que se vaya a utilizar siendo factible y viable acorde a su edad, modificándose según la dificultad que se presente para efectuar el juego. El juego didáctico educativo es uno de los recursos que ayuda al crecimiento del cerebro en cada una de las personas, determinando el desarrollo del ser humano y aumentando la capacidad de atención y memoria. Al momento de desarrollar los niños las tareas con interés focalizados en el juego, asumen el compromiso de llevar a cabo las actividades ya que como son niñas y niños que tienen 3 y 4 años no diferencian entre jugar y aprender.

La actividad lúdica que se lleve a cabo con nuevas exigencias como parte del juego didáctico al a recibirlas con atención son de agrado debido a que es una forma de diversión y pasatiempo no viéndolo como un trabajo de camisas de fuerzas, favoreciendo el potencial para el aprendizaje a futuro, mientras juegan, se concentran de la mejor manera y lo aprendido lo retienen en su memoria a largo plazo mientras en la enseñanza se implemente materiales didácticos.

La presente guía de juegos didácticos esta integrada de 10 juegos que serán útiles ante el desarrollo del sistema enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños del subinicial I y II correspondiente a la edad de 3 a 4 años, de la Unidad Educativa “CREAR” .

Nº Juego didáctico

1. Contando aprendo
2. Silueta escondida
3. Rey manda
4. Colorido aprendizaje
5. Grande - pequeño -stop
6. Secuencias coloridas
7. Sol-luna
8. Maestro
9. Imán de los sueños
10. Mensajeros primarios

**Factibilidad de la propuesta.**

En la Unidad Educativa “CREAR”, Distrito Metropolitano, ubicado en el Km. 3 Vía Quinindé Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, de acuerdo al punto de vista de los docentes estuvieron de acuerdo ante la ejecución de dicha propuesta, ya que mediante la presente guía didáctica, será un puntal para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 3 a 4 años.

Los maestros al tomar la propuesta para ser ejecutada, se responsabilizan por completo al llevar a cabo las actividades dispuestas en la presente guía, buscando fortalecer el sistema de

enseñanza en los estudiantes quienes serán los beneficiarios de dicho proceso como son las niñas y niños de 3 a 4 años de la Centro Educativo “CREAR”.

Ante las actividades los discentes son quienes presentan interés por ejecución de la misma, ya que no lo ven como una actividad de camisa de fuerzas, más bien lo ven desde el punto de vista de diversión, relajamiento y sobretodo como es la intención de la propuesta completamente juego didáctico. Es por ello la importancia del desarrollo y fortalecimiento de las destrezas que vayan adquiriendo para su formación personal y profesional a futuro siendo capaces de resolver los problemas de su vida cotidiana y todo gracias al desarrollo del pensamiento lógico matemático.



# **GUÍA DIDÁCTICA SOBRE EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

**PARA EL DESARROLLO DEL  
PENSAMIENTO LÓGICO  
MATEMÁTICO EN LAS NIÑAS Y  
NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**



ACTIVIDAD N° 1  
CONTANDO APRENDO



**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, constituyéndose 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:** Comprende la relación de número cantidad hasta el 5.

✚ **Edad:** 3 a 4 años.

✚ **No de niños:** 15

✚ **Tiempo:** 30 minutos

✚ **Recursos:** diez globos (cinco globos verdes y cinco globos rojos), 2 sillas, 2 cestos, lista de cotejo

✚ **Lugar:** Patio de la casa

✚ **Organización:** Individual

✚ **Desarrollo:**

1. El padre de familia infla a los diez globos (cinco rojos y cinco verdes).
2. Ubicará los cinco globos rojos en un cesto y los otros cinco globos verdes en el otro cesto.
3. La madre ubicara dos sillas, cada una frente a cada cesto y a la misma distancia.
4. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando en claro las reglas del juego.
5. Los estudiantes entran en competencia con un familiar de su misma edad para poder reventar los cinco globos del color que elija, tomando en cuenta que deberá ir contando cada globo que sea reventado.
6. La maestra dará la orden de empezar.
7. Para ejemplo los padres realizarán una demostración ante las niñas y niños de cómo llevar a cabo el juego.
8. Y quien revienta más rápido será quien gane.

✚ **Variantes del juego:** Se puede intercambiar los papeles, los participantes serán los padres y las niñas y niños serán los vedores del juego.

✚ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Cuenta los números seguidos del 1 al 5.			
Nivel de concentración para no equivocarse en los números, caso contrario pierde el juego.			
Memoriza los números			
Respeto las reglas del juego.			

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"

**Elaborado por:** Flor Mena

<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b>				
<b>ACTIVIDAD N° 1: CONTANDO APRENDO</b>				
<b>Grupo de edad: 3 a 4 años</b>		<b>Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.</b>		
<b>N°</b>	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Comprende la relación de número cantidad hasta el 5.		
		<b>EVALUACION DE LOGRO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Cuenta los números seguidos del 1 al 5</li> <li>+ Nivel de concentración para no equivocarse en los números, caso contrario pierde el juego.</li> <li>+ Memoriza los números</li> <li>+ Respetar las órdenes.</li> </ul>		
		<b>INICIADO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDOS</b>
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			
<b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR"				
<b>Elaborado por:</b> Flor Mena				

**Observación:**

Al término de la actividad N° 1 Contando Aprendo se pudo constatar que las niñas y niños se encontraban satisfechos y anhelos de aprender a contar, demostrando la gran mayoría que no necesitan el apoyo de la docente.



ACTIVIDAD N° 2  
SILUETA ESCONDIDA

**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, constituyéndose 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:** Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

+ **Edad:** 3 a 4 años.

+ **No de niños:** 15

+ **Tiempo:** 30 minutos

+ **Recursos:** marcadores, cartulina A 3 , gráficos (con representación de cantidades)

+ **Lugar:** Cuarto de estudio

+ **Organización:** Individual

+ **Desarrollo:**

1. La docente indica que a la cartulina A3 la dividan en diez partes iguales
2. Una vez dividida deberá recortarse la cartulina en las diez partes iguales.
3. Se graficará los números de 1 al 5 dos veces, utilizando todos los diez pedazos de cartulina.
4. En cada número graficado, se colocará las imágenes acordes a la cantidad de los números.
5. El padre de familia tomará el material realizado y voltará y ubicará sobre la mesa todos los números para no ser visibles.
6. El estudiante deberá voltear pieza por pieza acorde al turno hasta encontrar la pieza que coincida con la cartulina girada.
7. Al girar las cartulinas deberá contar la cantidad de elementos y tomar otra cartulina, si coincide sigue jugando, caso contrario vuelve a girar el material tomado y sigue jugando.
8. Las niñas y niños respecto al juego que van a realizar deberán respetar las reglas de juego.
9. Los padres darán una demostración a las niñas y niños del juego a realizarse.
10. Si se equivoca en emparejar el número, sigue jugando hasta encontrar la pareja del número.

+ **Variantes del juego:** Armar parejas de juego, así alternan el juego.

+ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Cuenta los números asociando con cantidades.			
Respeto el turno del juego, ya que si falta a las normas queda fuera del juego.			
Asocia y memoriza los números del 1 al 5.			
Sigue la secuencia del juego.			

Fuente: Unidad Educativa "CREAR"

Elaborado por: Flor Mena

<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b> <b>ACTIVIDAD N° 2: SILUETA ESCONDIDA</b>				
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.		
		<b>EVALUACION DE LOGRO</b> + Cuenta los números asociando con cantidades + Respeto el turno del juego, ya que si falta a las normas queda fuera del juego. + Asocia y memoriza los números del 1 al 5 + Sigue la secuencia del juego		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			
<b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR" <b>Elaborado por:</b> Flor Mena				

**Observación:**

Al término de la actividad N° 2 Silueta escondida se pudo constatar que las niñas y niños se desenvolvían la gran mayoría de estudiantes solos, lo cual permite conocer el desarrollo de la destreza y muy pocos estudiantes demostraron que necesitan ayuda del docente.



ACTIVIDAD N° 3  
REY MANDA.

**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, constituyéndose 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 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces

✚ **Edad:** 3 a 4 años.

✚ **No de niños:** 15

✚ **Tiempo:** 30 minutos

✚ **Recursos:** una tiza, una moneda, un cuaderno, un borrador, un cuaderno, una cartera, una correa, una llave, una taza, un plato. (objetos pequeños y livianos)

✚ **Lugar:** Patio

✚ **Organización:** Individual

✚ **Desarrollo:**

1. La madre o el padre se coloca en el centro del patio de la casa, será quien desempeñará el papel del rey o reina.
2. La niña o el niño escucha las órdenes del padre o madre.
3. Lo que el rey o la reina pida, la niña o el niño deberá correr a pasarle de forma inmediata, antes que le gane con quien entra en competencia.
4. Quien haya acumulado los cinco primeros objetos será quien gane en el juego.
5. Luego procederá a contar los objetos adquiridos y si falla al contar, perderá el juego.
6. Repetirá las veces que sean necesarias hasta contar diez sin equivocarse.
7. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego.
8. Los padres realizarán una demostración ante las niñas y niños sobre el juego a realizarse.

✚ **Variantes del juego:** Se intercambia las cantidades para que no sea monotono el juego.

✚ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Cuenta los números seguidos del 1 al 10			
Respeto las normas del juego, os números, ya que de hacerlo pierde el juego.			
Memoriza los números del 1 al 10			
Practica la tolerancia respetando a quienes le rodean			

**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”

**Elaborado por:** Flor Mena

<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b> <b>ACTIVIDAD N° 3: REY MANDA</b>				
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces  <b>EVALUACION DE LOGRO</b> + Cuenta los números seguidos del 1 al 10. + Respeta las normas del juego, os números, ya que de hacerlo pierde el juego. + Memoriza los números del 1 al 10 + Practica la tolerancia respetando a quienes le rodean		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor Mena

**Observación;**

Al término de la actividad N° 3 Rey manda se observó que casi todos los estudiantes mediante la aplicación del juego pudieron contar hasta el diez, lo que satisface el nivel de logro adquirido.



ACTIVIDAD N° 4  
COLORIDO APRENDIZAJE

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

+ **Edad:** 3 a 4 años.

+ **No de niños:** 15

+ **Tiempo:** 30 minutos

+ **Recursos:** figuras geométricas, cuatro cestos (dos cestos para figuras redondas y planas y dos cestos para colores primarios)

+ **Lugar:** Patio de la casa

+ **Organización:** Individual

+ **Desarrollo:**

1. La madre o el padre separa los cuatro cestos, lo que señalará de la siguiente manera: el primer cesto será para figuras que ruedan, el segundo cesto para las figuras que no ruedan, el tercer cesto será para el color blanco y el cuarto cesto será para el color negro.
2. Con un familiar de la misma edad tomaran cada uno un canasto lleno de figuras y colores.
3. Clasificar los objetos acordes a su color y forma.
4. Quien termine de clasificar primero el canasto entregado con los objetos mezclados, será quien gane.
5. La docente conversa con las niñas y niños respecto a las normas del juego que van a realizar, dejando clara las reglas.
6. Los padres realizarán una demostración a las niñas y niños sobre el juego a realizarse.
7. Si se equivoca en la clasificación se deberá volver a realizar el juego hasta lograr el objetivo.

+ **Variantes del juego:** Se les puede cambiar el juego de la rayuela tradicional, por la rayuela de avion, la rayuela del gato.

+ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Clasifica las formas.			
Diferencia los colores primarios.			
Asocia las formas con el medio que lo rodea.			
Diferencia las figuras geométricas.			
Respeto las normas del juego			

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"

**Elaborado por:** Flor Mena

INFORME FORMAL CUALITATIVO				
ACTIVIDAD N° 4: COLORIDO APRENDIZAJE				
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).		
		<b>EVALUACION DE LOGRO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Clasifica las formas</li> <li>+ Diferencia los colores primarios</li> <li>+ Asocia las formas con el medio que lo rodea</li> <li>+ Diferencia las figuras geométricas</li> <li>+ Respeto las normas del juego</li> </ul>		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			
<b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR"				
<b>Elaborado por:</b> Flor Mena				

### Observación;

Al término de la actividad N° 4 Colorido Aprendizaje se pudo evidenciar que todas las niñas y niños son capaces de clasificar objetos con un atributo.



ACTIVIDAD N° 5  
GRANDE - PEQUEÑO -STOP



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

✚ **Edad:** 3 a 4 años.

✚ **No de niños:** 15

✚ **Tiempo:** 30 minutos

✚ **Recursos:** Ulla-ulla, tiza

✚ **Lugar:** Patio- Sala

✚ **Organización:** Individual

✚ **Desarrollo:**

1. La docente indica que deberán ubicar 3 ulas y marcar una X a un metro de cada una.
2. Un familiar será quien estará al frente de la actividad, quien dirá Grande o Pequeño.
3. Cuando diga grande saltaran al centro de la Ulla-ulla, cuando diga pequeño saltará sobre la marca de la X.
4. Cuando diga Stop, se quedará en medio de la ulla y de la marca.
5. La docente conversará con las niñas y niños respecto a las normas del juego que van a realizar.
6. Los padres realizarán una demostración a las niñas y niños sobre el juego a realizarse.
7. Si se equivoca en saltar al lugar correspondiente, pierde y vuelve a jugar, pero como vocero más no como participante, hasta que existe otro perdedor y así puedan cambiar los papeles.

✚ **Variantes del juego:** Se les puede cambiar rey manda, donde el rey es grande y es quien manda y quien trae los objetos es pequeño.

✚ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Diferencia tamaños. (grande o pequeño)			
Respeto las normas del juego, caso contrario pierde el turno de jugar.			
Clasifica los objetos en grande y pequeño.			
Asocia los objetos acorde a su tamaño			

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"

**Elaborado por:** Flor Mena

INFORME FORMAL CUALITATIVO				
ACTIVIDAD N° 5: GRANDE - PEQUEÑO -STOP				
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)		
		<b>EVALUACION DE LOGRO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Diferencia tamaños. (grande o pequeño)</li> <li>+ Respeta las normas del juego, caso contrario pierde el turno de jugar</li> <li>+ Clasifica los objetos en grande y pequeño</li> <li>+ Asocia los objetos acorde a su tamaño</li> </ul>		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			
<b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “CREAR”				
<b>Elaborado por:</b> Flor Mena				

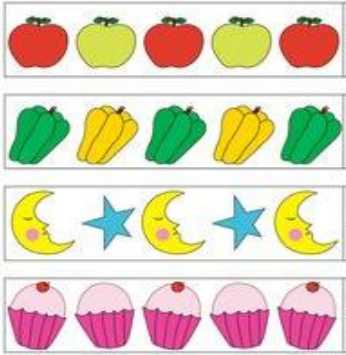
### Observación;

Al término de la actividad N° 5 Grande –Pequeña-Stop, es muy satisfactorio palpar el aprendizaje y dominio de la destreza ya que los estudiantes son capaces de reconocer y comparar objeto acorde a tamaños.

ACTIVIDAD N° 6  
SECUENCIAS COLORIDAS

**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, constituyéndose 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:** Imitar patrones simples con elementos de su entorno.

✚ **Edad:** 3 a 4 años.

✚ **No de niños:** 15

✚ **Tiempo:** 30 minutos

✚ **Recursos:** piedras (pequeñas, medianas y grandes)

✚ **Lugar:** Patio

✚ **Organización:** Individual

✚ **Desarrollo:**

1. Selecciona piedras medianas, pequeñas y grandes.
2. La docente ejemplifica patrones con colores primarios: amarillo-rojo-azul; amarillo-rojo-azul; amarillo-rojo-azul.
3. La docente conversará con las niñas y niños respecto al juego de secuencias que van a realizar, dejando clara las reglas de juego, en caso de fallar, pierde automáticamente queda fuera del juego.
4. Los padres ayudarán con una demostración en casa a las niñas y niños sobre el desarrollo del juego.
5. Si se equivoca deberá aceptar la pérdida y esperar que vuelva a empezar el juego.

✚ **Variantes del juego:** Puede cambiar con colores la actividad, o con marcadores..

✚ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Ordena los objetos creando patrones.			
Respeto las normas del juego.			
Crea patrones con objetos que le rodeen.			

Fuente: Unidad Educativa "CREAR"

Elaborado por: Flor Mena

<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b> <b>ACTIVIDAD N° 6: SECUENCIAS COLORIDAS</b>				
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Imitar patrones simples con elementos de su entorno.		
		<b>EVALUACION DE LOGRO</b> + Ordena los objetos creando patrones + Respeto las normas del juego + Crea patrones con objetos que le rodeen		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor Mena

**Observación;**

Al término de la actividad N° 6 Secuencias Coloridas, la mayoría de las estudiantes fueron capaces de ordenar patrones simples y muy pocos necesitaban ayuda para poder concluir con la actividad, siendo a su vez capaces de crear después patrones con otros objetos.



ACTIVIDAD N° 7  
SOL-LUNA

**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, constituyéndose 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 del día y la noche.

✚ **Edad:** 3 a 4 años.

✚ **No de niños:** 15

✚ **Tiempo:** 30 minutos

✚ **Recursos:** naipes, cesto.

✚ **Lugar:** Sala o comedor

✚ **Organización:** Individual

✚ **Desarrollo:**

1. Armar dos parejas para competencia.
2. Los naipes negros representan la noche y los naipes rojos representan el día.
3. Los naipes negros que representarán la noche serán los que recogerán los adultos y los naipes rojos que representan el día recogerán los niños.
4. La docente conversará con las niñas y niños respecto al juego que se realizará.
5. Los padres realizarán una demostración con las niñas y niños sobre el juego a realizarse.
6. La pareja que primero se equivoque automáticamente pierde.

✚ **Variantes del juego:** Se pueden cambiar los roles ante los colores asociando a la noción del tiempo.

✚ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Diferencia Día y Noche			
Respeto las normas del juego.			
Asocia el día y la noche.			

Fuente: Unidad Educativa "CREAR"

Elaborado por: Flor Mena

<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b> <b>ACTIVIDAD N° 7: SOL - LUNA</b>				
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Identificar características del día y la noche.		
		<b>EVALUACION DE LOGRO</b> + Diferencia Día y Noche + Respeto las normas del juego + Asocia el día y la noche.		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR"  
**Elaborado por:** Flor Mena

**Observación;**

Al término de la actividad N° 7 Sol – Luna, mediante esta actividad la mayoría de los estudiantes fueron capaces de identificar características del día y la noche. Mientras que muy pocos necesitaron de ayuda para lograr con la actividad.



ACTIVIDAD N° 8  
MAESTRO

**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, constituyéndose 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 sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.

✚ **Edad:** 3 a 4 años.

✚ **No de niños:** 15

✚ **Tiempo:** 30 minutos

✚ **Recursos:** Silla, mueble, mesa.

✚ **Lugar:** Patio

✚ **Organización:** Individual

✚ **Desarrollo:**

1. La docente indicará que cuando ella diga, silla los estudiantes bailaran a su ritmo la canción que les guste, cuando diga mesa se sentarán en el piso y cuando diga mueble darán una vuelta a toda la casa hasta llegar al punto de partida.
2. La docente conversará con las niñas y niños respecto a las normas del juego.
3. Los padres ayudarán con una demostración a las niñas y niños sobre el juego a realizarse.
4. Si se equivoca en realizar la actividad dentro del juego, será eliminado y volverá a participar en la siguiente ronda.

✚ **Variantes del juego:** Se les puede cambiar por el juego del pañuelo , mientras asocia las nociones espaciales de mejor manera será el aprendizaje.

✚ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Diferencia las nociones arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.			
Respeto las normas del juego.			
Asocia con otros ejercicios las nociones espaciales.			

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"

**Elaborado por:** Flor Mena

<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b> <b>ACTIVIDAD N° 8: MAESTRO</b>				
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.		
		<b>EVALUACION DE LOGRO</b> + Diferencia las nociones arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos. + Respeto las normas del juego + Asocia con otros ejercicios las nociones espaciales.		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			
<b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR" <b>Elaborado por:</b> Flor Mena				

**Observación;**

Al término de la actividad N° 8 Maestro, mediante la cual los estudiantes demostraron que la gran mayoría pudieron realizarla mientras que pocos necesitaban ayuda por lo que se debe seguir trabajando en esta destreza.



ACTIVIDAD N° 9  
IMÁN DE LOS SUEÑOS

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

+ **Edad:** 3 a 4 años.

+ **No de niños:** 15

+ **Tiempo:** 30 minutos

+ **Recursos:** cartón prensado, cartulina, colores, tijeras, marcadores.

+ **Lugar:** Patio

+ **Organización:** Individual

+ **Desarrollo:**

1. Graficar en las cartulinas figuras geométricas.
2. Colorear las figuras geométricas con colores primarios.
3. Calcar en el cartón prensado las figuras geométricas, creando siluetas de figuras geométricas.
4. Vendar los ojos de las niñas y niños para que vayan encajando las figuras en el orificio de la plantilla del cartón prensado.
5. La docente conversa con las niñas y niños respecto a las normas al juego que se ejecutará.
6. Si al tercer intento falla, sede el turno al siguiente participante.
7. Repetir el juego las veces que sean posibles para que así diferencien las figuras geométricas.

+ **Variantes del juego:** Se les puede cambiar el juego por el juego a ciegas, donde mediante el tanto discrimina las figuras geométricas.

+ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Diferencia las figuras geométricas.			
Se concentra para no equivocarse en el desarrollo del juego			
Asocia las características de las figuras geométricas con objetos del medio.			

**Fuente:** Unidad Educativa “CREAR”

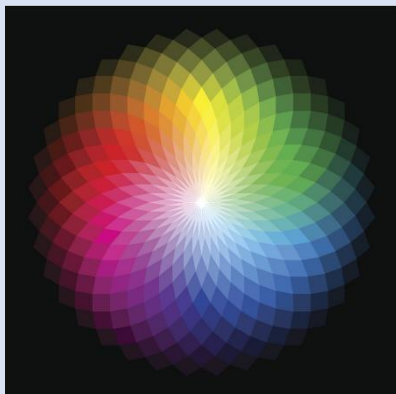
**Elaborado por:** Flor Mena

<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b> <b>ACTIVIDAD N° 9: IMÁN DE LOS SUEÑOS</b>				
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno		
		<b>EVALUACION DE LOGRO</b> + Diferencia las figuras geométricas. + Se concentra para no equivocarse en el desarrollo del juego. + Asocia las características de las figuras geométricas con objetos del medio.		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			
<b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "CREAR" <b>Elaborado por:</b> Flor Mena				

### Observación;

Al término de la actividad N° 9 Imán de los sueños, se analizó los estudiantes son capaces de diferenciar figuras, formas, siendo capaces de asociar figuras con objetos que les rodean y muy pocos discentes necesitaron de la ayuda del maestro para desarrollar la actividad.

ACTIVIDAD N° 10  
MENSA JEROS PRIMARIOS



**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, constituyéndose 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 primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.

✚ **Edad:** 3 a 4 años.

✚ **No de niños:** 15

✚ **Tiempo:** 30 minutos

✚ **Recursos:** Tiza, o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

✚ **Lugar:** Patio

✚ **Organización:** Individual

✚ **Desarrollo:**

1. Armar un círculo, de máximo cinco personas.
2. Cada uno mencionará un color primario.
3. Después, quienes integren el círculo deberán repetir los colores, pero en la segunda vuelta mencionaran objetos del color descrito.
4. En la tercera ronda mencionaran una fruta y en la última mencionaran un lugar que lleven el color descrito.
5. La docente conversa con las niñas y niños respecto a las normas del juego que van a realizar.
6. Realizarán una demostración a las niñas y niños sobre el juego a realizarse.
7. Si se equivocan al mencionar la categoría empleada, automáticamente va saliendo del juego.

✚ **Variantes del juego:** Se les puede cambiar el juego de la rayuela tradicional, por la rayuela de avion, la rayuela del gato.

✚ **Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	I	EP	A
Reconocer los colores primarios.			
Respetar las normas del juego.			
Memoriza el orden de los colores			
Asocia los colores con frutas, figuras, objetos, otros.			

**Fuente:** Unidad Educativa "CREAR"

**Elaborado por:** Flor Mena

<b>INFORME FORMAL CUALITATIVO</b>				
<b>ACTIVIDAD N° 10: MENSAJEROS PRIMARIOS</b>				
<b>Grupo de edad: 3 a 4 años</b>		<b>Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemática.</b>		
<b>N°</b>	Nombres de niñas y niños	<b>DESTREZAS:</b> Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.		
		<b>EVALUACION DE LOGRO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Reconocer los colores primarios</li> <li>+ Respetar las normas del juego.</li> <li>+ Memoriza el orden de los colores</li> <li>+ Asocia los colores con frutas, figuras, objetos, otros.</li> </ul>		
		<b>INICIADO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDOS</b>
1.	Niño 1			
2.	Niño 2			
3.	Niño 3			
4.	Niño 4			
5.	Niño 5			
6.	Niño 6			
7.	Niño 7			
8.	Niño 8			
9.	Niño 9			
10.	Niño 10			
11.	Niño 11			
12.	Niño 12			
13.	Niño 13			
14.	Niño 14			
15.	Niño 15			
<b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “CREAR”				
<b>Elaborado por:</b> Flor Mena				

### **Observación;**

Al término de la actividad N° 10 Mensajeros Primarios, demostraron las niñas y niños que son capaces de reconocer los colores primarios en objetos que les rodean y pocos estudiantes necesariamente pidieron apoyo.

## CAPITULO IV

### Resultados Finales.

#### Lista de Cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

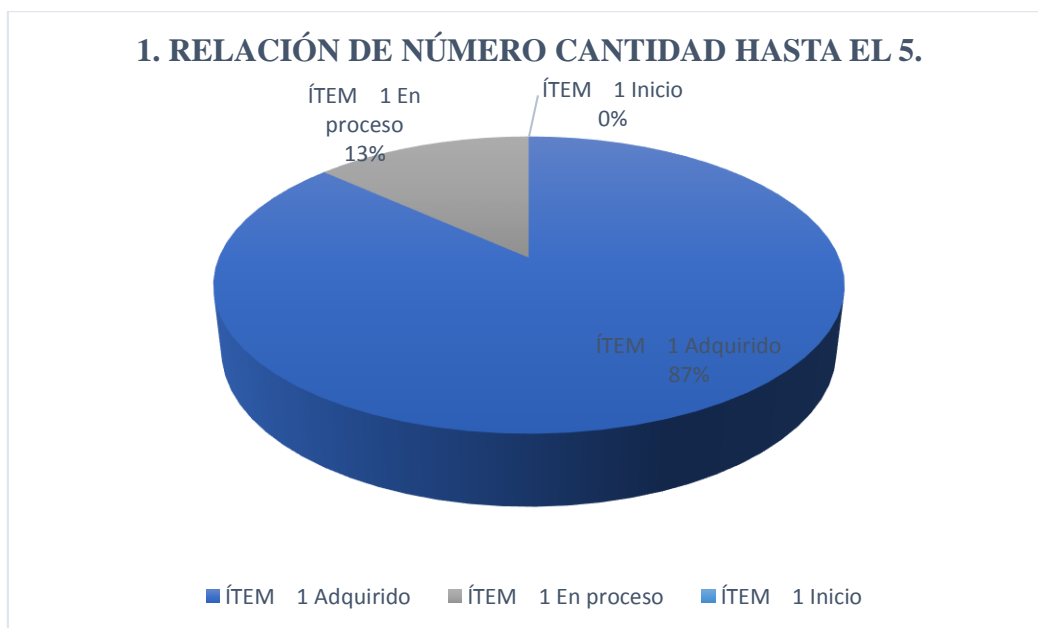
Tabla 34 Comprende la relación de número cantidad hasta el 5.

1. Comprende la relación de número cantidad hasta el 5.			
CÓDIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Adquirido	13	87
	En proceso	2	13
	Inicio	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

### Gráfico 31.

Relación de número cantidad hasta el 5.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

### Análisis de datos.

En el gráfico N°31.- Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a las niñas o niños han adquirido la comprensión de relación de número cantidad, mientras el 13% representan a 2 niñas y niños se encuentran en proceso ante el desarrollo de destreza.

Tabla 35 Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

**2. Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.**

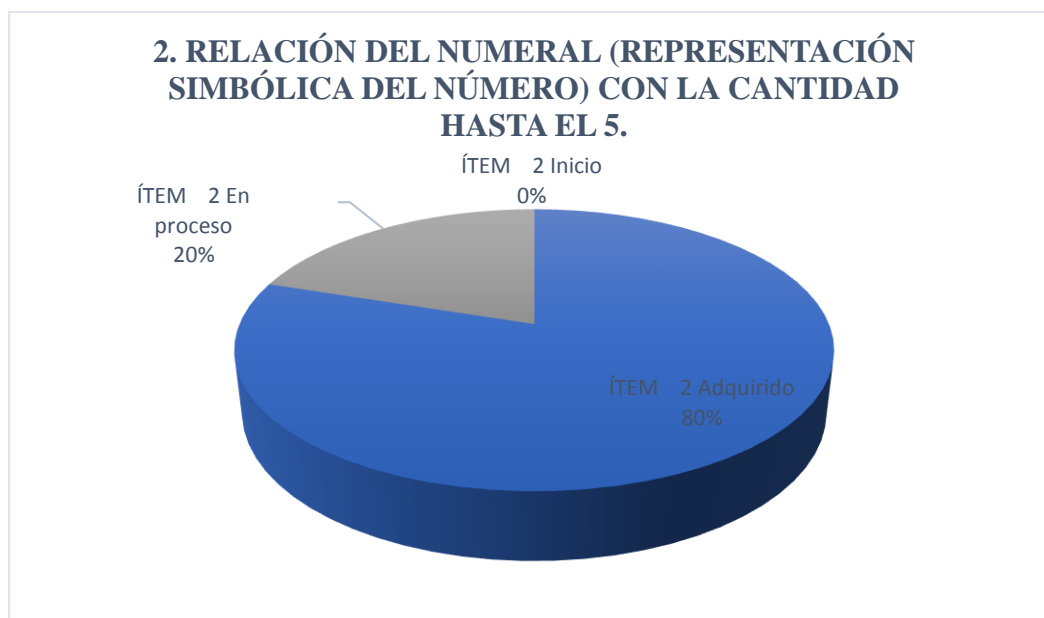
CÓDIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 2	Adquirido	12	80
	En proceso	3	20
	Inicio	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 32.**

Relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

En el gráfico N°32.- Conforme a los resultados obtenidos el 80% que representan a 12 niñas o niños que han adquirido la destreza de comprender la relación del numeral, mientras que el 20% representan a 3 niñas y niños que están en proceso de adquisición de la destreza

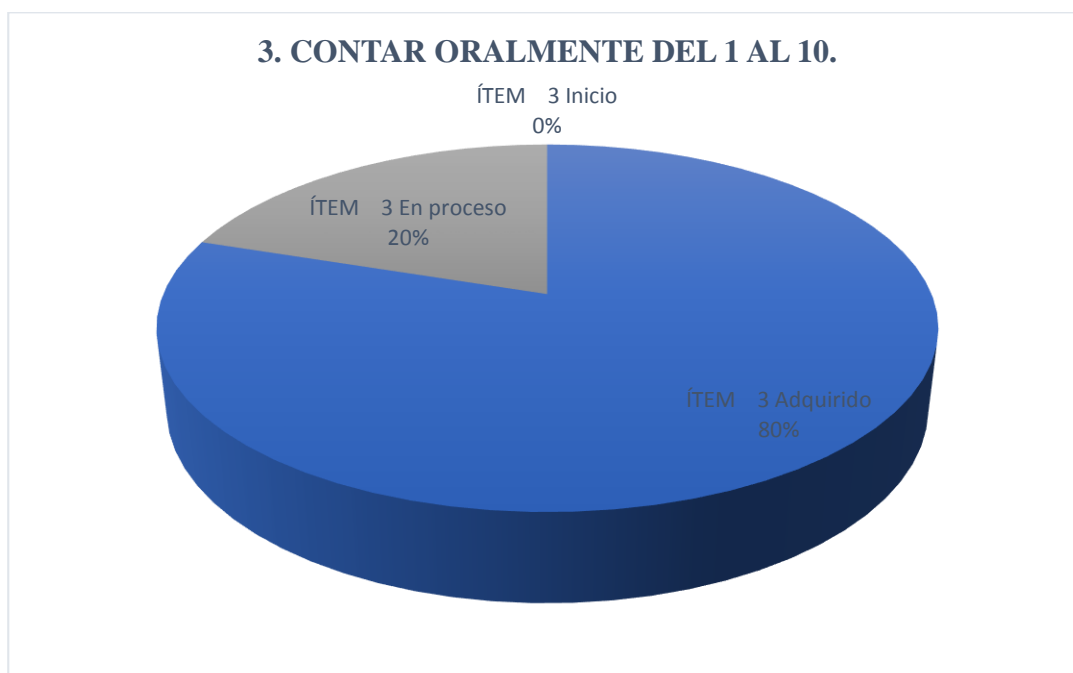
Tabla 36 Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces.

<b>3. Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 3</b>	Adquirido	12	80
	En proceso	3	20
	Inicio	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 33.**

*Contar oralmente del 1 al 10.*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°33.-** Mediante los resultados obtenidos se puede evidenciar que el 80% que representan a 12 niñas y niños se encuentran en destreza adquirida como lo es contar oralmente del 1 al 10, mientras que el 20% que representa a 3 niñas o niños se encuentran en proceso.

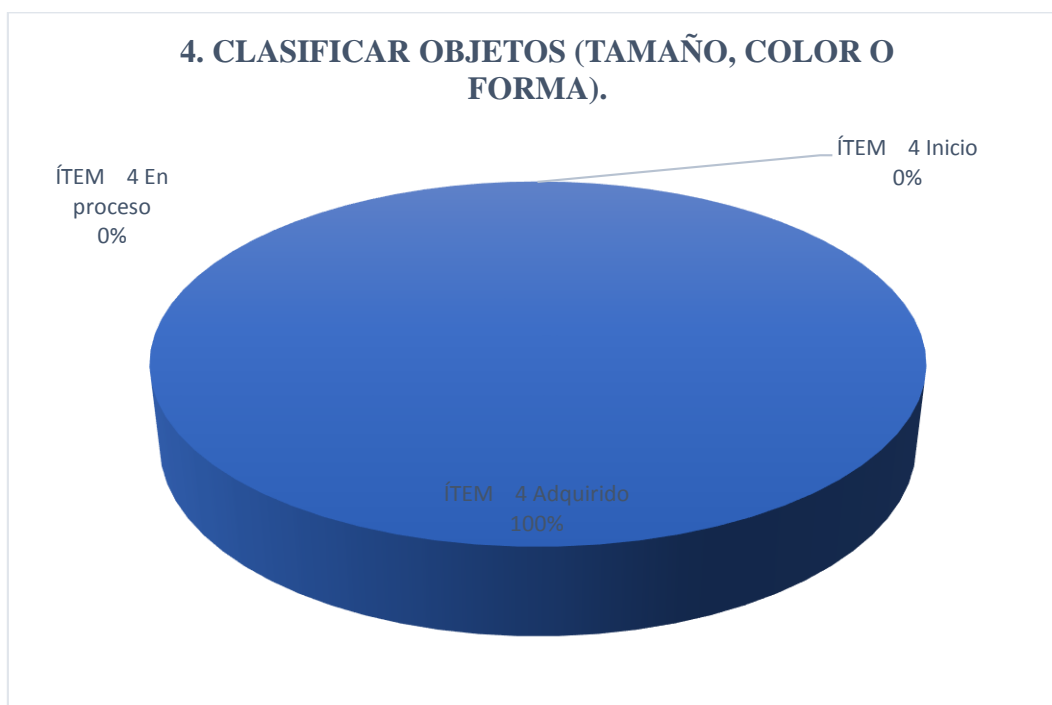
Tabla 37 Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).

<b>4. Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 4</b>	Adquirido	15	100
	En proceso	0	0
	Inicio	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 34.**

*Clasificar objetos (tamaño, color o forma).*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°34.-** Mediante los resultados se puede evidenciar que el 100% de niñas y niños han adquirido la destreza de clasificar los objetos con atributos lo que quiere decir que el juego empleado como recurso didáctico ha sido muy beneficiario para los estudiantes.



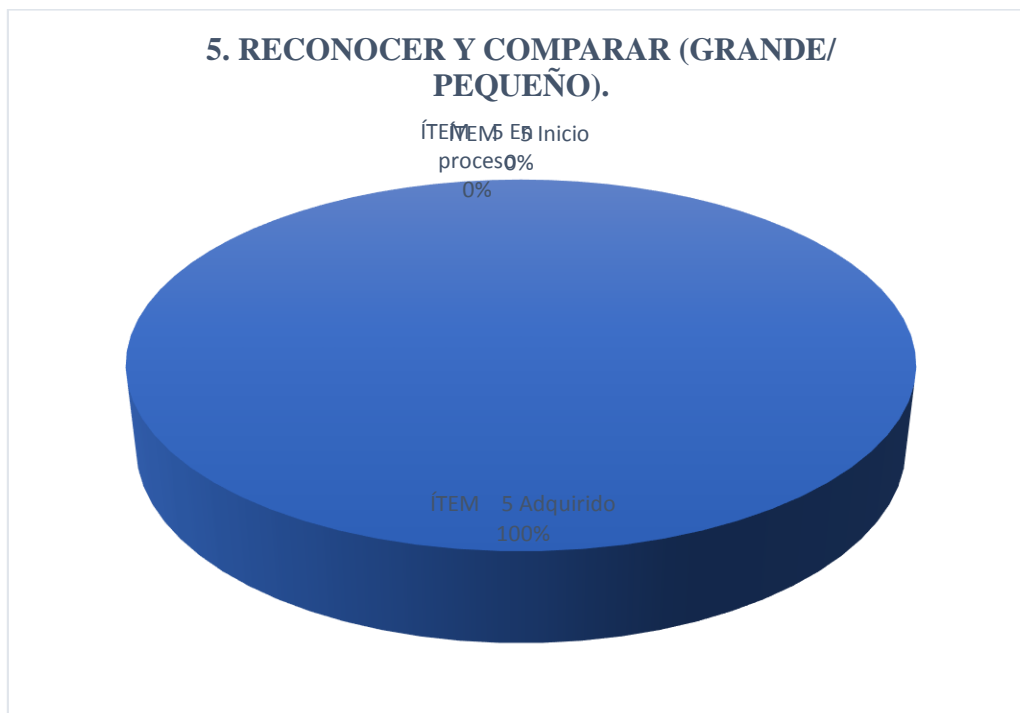
Tabla 38 Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)

<b>5. Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 5</b>	Adquirido	15	100
	En proceso	0	0
	Inicio	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
 Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 35.**

*Reconocer y comparar (grande/ pequeño).*



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
 Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°35.-** Mediante los resultados obtenidos se puede verificar que el 100% que representan a 15 niñas y niños han adquirido la destreza de reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño.

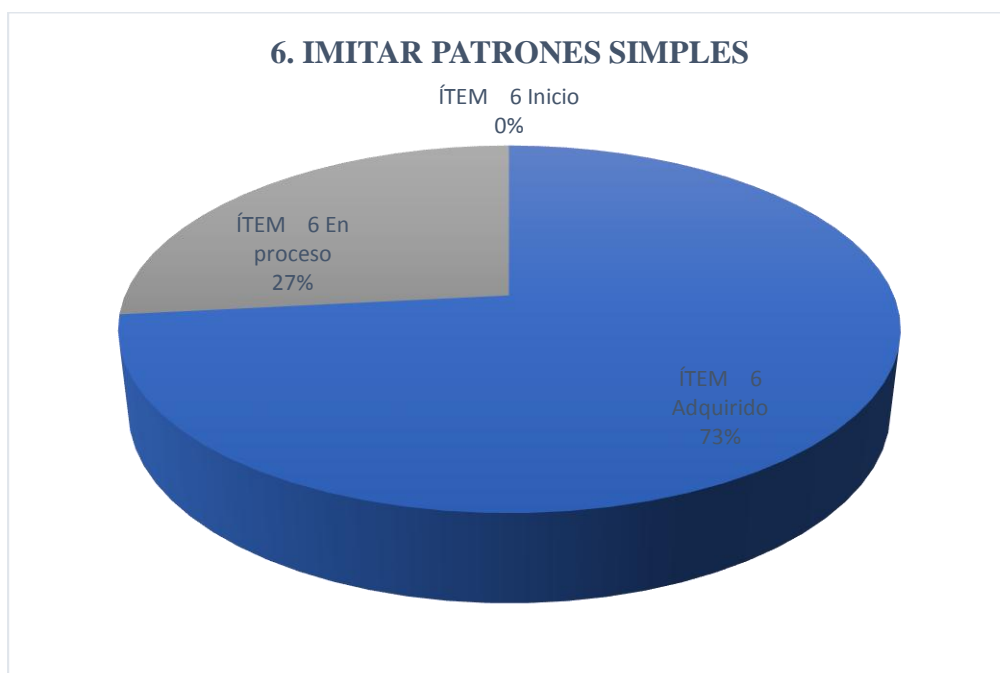
Tabla 39 Imitar patrones simples con elementos de su en su entorno.

<b>6. Imitar patrones simples con elementos de su en su entorno.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 6</b>	Adquirido	11	73
	En proceso	4	27
	Inicio	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 36.**

*Imitar patrones simples.*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°36.-** Conforme los resultados obtenidos el 73% que representan a 11 niñas o niños han adquirido la destreza de imitar patrones simples con elementos de su entorno, mientras el 27% representan a 4 niñas y niños que están en proceso del desarrollo de la destreza.

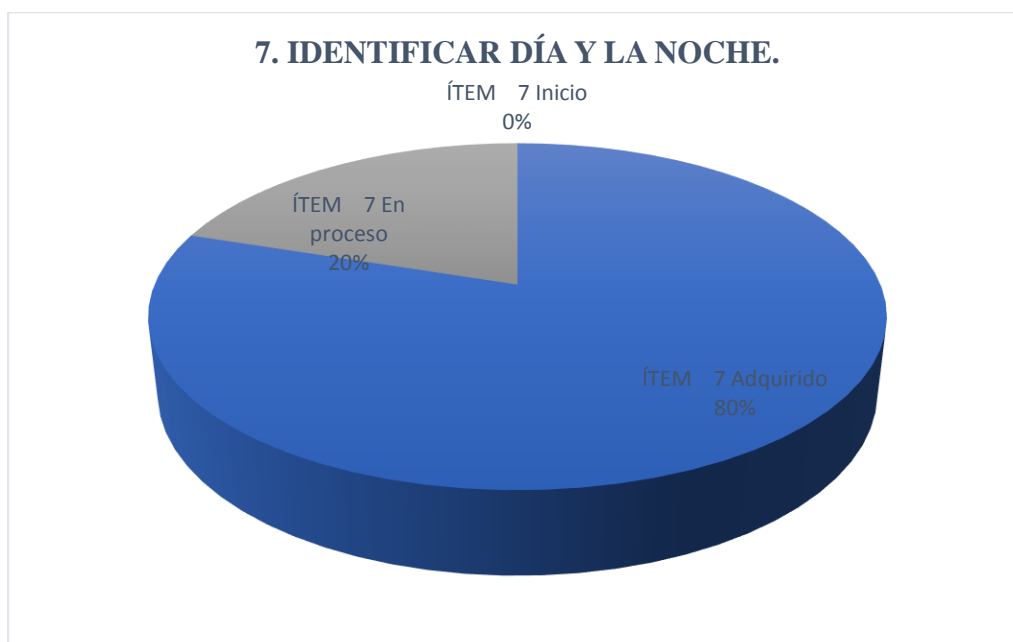
Tabla 40 Identificar características del día y la noche.

<b>7. Identificar características del día y la noche.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 7</b>	Adquirido	12	80
	En proceso	3	20
	Inicio	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 37.**

*Identificar día y la noche.*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°37.-** De acuerdo a los resultados obtenidos el 80% que representan a 12 niñas y niños han adquirido la destreza de identificar las características del día y la noche, mientras el 20% representan a 3 niñas y niños que se encuentran aún en proceso de adquisición de la destreza.

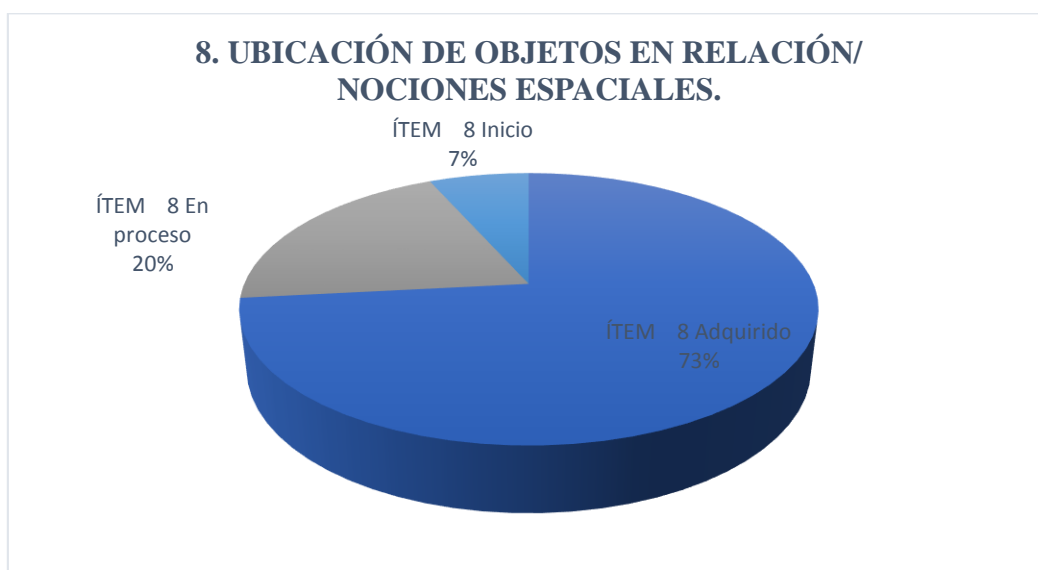
Tabla 41 Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.

<b>8. Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 8</b>	Adquirido	11	73
	En proceso	3	20
	Inicio	1	7
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 38.**

*Ubicación de objetos en relación/ nociones espaciales.*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°38.-** Mediante los resultados obtenidos el 73% que representan a 11 niñas o niños han adquirido la destreza de reconocer la ubicación de objetos en relación con sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos, mientras el 20% representan a 3 niñas y niños que se encuentran aún en proceso y un 7% restante representa a 1 niña o niño se encuentra en inicio de la destreza.

Tabla 42 Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.

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

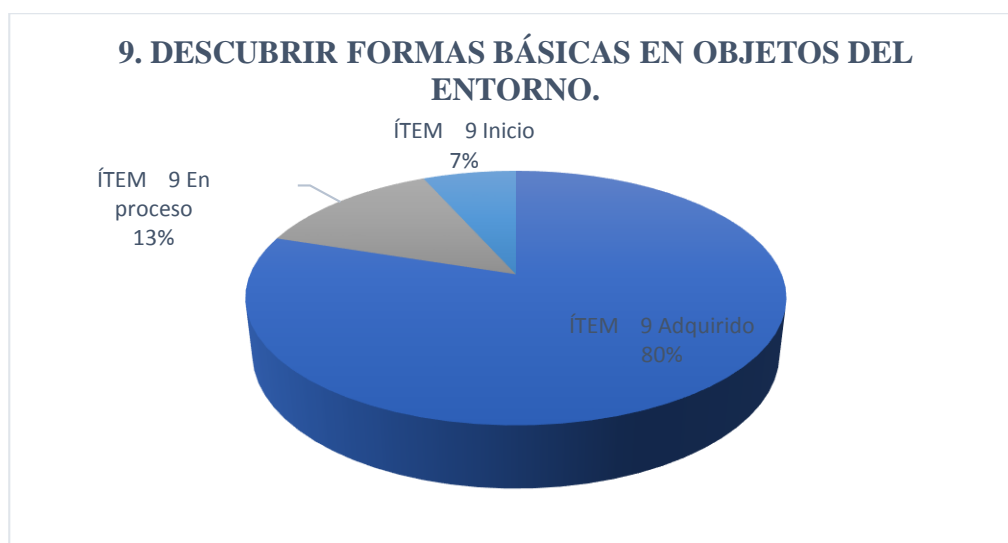
CÓDIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 9	Adquirido	12	80
	En proceso	2	13
	Inicio	1	7
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 39.**

*Descubrir formas básicas en objetos del entorno.*



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

Elaborado por: Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

**En el gráfico N°39.-** Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 12 niñas y niños han adquirido el desarrollo de la destreza de descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno, mientras el 13% representan a 2 niñas o niños que están en proceso y el 7% restante representa a 1 niña o niño en inicio de la destreza.

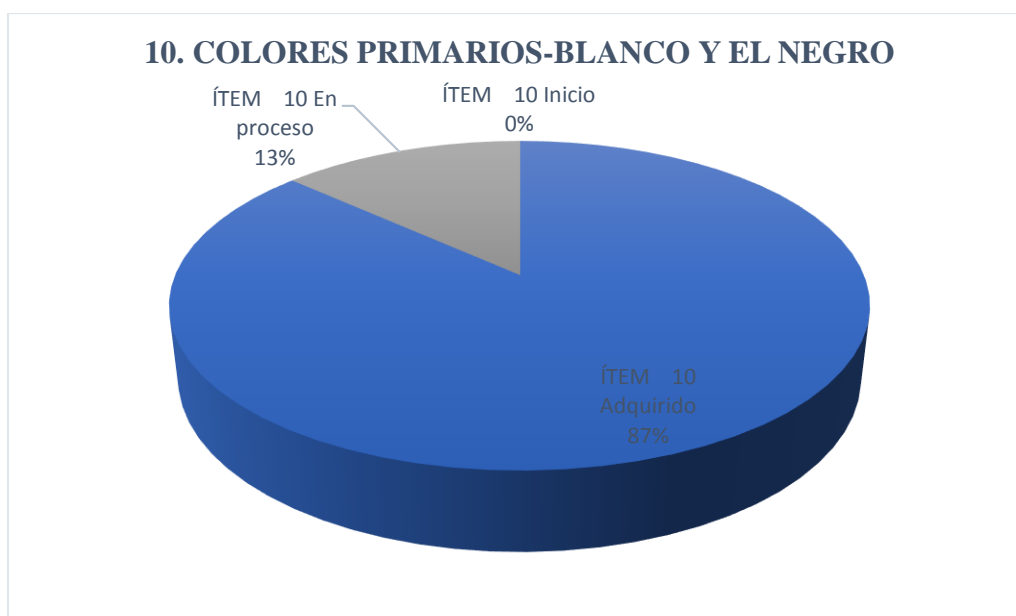
Tabla 43 Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.

<b>10. Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ÍTEM 10</b>	Adquirido	13	87
	En proceso	2	13
	Inicio	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"  
**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Gráfico 40.**

*Colores primarios-blanco y el negro*



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E."CREAR"

**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

**Análisis de datos.**

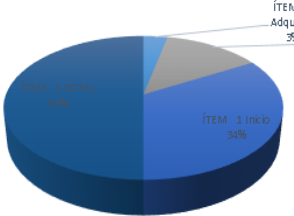
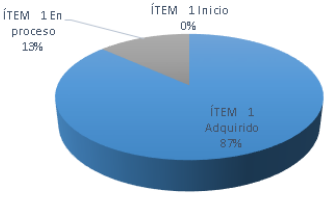
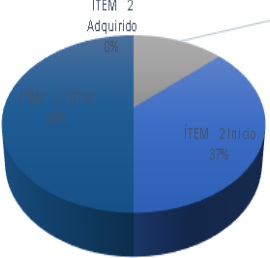
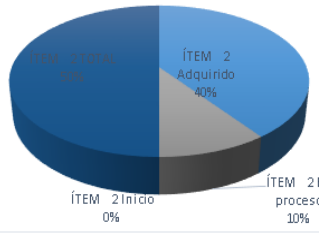
**En el gráfico N°40.-** Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a 13 niñas y niños han adquirido la destreza de reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno, el 13% representan a 2 niñas y niños que se encuentran en proceso de la adquisición de la destreza.

## Cuadro Comparativo.

Después de haber realizado 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:

**Cuadro 1.**

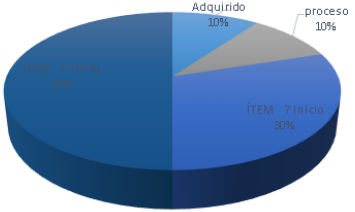
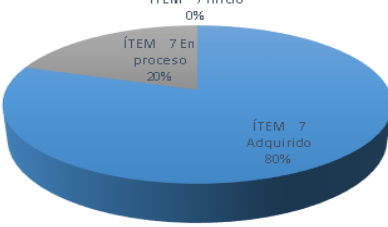
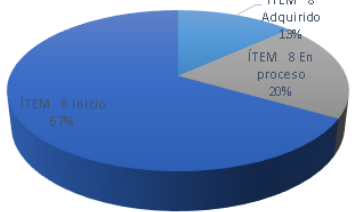
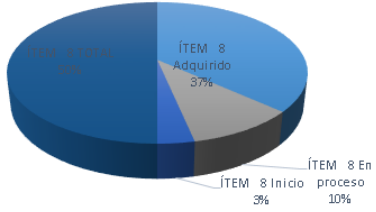
*Resultados del antes y después de la propuesta.*

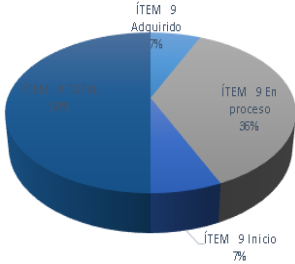
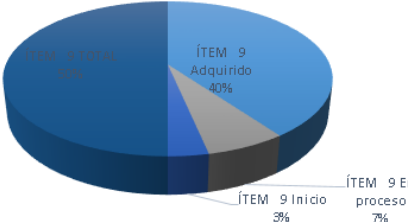
Código	Destrezas	Gráficos previos a la propuesta	Gráficos después de la propuesta
Ítem 1	Comprende la relación de número cantidad hasta el 5.	<p>1. RELACIÓN DE NÚMERO CANTIDAD HASTA EL 5.</p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°21.- El 67% corresponden a 10 niños y niñas que se encuentran en inicio de comprender la relación de número cantidad hasta el 5, el 27% corresponde a 4 niños y niñas que se encuentran en proceso y el 6% correspondes a 1 niño o niña adquirida la destreza.</p>	<p>1. RELACIÓN DE NÚMERO CANTIDAD HASTA EL 5.</p>  <p><b>Análisis de Datos</b> En el gráfico N°31.- Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a las niñas o niños han adquirido la comprensión de relación de número cantidad, mientras el 13% representan a 2 niñas y niños se encuentran en proceso ante el desarrollo de destreza.</p>
Ítem 2	Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.	<p>(REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA DEL NÚMERO) CON LA CANTIDAD HASTA EL 5.</p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°22.- Conforme a los resultados</p>	<p>2. RELACIÓN DEL NUMERAL (REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA DEL NÚMERO) CON LA CANTIDAD HASTA EL 5.</p>  <p><b>Análisis de datos:</b></p>

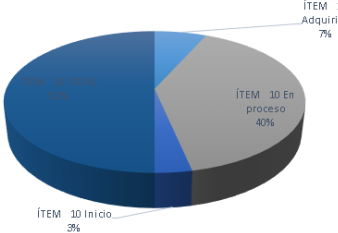
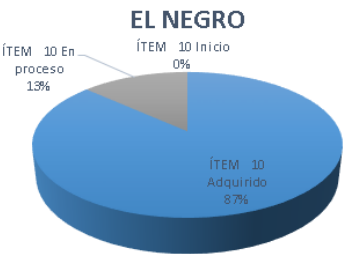
		obtenidos 73% que representan a 11 niñas y niños se encuentran en inicio de la representación simbólica con cantidades hasta el 5, mientras el 27% que representan a 4 niñas y niños que se encuentran están en proceso.	<b>En el gráfico N°32.-</b> Conforme a los resultados obtenidos el 80% que representan a 12 niñas o niños que han adquirido la destreza de comprender la relación del numeral, mientras que el 20% representan a 3 niñas y niños que están en proceso de adquisición de la destreza.
<b>Ítem 3</b>	Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces.	<p>3. CONTAR ORALMENTE DEL 1 AL 10.</p> <p><b>Análisis de datos:</b> <b>En el gráfico N°23.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 67% que representan a 10 niñas y niños se encuentran en inicio de contar oralmente del 1 al 10, mientras el 33% representan a 5 niñas y niños están en proceso.</p>	<p>3. CONTAR ORALMENTE DEL 1 AL 10.</p> <p><b>Análisis de datos:</b> <b>En el gráfico N°33.-</b> Mediante los resultados obtenidos se puede evidenciar que el 80% que representan a 12 niñas y niños se encuentran en destreza adquirida como lo es contar oralmente del 1 al 10, mientras que el 20% que representa a 3 niñas o niños se encuentran en proceso.</p>
<b>Ítem 4</b>	Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).	<p>4. CLASIFICAR OBJETOS (TAMAÑO, COLOR O FORMA).</p> <p><b>Análisis de datos:</b> <b>En el gráfico N°24.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 53% que representan a 8 niñas y niños se encuentran en inicio de clasificar objetos por su tamaño, color o forma,</p>	<p>4. CLASIFICAR OBJETOS (TAMAÑO, COLOR O FORMA).</p> <p><b>Análisis de datos:</b> <b>En el gráfico N°34.-</b> Mediante los resultados se puede evidenciar que el 100% de niñas y niños han adquirido la destreza de clasificar los objetos con atributos lo que quiere decir que el juego empleado como recurso didáctico</p>



		mientras el 33% que representan a 5 niñas y niños que están en proceso y el 13% representa a 2 niñas o niños que han adquirido la destreza.	ha sido muy beneficiario para los estudiantes.
<b>Ítem 5</b>	Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)	<p>5. RECONOCER Y COMPARAR (GRANDE/PEQUEÑO).</p> <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°25.- Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a 13 niñas y niños se encuentran en inicio de reconocer y comparar objetos, mientras que el 13% representan a 2 niñas y niños que están en proceso.</p>	<p>5. RECONOCER Y COMPARAR (GRANDE/PEQUEÑO).</p> <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°35.- Mediante los resultados obtenidos se puede verificar que el 100% que representan a 15 niñas y niños han adquirido la destreza de reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño.</p>
<b>Ítem 6</b>	Imitar patrones simples con elementos de su entorno	<p>6. IMITAR PATRONES SIMPLES.</p> <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°26.- Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 12 niñas y niños se encuentran en inicio de imitar patrones simples, mientras el 20%</p>	<p>6. IMITAR PATRONES SIMPLES</p> <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°36.- Conforme los resultados obtenidos el 73% que representan a 11 niñas o niños han adquirido la destreza de imitar patrones simples con elementos de su entorno, mientras el 27% representan a 4 niñas y niños que</p>

		representan a 3 niñas y niños que están en proceso.	están en proceso del desarrollo de la destreza.
<b>Ítem 7</b>	Identificar características del día y la noche.	<p>7. IDENTIFICAR DÍA Y LA NOCHE.</p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°27.- Mediante los resultados obtenidos el 60% que representan a 9 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar el día y la noche, mientras el 20% representan a 3 niñas y niños que están en proceso y el 20% complementario representa a 3 niñas y niños con destreza adquirida.</p>	<p>7. IDENTIFICAR DÍA Y LA NOCHE.</p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°37.- De acuerdo a los resultados obtenidos el 80% que representan a 12 niñas y niños han adquirido la destreza de identificar las características del día y la noche, mientras el 20% representan a 3 niñas y niños que se encuentran aún en proceso de adquisición de la destreza.</p>
<b>Ítem 8</b>	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.	<p>8. UBICACIÓN DE OBJETOS EN RELACIÓN/ NOCIONES ESPACIALES.</p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°28.- Mediante los resultados obtenidos el 67% que representan a 10 niñas y niños se encuentran en inicio de ubicación de objetos en relación y nociones espaciales, mientras el 20% representan a 3 niñas y niños que están</p>	<p>8. UBICACIÓN DE OBJETOS EN RELACIÓN/ NOCIONES ESPACIALES.</p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°38.- Mediante los resultados obtenidos el 73% que representan a 11 niñas o niños han adquirido la destreza de reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos, mientras el 20% representan a 3 niñas y niños que se encuentran</p>

		en proceso y el 13% complementario representa a 2 niñas y niños con destreza adquirida.	aún en proceso y un 7% restante representa a 1 niña o niño se encuentra en inicio de la destreza.																
<b>Ítem 9</b>	¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno	<p>9. DESCUBRIR FORMAS BÁSICAS EN OBJETOS DEL ENTORNO.</p>  <table border="1"> <caption>Datos del Gráfico 29</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ÍTEM 9 Adquirido</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>ÍTEM 9 En proceso</td> <td>73%</td> </tr> <tr> <td>ÍTEM 9 Inicio</td> <td>13%</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N°29.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 13% que representan a 2 niñas y niños se encuentran en inicio de descubrir formas básicas en objetos del entorno, mientras el 73% representan a 11 niñas y niños que están en proceso y el 13% restante representa a 2 niñas y niños con destreza adquirida.</p>	Categoría	Porcentaje	ÍTEM 9 Adquirido	14%	ÍTEM 9 En proceso	73%	ÍTEM 9 Inicio	13%	<p>9. DESCUBRIR FORMAS BÁSICAS EN OBJETOS DEL ENTORNO.</p>  <table border="1"> <caption>Datos del Gráfico 39</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ÍTEM 9 Adquirido</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>ÍTEM 9 En proceso</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>ÍTEM 9 Inicio</td> <td>7%</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N°39.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 12 niñas y niños han adquirido el desarrollo de la destreza de descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno, mientras el 13% representan a 2 niñas o niños que están en proceso y el 7% restante representa a 1 niña o niño en inicio de la destreza.</p>	Categoría	Porcentaje	ÍTEM 9 Adquirido	80%	ÍTEM 9 En proceso	13%	ÍTEM 9 Inicio	7%
Categoría	Porcentaje																		
ÍTEM 9 Adquirido	14%																		
ÍTEM 9 En proceso	73%																		
ÍTEM 9 Inicio	13%																		
Categoría	Porcentaje																		
ÍTEM 9 Adquirido	80%																		
ÍTEM 9 En proceso	13%																		
ÍTEM 9 Inicio	7%																		

<p><b>Ítem</b> <b>10</b></p>	<p>Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.</p>	<p><b>10. COLORES PRIMARIOS-BLANCO Y EL NEGRO</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> <b>En el gráfico N°30.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 7% que representan a 1 niña o niño se encuentran en inicio de reconocimiento de colores primarios, mientras el 80% representan a 12 niñas y niños que están en proceso y el 13% restante representa a 2 niñas y niños con la destreza adquirida.</p>	<p><b>10. COLORES PRIMARIOS-BLANCO Y EL NEGRO</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> <b>En el gráfico N°40.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a 13 niñas y niños han adquirido la destreza de reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno, el 13% representan a 2 niñas y niños que se encuentran en proceso de la adquisición de la destreza.</p>
----------------------------------	---	--	---

Comentario:

Los juegos didácticos se establecen que influyeron en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de las niñas y niños del Centro Educativo “CREAR”, por medio de los juegos establecidos en la guía didáctica se pudo verificar el interés y empeño que cada uno de los estudiantes niñas y niños lo demostraba, favoreciendo al desarrollo de la creatividad e imaginación para el cumplimiento de las actividades planteadas.

Consecutivamente después de la aplicación, se pudo evaluar los logros de cada una de las destrezas planteadas en el ámbito de las relaciones lógicas, las cuales constan en el eje de aprendizaje y enseñanza al descubrimiento del entorno natural y cultural del currículo de educación inicial 2014, en el cual las niñas y niños adquirieron las destrezas indispensables, siendo participe de su propio aprendizaje a través de los diferentes juegos que fueron ejecutados, en la cual se pudo verificar la satisfacción en las niñas y niños después de haberse divertido y por ende aprendido las matemáticas desde el parámetro de juego didáctico acoplado el medio en el cual se vaya a desarrollar la actividad.

## CAPÍTULO V

### **Conclusiones y Recomendaciones.**

#### **Conclusiones.**

- ❖ Investigar y seleccionar los juegos didácticos que serán primordiales en el desarrollo del pensamiento en las niñas y niños, mediante un sesgado de información minuciosa que permitirá que tanto el docente, padre de familia y estudiante enriquecer a los conocimientos y por ende se logrará destrezas en los estudiantes haciendo de él un aprendizaje significativo.
  
- ❖ Realizar un análisis minucioso en cada uno de los estudiantes, mediante de técnicas como encuestas, entrevistas u otro recurso con la finalidad de conocer las debilidades y fortalezas de los estudiantes; de esta manera se podrá aplicar las estrategias metodológicas mediante juegos didácticos que le ayudarán al desarrollo del pensamiento lógico matemático.
  
- ❖ Emplear recursos que sean concretos para que las niñas y niños manipulen; de esta manera el aprendizaje en los estudiantes quede impregnado y así puedan tener un buen desenvolvimiento dentro y fuera del aula o a su vez en el entorno que se encuentre, lo cual orientará al aprendizaje y al desarrollo del pensamiento lógico matemático en el sistema educativo.

- ❖ Capacitar al personal docente después de haber realizado un diagnóstico en cuanto al conocimiento sobre estrategias innovadoras, para que de esta forma el docente pueda llegar al estudiante de acuerdo con las necesidades que presenten los discentes y así ejecutar aplicación de conocimientos mediante estrategias que permitan evaluar las destrezas adquiridas.
  
- ❖ Contar con la predisposición del padre de familia, docente y estudiante tanto en el trabajo de aula como del trabajo realizado en casa, para de esta forma se pueda llevar a cabo el desarrollo de las actividades planificadas por parte de los docentes con el fin de desarrollar destrezas con el fin de enriquecer sus conocimientos y por ende al desarrollo de la lógica matemática.

### **Recomendaciones.**

- ❖ Los juegos didácticos son un recurso empelado como estrategia para el desarrollo del pensamiento, es por ello que es factible la aplicación de esta estrategia ante el sistema de aprendizaje buscando siempre los juegos adecuados a la necesidad, aplicando acorde al nivel de complejidad de cada grupo de estudiantes.
  
- ❖ Acoplar cada juego acorde a la edad del grupo de estudiantes, ejemplificando las indicaciones para poder ejecutar paso a paso cada uno de los juegos que son utilizado como estrategia, con la finalidad de que se cumpla y se respete las normas e indicaciones con el grupo de trabajo, el mismo que será evaluado mediante rúbricas.

- ❖ Innovar estrategias de aprendizaje en los docentes mediante investigaciones, para poder emplear en el sistema educativo y a su vez sea un aprendizaje significativo para el estudiante teniendo la satisfacción ante los resultados obtenidos por el docente del trabajo realizado, en caso de no haber sido satisfactorio los resultados, se puede cambiar por otras estrategias que ayuden al desarrollo del aprendizaje.
  
- ❖ Incrementar material didáctico concreto; el mismo que será manipulado por las niñas y los niños para llevar a cabo el desarrollo de cada temática a trabajar, creando espíritu de trabajo en el estudiante e inclinación y gusto por el aprendizaje, de esta manera el padre de familia también se motivará por comprar material concreto y así puedan los discentes practicar en casa lo aprendido.
  
- ❖ Evaluar mediante rúbricas de aprendizaje, lista de cotejos u otro recurso, empleando a los estudiantes de manera individual, con la finalidad de conocer sus destrezas desarrolladas y una vez tabulados los resultados puedan los docentes seleccionar las estrategias innovadoras, juegos didácticos u otro recurso que favorezca el sistema de aprendizaje.

## Lista de Referencias Bibliográficas.

- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1998). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo*. 1ra ed. México (ciudad), País: Editorial Trillas.
- Piaget, J. (1975). *El desarrollo del pensamiento*. Buenos Aires: Paidós.
- Consejo Nacional de Planificación de la República del Ecuador. (2017). Plan Nacional para el Buen Vivir 2017 – 2021. Quito-Ecuador: Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo Recuperado de: <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Cardoso, E., y Cerecedo, M. (2008). El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47(5). ISSN: 1681 – 5653. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2652Espinosa2.pdf>
- Marinello Z. (2021). El contraste de las hipótesis de significancia mediante el factor Bayes en el ámbito clínico Hypothesis significance test using Bayes factor in the clinical setting. *Revista Electrónica Dr. Zoilo E. Marinello Vidaurreta (ISSN 1029-3027 | RNPS 1824)* Recuperado de: <http://revzoilomarinellosld.cu/index.php/zmv/article/view/2677>.
- Shaffer R., D. (2000). *Psicología y Desarrollo Infancia y adolescencia*. México: International Thomson.
- Acosta, C. & Herrera M., (2019) “Estrategias metodológicas para el desarrollo de relaciones lógico -matemáticas en niños y niñas de 4 -5 años del Colegio Militar Eloy Alfaro”. Tipo de tesis para optar un grado o título. Universidad Central del Ecuador. Quito-Ecuador 2019. Recuperado de: <https://docplayer.es/159586601-Universidad-central-del-ecuador.html>
- Castillo, E. (2018) “PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL TRAZOS Y COLORES Pontificia Universidad del Ecuador Sede Santo Domingo. Santo Domingo- Ecuador.
- Deleg, M. Y., y Espín, M. R., (2012) “Técnicas Lúdicas para el desarrollo del Razonamiento Lógico Matemático, en niños del séptimo año de educación básica en la Escuela Fiscal “César Dávila Andrade” de la ciudad de Santo Domingo”. Pontificia Universidad del Ecuador Sede Santo Domingo. Santo Domingo- Ecuador.
- Escalante, S., y Lizcano, S. (2018) Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición. Universidad Cooperativa de Colombia.
- Farfan, W.E. (2012). El desarrollo del pensamiento lógico y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática, de los niños del tercer año de básica



la escuela “AGUSTÍN IGLESIAS”, de la provincia del Azuay, cantón Sigsig, parroquia Ludo. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

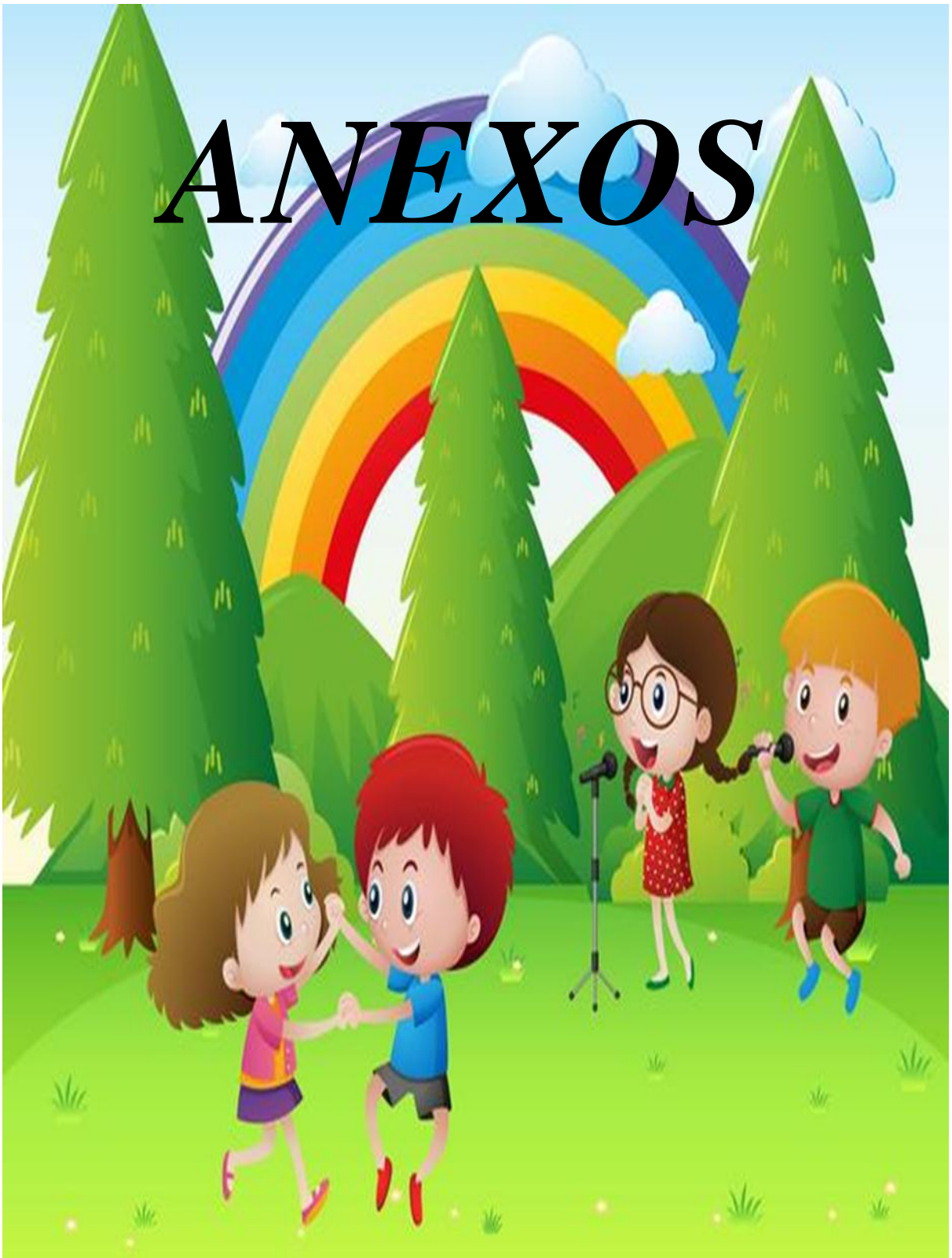
Palomino. E. & Encalada E., (2019) “JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.IN° 225 “MIRAFLORES” TAMBURCO – 2019” UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES. Abancay – Perú 2019

Uribe, G. M., (2016) “DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO JARDÍN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DOMINGO SAVIO.” Universidad Santo Tomas. SAN JOSÉ DE CÚCUTA.

Alberca. F. (2020) De Hacer familia. Ejercicios para estimular la inteligencia de los niños. Recuperado de: <https://www.hacerfamilia.com/ninos/ejercicios-estimular-inteligencia-ninos-20181227101616.html>

Web del Maestro, (2020). Como desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático en los niños. Recuperado de: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/como-desarrollar-el-pensamiento-logico-matematico-en-los-ninos/>

# ANEXOS



Anexo A.- Informe del tutor.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

INFORME DEL TUTOR




Fecha: 10/06/2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Msc. José Daniel Shauri Romero	Programa Académico o Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
<b>JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "CREAR" UBICADO EN EL KM. 3 VÍA QUININDÉ CANTÓN SANTO DOMINGO, EN EL PERIODO ENERO – MAYO DEL 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 práctico	_____ 100 _____ %
Asesoría en el formato y trabajo escrito	_____ 100 _____ %
Acompañamiento	_____ 100 _____ %
Observaciones	

Certifico que el/la estudiante **FLOR MARÍA MENA ZAMBRANO**, cumplió el trabajo escrito y practico en su asesoría con un puntaje de **DIEZ (10)**.

FIRMA ASESOR:  FIRMA DIRECTOR DE CARRERA \_\_\_\_\_

## Anexo B.- Certificado de la Unidad Educativa "CREAR".




Santo Domingo 9 junio /2021

### CERTIFICADO

MSc. Mayra Piedad Guamán Chamba, Directora del C.E. Crear, ubicado en el Km.3 Vía Quinde Cantón Santo Domingo Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Certifica que la Sra. Mena Zambrano Flor María estudiante de la carrera de Parvularia cédula de la ciudadanía N° 1205235607 realizo su trabajo integrador curricular (Tesis) en este establecimiento con el tema **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "CREAR" UBICADO EN EL KM. 3 VÍA QUININDE CANTÓN SANTO DOMINGO, EN EL PERIODO ENERO – MAYO DEL 2021.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizo al interesado hacer uso del presente documento en lo que crea necesario.


Atentamente,



MSC. Mayra Piedad Guamán Chamba  
Directora del C.E. CREAR

---

Código Postal: 170507 / Quito-Ecuador



Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa  
[www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)

Teléfono: 593-2-326-1300

Escaneado con CamScanner

**Anexo C.- Formato de encuesta dirigida a docentes y padres de familia.**



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA  
SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS- ECUADOR  
GUIÓN DE ENCUESTA DIRIGIDO A LAS DOCENTES**

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

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

**Entrevistador(a):** \_\_\_\_\_

**Entrevistado(a):** \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** Determinar mediante la recopilación de la información sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático que poseen las niñas y niños a través de los juegos didácticos durante el proceso enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.

**INSTRUCCIONES:**

- 1) Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una equis (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.
- 2) Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:  
S= Siempre  
C.S= Casi siempre  
A.V= A veces  
N= Nunca

N	INDICADORES	S	C	A	N
			· S	· V	
1	¿Usted incorpora juegos didácticos en sus planificaciones?				
2	¿Las niñas y los niños muestran interés de participación en actividades con juegos didácticos?				
3	¿Las niñas y niños Construye patrones con números del 1 al 5 empleando juegos didácticos?				
4	¿Emplea usted roles de solución de conflictos en base a los juegos didácticos?				
5	¿Asocia los tiempos con canciones infantiles que ayuden al desarrollo del pensamiento lógico matemático?				
6	¿Recurre a los juegos socio-motores para el desarrollo de las matemáticas?				
7	¿Es para usted importante que las niñas y niños desarrollen mediante el aprendizaje el pensamiento lógico matemático?				
8	¿Utiliza algún recurso para desarrollar ejercicios matemáticos?				
9	¿Considera importante el uso de una guía didáctica como una metodología para realizar las actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?				
10	Aplicaría usted la guía de juegos didácticos con las niñas y niños como ayuda para un adecuado desarrollo del pensamiento				

**GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN**



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON  
CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA  
SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS- ECUADOR  
GUIÓN DE ENCUESTA DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA.**

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

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

**Entrevistador(a):** \_\_\_\_\_

**Entrevistado(a):** \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** Obtener información sobre el desarrollo del pensamiento que poseen las niñas y niños a través de los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas.

**INSTRUCCIONES:**

- 1) Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una equis (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.
- 2) Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:  
S= Siempre  
C.S= Casi siempre  
A.V= A veces  
N= Nunca

N	INDICADORES	S	C .S	A. V	N
1	¿Dentro del sistema de aprendizaje considera importante el entorno que le rodea a su hija/o para realizar juegos didácticos?				
2	¿Cree usted que se deben considerar los tipos de estrategias para la aplicación de los juegos didácticos en su hija/o?				
3	¿En qué medida considera importante aplicar los juegos didácticos utilizando recursos como: celular, televisión, computadora, laptop?				
4	¿Considera usted que los juegos didácticos ayudan a resolver problemas de la vida cotidiana?				
5	¿Los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?				
6	¿Es importante desarrollar el pensamiento lógico matemático en niñas y niños?				
7	¿La implementación del material concreto ayuda a su niño o niña al desarrollo del pensamiento lógico matemático?				
8	¿Las niñas y niños de edad promedio entre 3 y 4 años son capaces de clasificar objetos?				
9	¿Considera importante la implementación de una guía con diferentes juegos para desarrollar el pensamiento lógico				
10	¿Aplicaría usted a su hija/o los diferentes juegos propuestos en la guía didáctica?				

**GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN**

Anexo D.- Plan de Proyecto de Titulación.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: FLOR MARÍA MENA ZAMBRANO	Periodo Académico: septiembre 2017 – junio 2021
Carrera: PARVULARIA	Dirección Domicilio: Santo Domingo, Urb. Sueño de Bolívar Rto Toachi PARROQUIA
Correo electrónico: fmmenaz@itsjapon.edu.ec fmariamzambano@gmail.com	TELEFONO 0990509695

Fecha: 27 de enero del 2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del Asesor: Msc. José Daniel Shauri Romero	Carrera: PARVULARIA
TEMA DE PROCESO DE TITULACION	
<p><b>TEMA:</b> Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” ubicado en el Km. 3 Vía Quininde, Cantón Santo Domingo, Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el Periodo Enero – Mayo del 2021.</p>	
OBJETIVO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN	
<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la influencia de los juegos didácticos para el aprendizaje del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “CREAR” desde enero hasta mayo del 2021, a través de una investigación indirecta aplicada, para la elaboración de una guía didáctica dirigida a los docentes.</p> <p><b>Justificación</b></p>	

El presente tema de investigación, tiene la finalidad de fortalecer el pensamiento lógico matemático mediante la ejecución de juegos didácticos en las niñas y niños de 3 a 4 años. Siendo que es una de las bases principales en la etapa de Pre-escolaridad, donde los niños tiene mayor capacidad y retención memorial ante lo aprendido, el cual será fortalecido en el transcurso de su formación pedagógica durante lo que comprenda el procedo enseñanza aprendizaje.

Según el Plan Nacional del Buen Vivir, (2017-2021). Objetivo 1 correspondiente a "Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas" el mismo que afirma el deseo de:

"Lograr una vida digna para todas las personas, en especial aquellas en situación de vulnerabilidad, incluye la promoción de un desarrollo inclusivo que empodere a las personas durante todo el ciclo de vida, mediante educación y capacitación de calidad y pertinente. Esto con el fin de potenciar las capacidades y el talento humano del ser humano, concibiendo a la educación desde una mirada humanista del aprendizaje a lo largo de toda la vida con miras al desarrollo social, económico y cultural."(p. 48)

De acuerdo al texto expuesto, se puede deducir que, todos los ciudadanos tienen los mismos derechos y oportunidades durante todo su ciclo de vida que comprende desde que nace hasta que muere, el mismo que en los primeros años de escolaridad deben ser trabajados de manera correcta que les permitirá sobresalir a futuro mediante la práctica en cuanto al desarrollo de las habilidades y potencialidades adquiridas.

Esta investigación tiene como propósito constatar que los juegos didácticos son importantes porque permiten explorar su entorno, manifestar sus sentimientos emociones, creatividad las cuales ayudan a desarrollar su pensamiento lógico matemático dándole paso a que interactúen y construyan conocimientos en base a los juegos didácticos que le permitan razonar y desenvolverse de manera lógica y puedan actuar de una forma segura y sin miedos, siendo los beneficiados las niñas y niños de 3 a 4 años, permitiéndoles establecer un compromiso de parte de las docentes en conjunto con los padres



de familia para desarrollar las relaciones lógico matemático proponiendo la ejecución de juegos didácticos con fines educativos. Se podrá establecer cómo el juego siendo una estrategia tan completa puede ser vinculada con el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas ya que ambas variables potencian el desarrollo cognitivo, social, afectivo, psicomotriz.

En este proyecto de investigación se prevé incentivar a que las niñas y los niños se motiven y tengan un mejor desempeño en cuanto al pensamiento lógico matemático, se debe tener una estimulación correspondiente a la edad en la que se encuentren ya que de esta forma van comprendiendo y desarrollando su pensamiento lógico matemático de forma abstracta y concreta. Esto quiere decir que, el desarrollo del pensamiento lógico de las personas, desde muy pequeños que sean dependen mucho del correcto uso de las herramientas cognitivas para poder seguir paso a paso los procesos cognitivos que serán la base fundamental ante el desarrollo del pensamiento en el transcurso de su formación, siendo fundamental la ejecución de juegos didácticos que ayudan a estimular la inteligencia desde los inicios de escolaridad, permitiéndole comprender y desarrollar su pensamiento lógico matemático.

Es decir que la aplicación de actividades, las cuales son recreativas para el estudiante mediante la ejecución de los juegos didácticos estimularan en cuanto a la inteligencia y por ende serán útiles en la formación académica de los estudiantes y en la etapa de la pre-escolaridad relacionando el presente proyecto con niñas y niños de 3 y 4 años, mediante la práctica de hábitos, desarrollo de potencialidades, dominio de destrezas, ayudaran a su desarrollo integral en cada una de las fases correspondientes al desempeño académico, respetando los procesos metodológicos sin alterarlos acorde a su edad generando mayor impacto ante los resultados favorables acorde a los objetivos planteados en su desarrollo del pensamiento lógico matemático.

De acuerdo al estudio planteado por la Revista Hacer Familia, (2020) menciona que "Más que del coeficiente intelectual, la inteligencia de los niños

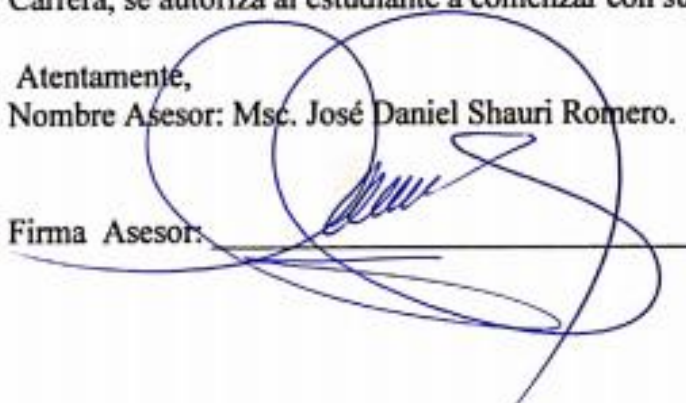
o de los adolescentes, depende del cultivo y acierto que propiciemos en ellos los padres y profesores",

Es decir que las bases del aprendizaje dependen mucho del trabajo que desempeñe el docente y los padres de familia, ya que son quienes se encargan de estimular la parte cognitiva y sensorial de las niñas y niños para que se desenvuelvan en la sociedad. A su vez como parte del estudio antes mencionado sostiene que "Un niño no se haría lo inteligente y feliz que puede llegar a ser, si no se le enseña a pensar y conocer, estimulando cada parte de su cerebro. Con igual cariño, paciencia y acierto." Es por ello que quien enseña con amor a futuro cosechara grandes frutos, todo depende de la transmisión tanto del padre de familia como del docente para que la niña o niño desarrolle su pensamiento lógico matemático acorde a lo aprendido.

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

Atentamente,  
Nombre Asesor: Msc. José Daniel Shauri Romero.

Firma Asesor:

A handwritten signature in blue ink is written over a horizontal line. The signature is highly stylized and cursive, appearing to be the name 'José Daniel Shauri Romero'.

Anexo E.- Cronograma de Actividades.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				FIRMAS ESTUDIANTE	FIRMAS DOCENTE		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Señalar el mes																								
Marcar semana				X																				
Indicaciones y revisión general del tema, cronograma					X																			
Objetivos, Justificación, Hipótesis					X	X	X																	
Planteamiento del Problema, Metodología						X	X																	
Revisión de la literatura o fundamentos teóricos								X																
Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de								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	X												
Conclusiones Recomendaciones												X												
Revisión general para la aprobación del borrador final.	X	X	X		X	X	X		X	X	X		X	X	X		X	X	X					

FIRMA DEL ESTUDIANTE:

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO:

**Anexo F.- Lista de Cotejos antes de la propuesta.**

**Nombre del instrumento:** Lista de cotejo para aplicar a niñas y niños del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Distrito Metropolitano”, Santo Domingo, en el año lectivo 2020-2021.

**Ámbito: Relaciones lógico-matemáticas.**



Código: 2300061

Provincia: STO-DGO-TSACHILAS

UNIDAD EDUCATIVA  
“CREAR”

Cantón: STO-DGO

Cantón: Santo Domingo

Sector: VÍA. QUININDE KM.3

ÁMBITO: RELACIONES LÓGICA MATEMÁTICAS EJE DE APRENDIZAJE: DESCUBRIMIENTO NATURAL Y CULTURAL

ITEM	NOMBRES Y APELLIDOS	DESTREZAS														
		Comprende la relación de número cantidad hasta el 5.			Comprende la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.			Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica, en la mayoría de veces.			Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).			Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)		
		I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A
1	Niño 1															
2	Niño 2															
3	Niño 3															
4	Niño 4															
5	Niño 5															
6	Niño 6															
7	Niño 7															
8	Niño 8															
9	Niño 9															
10	Niño 10															
11	Niño 11															
12	Niño 12															
13	Niño 13															
14	Niño 14															
15	Niño 15															

**Fuente:** Ficha de observación de las niñas y niños de 3 a 5 años

**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

ITEM	NOMBRES Y APELLIDOS	DESTREZAS														
		Imitar patrones simples con elementos de su entorno.			Identificar características del día y la noche.			Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.			Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.			Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Niño 1															
2	Niño 2															
3	Niño 3															
4	Niño 4															
5	Niño 5															
6	Niño 6															
7	Niño 7															
8	Niño 8															
9	Niño 9															
10	Niño 10															
11	Niño 11															
12	Niño 12															
13	Niño 13															
14	Niño 14															
15	Niño 15															

**Fuente:** Ficha de observación de las niñas y niños de 3 a 5 años

**Elaborado por:** Flor María Mena Zambrano

## Anexo G.- Autorización para la realización del Proyecto.



Santo Domingo, 30 de marzo del 2021  
Of. No. 056-CAML-ISTJ-STD-2021

Señora  
Mayra Guamán  
**MAGISTER**  
**CENTRO EDUCATIVO "CREAR"**  
En su Despacho.-

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo por parte de la Coordinación Académica del **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"** sede Santo Domingo, deseándole éxitos en sus labores diarias en beneficio de la comunidad educativa de nuestra ciudad. Nuestro sistema de educación promueve la preparación profesional en ocho carreras distintas: Tecnología superior en Parvularia, Administración de Empresas, Desarrollo de Software, Gastronomía, Estética Integral, Educación Inclusiva, Mecánica Automotriz y Turismo, aquella que están enfocadas en el ámbito educativo en ciencias de la educación, administrativas, tecnológicas y de servicios, como parte de la política y normativa de proceso, ya que es principal en el desarrollo y aplicación de conocimientos.

Es por ello que me dirijo a usted de la forma más cordial para solicitarle se autorice a la señorita: **FLOR MARÍA MENA ZAMBRANO** con CI. 1205235607 egresada de la carrera de Parvularia, a que realice su Trabajo Integrador Curricular (Tesis) en este establecimiento previo a la obtención del título de Tecnóloga Superior en Parvularia, con el tema **"JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "CREAR" UBICADO EN EL KM.3 VIA QUININDE CANTÓN SANTO DOMINGO PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILA"**.

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

Atentamente;

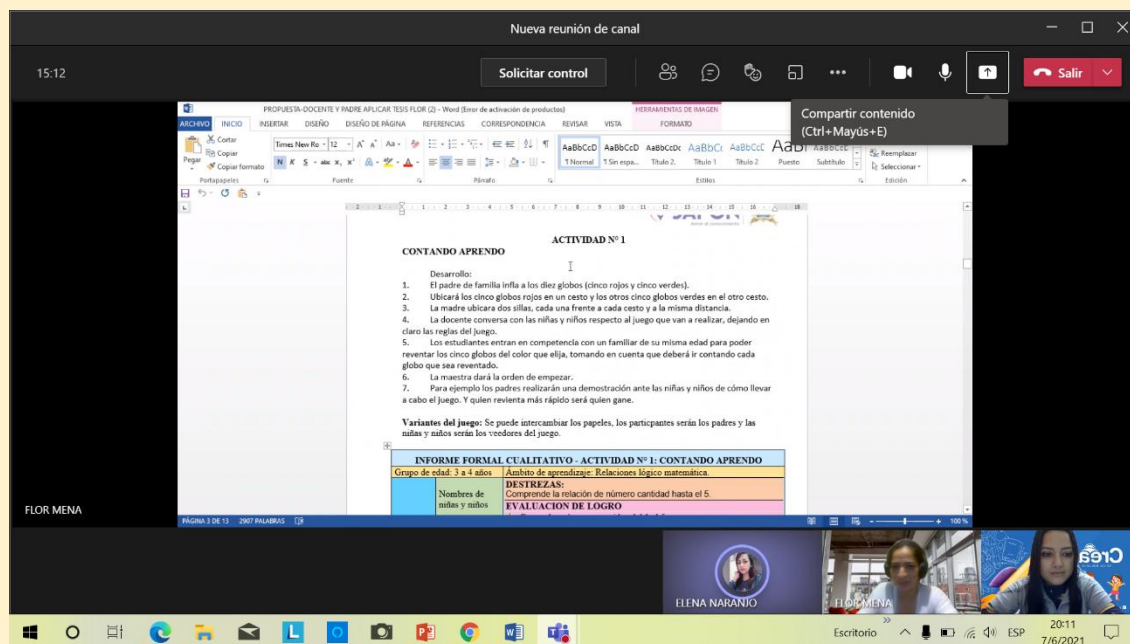
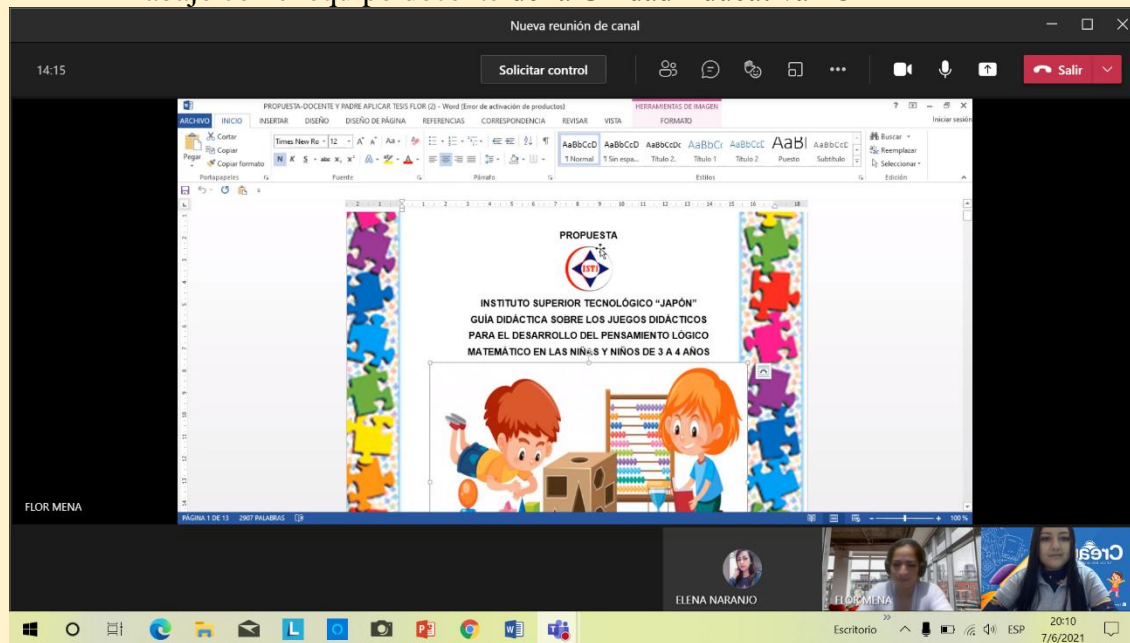


Lic. José Daniel Shauri Romero, MsC  
**COORDINADOR ACADÉMICO MODALIDAD EN LÍNEA DEL ISTJ STD**  
Email: [jshauri@itsjapon.edu.ec](mailto:jshauri@itsjapon.edu.ec);  
[coor.academica.istjstd@gmail.com](mailto:coor.academica.istjstd@gmail.com)  
N° Celular: 0959239214

Escaneado con CamScanner

## Anexo H.- Materiales Fotográficos

- Trabajo con el equipo docente de la Unidad Educativa “CREAR”



- Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa “CREAR”

The screenshot shows a Zoom meeting window titled "Nueva reunión de canal" at 16:14. The main content is a Microsoft Word document titled "PROPUESTA-DOCENTE Y PADRE APLICAR TESIS FLOR (2) - Word (Error de activación de productos)". The document content is as follows:

**ACTIVIDAD Nº 5**

**GRANDE - PEQUEÑO STOP**

Desarrollo:

1. La docente indica que deberán ubicar 3 uñas y marcar una X a un metro de cada una.
2. Un familiar será quien estará al frente de la actividad; quien dirá Grande o Pequeño.
3. Cuando diga grande saltarán al centro de la Uña-uña, cuando diga pequeño saltará sobre la marca de la X.
4. Cuando diga Stop, se quedará en medio de la uña y de la marca.
5. La docente conversará con las niñas y niños respecto a las normas del juego que van a realizar.
6. Los padres realizarán una demostración a las niñas y niños sobre el juego a realizarse.
7. Si se equivoca en saltar al lugar correspondiente, pierde y vuelve a jugar pero como vocero más no como participante, hasta que exista otro perdedor y así puedan cambiar los papeles.

**Variantes del juego:** Se les puede cambiar por otro juego que no sea aburrido para el estudiante.

**INFORME FORMAL CUALITATIVO - ACTIVIDAD Nº 5: GRANDE - PEQUEÑO STOP**

Grupo de edad: 3 a 4 años    **Ámbito de aprendizaje:** Relaciones lógico matemática.

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

**EVALUACION DE LOGRO**

- + Diferencia tamaño, grande o pequeño
- + Respeta las normas del juego, caso contrario pierde el turno de jugar
- + Clasifica los objetos en grande y pequeño

The meeting interface includes a toolbar with "Solicitar control" and "Salir", a list of participants (ELENA NARANJO, FLOR MENA), and a Windows taskbar at the bottom showing the date 7/6/2021.

The screenshot shows a Zoom meeting window titled "Nueva reunión de canal" at 15:44. The main content is a Microsoft Word document titled "PROPUESTA-DOCENTE Y PADRE APLICAR TESIS FLOR (2) - Word (Error de activación de productos)". The document content is as follows:

**ACTIVIDAD Nº 3**

**REY MANDA.**

Desarrollo:

1. La madre o el padre se coloca en el centro del patio de la casa, será quien desempeñará el papel del rey o reina.
2. La niña o el niño escucha las órdenes del padre o madre.
3. Lo que el rey o la reina pida, la niña o el niño deberá correr a pasarle de forma inmediata, antes que le gane con quien entra en competencia.
4. Quien haya acumulado los cinco primeros objetos será quien gane en el juego.
5. Luego procederá a contar los objetos adquiridos y si falla al contar, perderá el juego.
6. Repetirá las veces que sean necesarias hasta contar diez sin equivocarse.
7. La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego.
8. Los padres realizarán una demostración ante las niñas y niños sobre el juego a realizarse.

**Variantes del juego:** Se intercambia las cantidades para que no sea monótono el juego.

**INFORME FORMAL CUALITATIVO - ACTIVIDAD Nº 3: KEY MANDA**

Grupo de edad: 3 a 4 años    **Ámbito de aprendizaje:** Relaciones lógico matemática.

**DESTREZAS:**  
Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica, en la mayoría de veces.

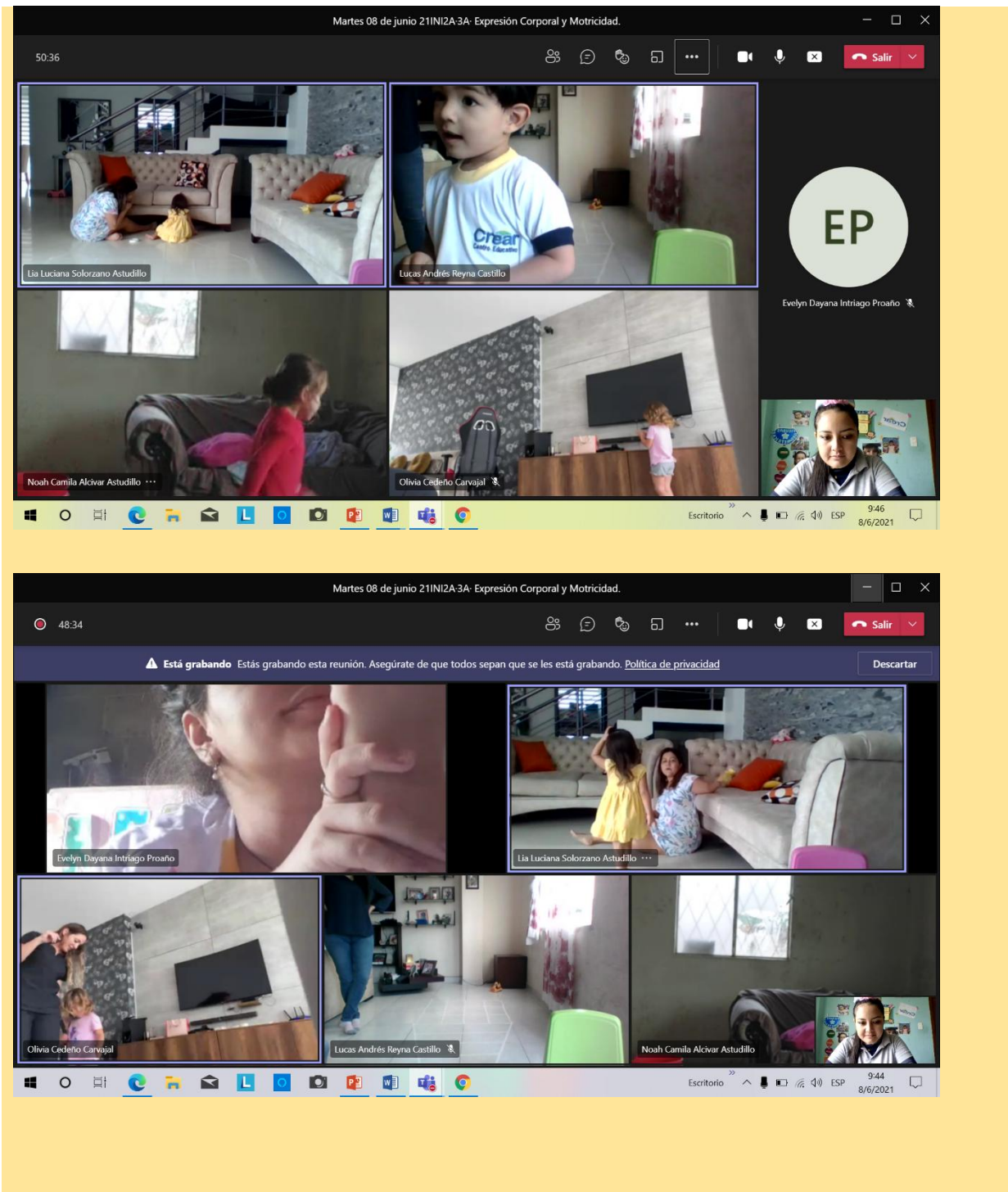
**EVALUACION DE LOGRO**

- + Cuenta los números seguidos del 1 al 10
- + Respeta las normas del juego, caso contrario, va a perder el juego

The meeting interface includes a toolbar with "Solicitar control" and "Salir", a list of participants (ELENA NARANJO, FLOR MENA), and a Windows taskbar at the bottom showing the date 7/6/2021.



## Anexo I.- Actividades realizadas con las niñas y niños de 4 a 5 años.



Anexo J.- Informe de Lectores.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 10/06/2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del Lector: MSc Patricia Barrera Andrade	Carrera: Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN	
Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo "CREAR" ubicado en el Km. 3 Vía Quimindé Cantón Santo Domingo, en el Período Enero – Mayo del 2021.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
<b>TEMA</b> <b>OBJETIVOS</b> <b>INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA)</b> ¿Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple (X) No cumple ( )  Sugerencias:  El proyecto debería estar escrito en 3ª persona y tiempo verbal en pasado en la medida de lo posible.  Debería incluir entre 3 y 5 referencias bibliográficas de publicaciones de calidad (principalmente artículos académicos y libros de investigación) que den cuenta a lo que se argumenta, evitando referencias sólo basadas en webs-artículos diarios-instituciones.  Seleccionar adecuadamente los verbos para Objetivos General y específicos. Aunque existe relación directa, todavía no se utiliza una adecuada forma al citar según lo señala las normas APA.
<b>MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA</b> El marco teórico hace referencia al tema a plantearse, así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple (X) No cumple ( )  Sugerencias:  La metodología se ajusta al tema sin embargo no se clarifica el análisis de los métodos de investigación, y la metodología debería ser clara y concreta.
<b>ANÁLISIS INICIAL</b> Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación.	Cumple (X) No cumple ( )  Sugerencias:  La documentación que fundamenta la investigación debería contemplar estudios de los cinco últimos años.
<b>PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN</b> La propuesta se ajusta a la temática planteada.	Cumple (X) No cumple ( )  Sugerencias:  La propuesta planteada debería abarcar juegos por grupo de edad y características generales de la edad, la guía debería contemplar niveles de mayor y menor complejidad para poder ponderar el indicador, además las actividades lógico-matemáticas deberían plantearse variación por tamaño, color, forma, secuencias, y otras que determinen realmente los indicadores de las destrezas desarrolladas.

<p><b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>  <i>Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos</i></p>	<p>Cumple (x) No cumple (j)</p> <p><b>Sugerencias:</b></p> <p><i>Las comparaciones deberían ser determinantes para poder concluir y recomendar.</i></p> <p><i>Explicar qué tipo de análisis de los datos se han llevado a cabo, según el tipo de variables e instrumentos (las variables cuantitativas necesitan de análisis tipo media, desviación típica, correlaciones, mientras que las variables cualitativas necesitan de análisis tipo frecuencias y análisis de contenido.</i></p> <p><i>Los resultados no incluyen impresiones, percepciones propias ni inferencias a posibles explicaciones de los resultados. En todo el texto se debería emplear la normativa APA 6ª edición para referenciar, así como también para la lista de referencias bibliográficas, y ordenar en orden alfabético</i></p>
<p><b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>  <i>Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso</i></p>	<p>Cumple (x) No cumple (j)</p> <p><b>Sugerencias</b></p> <p><i>Cada conclusión va reforzada por una recomendación esto permite resumir muy brevemente lo que el estudio ha conseguido en base a objetivos y el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso de la investigación.</i></p>

Certifico que el /la estudiante Flor María Mena Zambrano CUMPLE (X) el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 8,5 que le permite presentarse a la defensa pública.

**FIRMA LECTOR:**



**MSc. PATRICIA BARRERA ANDRADE**



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON**  
**INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR**

Fecha: 06/06/2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: MSc. Lorena Elizabeth Salas Escoto	
Carrera: Parralaria	
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo "CREAR" ubicado en el Km. 3 Vía Quimsáné Cantón Santo Domingo, en el Período Enero – Mayo del 2021.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
<b>TEMA</b> <b>OBJETIVOS</b> <b>INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA)</b> Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias
<b>MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICA</b> El marco teórico hace referencias al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser desarrollado.	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias
<b>ANÁLISIS INICIAL</b> Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias <b>DEBE CORREGIR LA NUMERACIÓN DE LAS TABLAS</b>
<b>PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN</b> La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias
<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b> Existe una comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> Existe una coherencia entre el desarrollo de la tesis, la hipótesis y los resultados que se obtienen en el proceso	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias

Certifico que el/la estudiante Florencia María Menz Zambrano CUMPLE ( X ) o NO CUMPLE ( ) el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de Diez (10) que le permite presentarse a la defensa pública.

FIRMA LECTOR: Lorena Elizabeth Salas Escoto

Anexo K: Aprobación de Lectores.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

APROBACIÓN DE LECTORES

Fecha: 10/08/2021

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: Flor María Mena Zambrano	Dirección Domicilio:
Carrera: Parvularia	Santo Domingo Coop. Sueño de Bolívar
Correo electrónico: fmariamenzambrano@gmail.com	TELÉFONO 0991509905

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Lic. José Daniel Shauri Romero, Msc	Carrera: Parvularia
TEMA	
Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro Educativo "CREAR" ubicado en el Km. 3 Vía Quindé Cantón Santo Domingo, en el Período Enero – Mayo del 2021.	

APROBACIÓN DE LECTORES	
NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN
Msc. Patricia Alexandra Barrera Andrade	
MSc. Lereza Elizabeth Sain Eraso	
Lic. José Daniel Shauri Romero, Msc	

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: \_\_\_\_\_