

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



**CARRERA DE
TECNOLOGÍA EN PARVULARIA**

PROYECTO DE TITULACIÓN:

Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Periodo febrero-agosto 2021.

Nombre del autor

Diana Paola Ordóñez Pindo

Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del título de

TECNÓLOGA SUPERIOR EN PARVULARIA

TUTOR:

Ing. Rafael Mora. MSc.

SANTO DOMINGO – ECUADOR

2021



APROBACIÓN DEL TUTOR

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: DIANA PAOLA ORDOÑEZ PINDO	Nivel: SEPTIEMBRE 2017 – NOVIEMBRE-2020
Carrera: TECNOLOGÍA SUPERIOR EN PARVULARIA	Dirección Domicilio: Vía Quevedo Km 2 alado de la fábrica de escobas.
Correo electrónico: dpordonezp@itsjapon.edu.ec	TELEFONO 02-371123-9 / 0969622800

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del Asesor: ING. EUGENIO RAFAEL MORA. MSC.	Carrera: TECNOLOGÍA SUPERIOR EN PARVULARIA
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Periodo febrero-agosto.	
OBJETIVO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN	
Determinar cómo contribuyen los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años mediante una investigación de campo para la elaboración de una guía didáctica mediante la utilización de recursos lúdicos manipulativos.	
JUSTIFICACIÓN	
De acuerdo a nivel mundial el juego ha sido considerado como unas actividades más agradables desde los tiempos más remotos, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida por lo que muchos pensadores y pedagogos lo utilizan como un recurso didáctico, con buenos resultados entre ellos Karl Groos considera “el juego es pre ejercicio de funciones	

necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.”

(Ezequiel & Sidor, 2008). Recalcando aspectos psicológicos, pedagógicos y social del ser humano en el juego.

Un estudio reciente en la Fundación Universitaria los Libertadores en su publicación Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración. (Rabía Sierra, 2017) Menciona que: Para Bülher, Rüssell Avedon Sutton Smith “el juego es una dinámica de placer funcional y de tensión al gozo”. (pág. 72) .

Por eso ha permitido que el juego es la interacción de lazos afectivos a su entorno escolar desempeñado la importación que tiene el niño pueda descubrir nuevos conocimientos a través del juego.

Distintos enfoques se han dado durante el siglo XX demostrando que la memoria y la atención son todavía inestables, razón por la cual se convierten parte del juego canalizando la necesidad del saber, de conocer y de dominar los objetos para llegar al pensamiento y sobre todo al conocimiento.

Así manifiesta el siguiente autor, (Peralta, 1998) “La memoria y la atención son aún demasiado inestables. El pensamiento es un fantasioso y simbólica, mezclando los sueños con la realidad, uniendo caprichosamente los datos de ésta y simbolizándolos sin regla definida y enunciado por Piaget (1959)” (pág. 58). (Villatoro & Hopenhayn, 2006)

Por esto se considera lo importante de desarrollar habilidades de atención mediante juegos de concentración en niños/as en el pensamiento de Lógico-matemático como base para continuar al siguiente año de estudio.

En América Latina y el Caribe según señala la C.E.P.A. L (Villatoro & Hopenhayn, 2006): (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) “La educación es un bien de inversión y, como tal constituye una contribución relevante al desarrollo económico.” (pág. 9) Haciendo énfasis que se han venido desarrollando programas de atención a la primera infancia, en lo cual los juegos de concentración es una estrategia para contribuir la educación en niños y niñas a tempranas edades.

La (UNESCO), menciona que “La primera infancia se define como un periodo que va del nacimiento a los ocho años de edad, y constituye un momento único del crecimiento en que el cerebro se desarrolla notablemente.” Para lo anterior nos invita mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, en especial en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

utilizando juegos como alternativa llamativa; ya que si no se realiza a los inicios de la infancia podría repercutir durante el periodo escolar.

En el Ecuador en el Currículo de Educación Inicial (2014) define a la Metodología Juego Trabajo como:

Consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. (pág. 41).

Es así que el Ecuador ha implementado la metodología juego-trabajo como mecanismo que permitirá a las educadoras adecuar y mejorar la enseñanza-aprendizaje en cada ámbito; trabajar cada área de estudio que desean potenciar para avanzar al siguiente nivel escolar, donde el niño sea el protagonista de nuevos descubrimientos mediante el juego o recursos lúdicos. Por lo tanto, la investigación propuesta se centra en desarrollar una guía didáctica de juegos de concentración para trabajar en el desarrollo del pensamiento de Lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, para lo cual se aplicará una investigación de campo donde se evaluará el conocimiento y aplicación del mismo de los padres y los niños/as.

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: **Ing. Eugenio Rafael Mora. Msc.**

Firma Asesor:

DERECHOS DE AUTOR

Yo, **Diana Paola Ordóñez Pindo** con cédula de ciudadanía C.I 1724791296, autora del, libre y voluntariamente DECLARO, que el trabajo académico titulado:

“Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, periodo febrero-agosto 2021”,

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, Al **Instituto Superior Tecnológico “Japón”** puede hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen con fines estrictamente académicos o de investigación, constituyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica.

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

Atentamente,

.....

Diana Paola Ordóñez Pindo.

C.I. 1724791296.

Correo: diana_oz_296@hotmail.com

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con mucho amor y cariño para mis amados hijos Arianna & Sebastián, ya que ellos son el motor para lograr este título y demostrarles que los sacrificios, el tiempo y las condiciones no son impedimentos para cumplir sueños.

A mi esposo Carlos que me permitió poder lograr culminar mis estudios a pesar de las dificultades que se nos presentó en el camino y eres un gran pilar de fuerza y ejemplo de superación ya que me brindaste a lo largo de este proceso de aprendizaje.

A mi querida madre Magdalena Pindo que ha sido promotora de sueños y que ha confiado en mí para lograr este título, siendo fiel compañera en largas horas de estudio; gracias por el apoyo que me has brindado con la ayuda de mis hijos; tu apoyo y existencia es el más valioso regalo que Dios me dio y que vivo por ello.

A mi querido suegro Gerardo Gaïbor que desde el cielo celebra este gran logro; ya que siempre estuvo pendiente de mí en este proceso al recibir sus alientos y palabras de ánimo que me las brindo cuando estaba con nosotros. Siempre vivirá en nuestros corazones, lo queremos mucho y lo extrañamos tanto; un día a la vez.

Todo este proceso de aprendizaje se lo dedico a mi hogar y a Dios; por ser fuente de inspiración y lucha.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradezco a Dios por haberme brindando salud y vida; y darme lo necesario para lograr lo que he anhelado por mucho tiempo y poder culminar mis estudios en este transcurso de la vida y formarme de manera profesional y emocional en este proceso de aprendizaje.

A mi madre Sra. Magdalena Pindo, por ser promotora de sueños, anhelos y nunca dejarme sola ante este proceso de estudio y apoyarme en la más pequeño hasta lo más grande que he necesitado.

A mis hijos, para enseñarles que los sueños y las metas se los logra sin poner excusa la edad, la situación o el tiempo, espero que cuando ellos estén grandes puedan volar tan alto sin pedir la bondad el ser un ser humano bueno para esta sociedad, los amo mis pequeños Arianna & Sebastián.

A mi esposo Carlos Gaibor, que cumplió su promesa de poder terminar mis estudios de tercer nivel, por ser un buen compañero en este proceso.

Al hogar que forme dio toda esa fuerza necesaria para poder cumplir mis sueños y metas académicas que me propuse a lo largo de este proceso de estudio y que lo logre por ellos y por mi Dios.

Un absoluto agradecimiento a mi Tutor al Ing. Rafael Mora. MSc. Por estar presente como guía en la elaboración de este proyecto de investigación y brindarme todos sus conocimientos y su tiempo para realizar mi tesis.

TEMA:

Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, periodo febrero-agosto 2021.

Autora: Diana Paola Ordoñez Pindo

Tutor: Eugenio Rafael Mora. MSc.

RESUMEN

Este presente proyecto de investigación tuvo como objetivo determinar cómo contribuyen los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”; cuyo objetivo es conocer los beneficios al estimular el área de las matemáticas al niño por medio del juego de concentración ya que adquieren el razonamiento lógico, análisis y resolución de problemas básicos; para desarrollar habilidades lógicas en el pensamiento lógico matemático, el objetivo de esta investigación es dar a conocer la importancia que tienen los juegos de concentración en el área de las matemáticas. Este proyecto se desarrolló por medio de un diseño metodológico para la elaboración de la investigación, a través de la investigación bibliográfico-campo al grupo de estudio, aplicando una metodología activa participativa; el proceso didáctico que la metodología activa implementa es dinámico y participativo, convirtiendo a los estudiantes en verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje, donde la función fundamental del docente es ser guía, orientador y facilitador del aprendizaje; donde se utiliza recursos lúdicos concretos para la enseñanza-aprendizaje por medio de los juegos de concentración para obtener habilidades de atención y retención en la área de Lógico-matemático; la unidad de análisis es la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”, en donde se realizó la encuesta, lista de cotejo como instrumento aplicado a niños, padres de familia y docentes de la Institución, en donde se llevó a cabo las actividades. Con el propósito de potenciar el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niño/a y contribuir a una enseñanza de calidad, se elaboró una guía didáctica de actividades lúdicas dirigida a los niños y docentes de educación inicial.

Palabras claves: juegos de concentración. pensamiento lógico matemático. guía didáctica.

TEMA:

Concentration games in the development of logical mathematical thinking in boys and girls between 4 and 5 years old of the Educational Unit "Mentor Gamboa Collantes" in the province of Santo Domingo de los Tsáchilas, period February-August 2021.

Autora: Diana Paola Ordoñez Pindo

Tutor: Eugenio Rafael Mora. MSc.

ABSTRACT

The objective of this present research project was to determine how concentration games contribute to the development of mathematical logical thinking in boys and girls aged 4 to 5 at the "Mentor Gamboa Collantes" Educational Unit; whose objective is to know the benefits of stimulating the area of mathematics to the child through concentration games since they acquire logical reasoning, analysis and resolution of basic problems; To develop logical skills in mathematical logical thinking, the objective of this research is to show the importance of concentration games in the area of mathematics. This project was developed through a methodological design for the elaboration of the research, through bibliographic-field research to the study group, applying an active participatory methodology; the didactic process that the active methodology implements is dynamic and participatory, turning students into true protagonists of their own learning, where the fundamental role of the teacher is to be a guide, guide and facilitator of learning; where specific recreational resources are used for teaching-learning through concentration games to obtain attention and retention skills in the area of logical-mathematical; The unit of analysis is the Educational Unit "Mentor Gamboa Collantes", where the survey was carried out, a checklist as an instrument applied to children, parents and teachers of the Institution, where the activities were carried out. In order to promote the development of mathematical logical thinking in children and contribute to quality teaching, a didactic guide of recreational activities was developed for children and early childhood teachers.

Keywords: concentration games logical-mathematical thinking didactic guide

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	I
DERECHOS DE AUTOR.....	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTOS.....	VI
RESUMEN.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIV
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XVI
ANTECEDENTES.....	1
INTRODUCCIÓN.....	1
OBJETIVO GENERAL.....	3
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3
JUSTIFICACIÓN.....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
HIPÓTESIS.....	6
CAPÍTULO I	7
ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.....	7
MARCO TEÓRICO.....	11
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
1. El juego.....	11
1.1. Definición del juego.....	11
1.2. Beneficios del juego.....	12
1.3. Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla.....	12

1.4. El juego y la educación preescolar	13
1.5. Teorías sobre el desarrollo del juego.....	13
1.5.1. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945).....	13
1.5.2. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980).....	15
1.6. Metodología juego-trabajo	16
1.7. Otros Tipos de Juegos	17
1.7.1. Juegos de Construcción:	17
1.7.2. Juegos de Ejercicios:.....	17
1.7.3. Juego Simbólico:.....	18
1.7.4. Juego de Reglas:	18
1.7.5. Juego de Dominó:	18
1.7.6. Juego de Loterías:	18
1.7.7. Juegos de Bingos:	19
1.7.8. Juegos de Concentración:	19
1.7.9. Laberintos:	19
1.8. Juegos de Concentración	19
1.8.1 Definición de concentración.....	19
1.8.2. Definición de juegos de concentración	20
1.8.3. Importancia de los juegos de concentración	20
1.8.4. Objetivos de los juegos de concentración	21
1.8.5. Actividades para el desarrollo de los juegos de concentración	21
1.8.5.1. El juego de dominó:	21
1.8.5.2. Los rompecabezas:.....	22
1.8.5.3. Memoria:.....	22
1.8.5.4. Mis cartas magicas:.....	22
1.8.5.5. Formado igual a la figura:.....	22

1.8.5.6. Encerrados numéricos:.....	22
1.8.5.7. Mi tablero de colores:	22
1.9. Desarrollo del pensamiento lógico matemático.....	23
1.9.1 El Pensamiento.....	24
1.9.1.1 Definición del pensamiento	24
1.9.2. La lógica.....	24
1.9.2.1. Definición de la lógica	24
1.9.3. Matemáticas	25
1.9.3.1. Definición de las matemáticas	25
1.9.3.2. Tipos de Matemáticas	25
1.9.4. Características que poseen los niños para el desarrollo del pensamiento lógico	26
1.9.5. Estrategias para desarrollar la inteligencia lógico matemática	27
1.10. Fundamentación Legal	28
1.10.1 Constitución de la República del Ecuador 2008	28
1.10.2. Régimen del Buen Vivir.....	29
1.10.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	29
1.10.4. Código de la Niñez y Adolescencia	30
1.11. Metodología de Investigación	32
1.11.1. Métodos de Investigación.....	32
1.11.1.1. Método Cuantitativo:	32
1.11.1.2. Métodos Cualitativo:.....	32
1.11.1.3. Métodos Inductivo:	33
1.11.1.4. Métodos Deductivo:.....	33
1.11.2. Tipos de Investigación	33
1.11.2.1. Investigación documental-bibliográfica:	33
1.11.2.2. Investigación de campo:	34

1.11.2.3. Investigación descriptiva:	34
1.11.3. Metodología Activa.....	34
1.11.3.1. El Aprendizaje Cooperativo:	34
1.11.4. Población y Muestra de la Investigación.....	34
1.11.4.1. Población	35
1.11.4.2. Muestra	35
1.11.5. Técnicas de Investigación	36
1.11.5.1. Encuesta	36
1.11.5.2. Lista de Cotejo	36
1.11.5.4. Entrevista	36
CAPÍTULO II	37
2. Encuesta a los Padres de Familia.....	37
2.1. Análisis de interpretación de datos de la encuesta aplicada a Padres de Familia.	37
2.2. Interpretación de los resultados de la Lista de Cotejo	50
CAPÍTULO III	60
PROPUESTA	60
3.1. Tema.....	60
3.2. Introducción	60
3.3. Objetivos de la propuesta	61
3.3.1. Objetivo general.....	61
3.3.2. Objetivos específicos	61
3.4. Justificación.....	61
3.5. Guía didáctica.....	62
3.6. Importancia de su aplicación.....	63
3.7. descripción de la guía didáctica con las actividades.	63
CAPÍTULO IV	85
4. Análisis de resultados de la aplicación de la propuesta.....	85

Resultados de la lista de cotejo realizada,	85
4.1 Análisis comparativo de los resultados iniciales y tras la aplicación de la propuesta.	95
CAPÍTULO V	100
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	100
5.1. Conclusiones.....	100
5.2. Recomendaciones	101
Referencias bibliográficas	VIII
Glosario	XI
ANEXOS	XII

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N.-1. Representación de la población.....	35
Tabla N.-2. Representación de la muestra.....	35
Tabla N.-3.Incentiva el interés por las matemáticas por medio de juegos de concentración.	37
Tabla N.-4.Tiene conocimiento sobre los juegos de concentración.....	38
Tabla N.-5.Los juegos de concentración en su entorno familiar.....	39
Tabla N.-6.Su hijo e hija a realizar los juegos de concentración en el hogar.....	40
Tabla N.-7.Pensamiento lógico matemático es más importante para la educación de su hijo e hija.....	41
Tabla N.-8.Tiene material didáctico (rompecabezas-legos).....	42
Tabla N.-9.El pensamiento lógico matemático fomentara la capacidad de razonar y solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida.....	43
Tabla N.-10.Que es una guía didáctica de juegos de concentración.....	44
Tabla N.-11.Guía didáctica de juegos de concentración para fortalecer el pensamiento lógico matemático.....	45
Tabla N.-12.Una guía didáctica es un recurso para el aprendizaje de su hijo e hija.....	46
Tabla N.-13.Lista de Cotejo antes de aplicar la propuesta.....	49
Tabla N.- 14.Identificar figuras geométricas básicas.....	50
Tabla N.- 15.Asociar las formas de los objetos del entorno.....	51
Tabla N.- 16.Reconocer la ubicación de objetos en relación.....	52
Tabla N.- 17.Comprender la relación del numeral.....	53
Tabla N.- 18.Identificar características de mañana, tarde y noche.....	54
Tabla N.- 19.Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.....	55
Tabla N.- 20.Continuar y reproducir patrones simples.....	56
Tabla N.- 21.Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno.....	57
Tabla N.- 22.Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.....	58

Tabla N.- 23.Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.....	59
Tabla N.-24.Identificar figuras geométricas básicas.	85
Tabla N.- 25.Asociar las formas de los objetos del entorno.....	86
Tabla N.- 26.Reconocer la ubicación de objetos en relación.	87
Tabla N.- 27.Comprender la relación del numeral.	88
Tabla N.- 28.Identificar características de mañana, tarde y noche.....	89
Tabla N.- 29.Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno. ...	90
Tabla N.- 30.Continuar y reproducir patrones simples.	91
Tabla N.- 31.Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno.....	92
Tabla N.- 32.Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	93
Tabla N.-33.Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.....	94
Tabla N.-34.Ficha de análisis del antes y después de aplicar la propuesta	95
Tabla N.- 35.Análisis de los resultados en tabulaciones del antes y después.....	97

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N.- 1 Incentiva el interés por las matemáticas por medio de juegos de concentración.....	37
Gráfico N.-2. Tiene conocimiento sobre los juegos de concentración.....	38
Gráfico N.-3. Los juegos de concentración en su entorno familiar.....	39
Gráfico N.-4. Su hijo e hija a realizar los juegos de concentración en el hogar.....	40
Gráfico N.-5. Pensamiento lógico matemático es más importante para la educación de su hijo e hija	41
Gráfico N.-6. Tiene material didáctico (rompecabezas-legos).....	42
Gráfico N.-7. El pensamiento lógico matemático fomentara la capacidad de razonar y solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida	43
Gráfico N.-8. Que es una guía didáctica de juegos de concentración	44
Gráfico N.-9. Guía didáctica de juegos de concentración para fortalecer el pensamiento lógico matemático.....	45
Gráfico N.-10. Una guía didáctica es un recurso para el aprendizaje de su hijo e hija..	46
Gráfico N.-11. Identificar figuras geométricas básicas	50
Gráfico N.-12. Asociar las formas de los objetos del entorno.....	51
Gráfico N.-13. Reconocer la ubicación de objetos en relación	52
Gráfico N.-14. Comprender la relación del numeral.....	53
Gráfico N.-15. Identificar características de mañana, tarde y noche.....	54
Gráfico N.-16. Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno .	55
Gráfico N.-17. Continuar y reproducir patrones simples	56
Gráfico N.-18. Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno	57
Gráfico N.-19. Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.....	58
Gráfico N.-20. Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos	59
Gráfico N.-21. Identificar figuras geométricas básicas	85
Gráfico N.-22. Asociar las formas de los objetos del entorno.....	86

Gráfico N.-23. Reconocer la ubicación de objetos en relación.	87
Gráfico N.-24. Comprender la relación del numeral	88
Gráfico N.-25. Identificar características de mañana, tarde y noche.....	89
Gráfico N.-26. Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno .	90
Gráfico N.-27. Continuar y reproducir patrones simples	91
Gráfico N.-28. Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno.....	92
Gráfico N.-29. Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.....	93
Gráfico N.-30. Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos	94

TEMA: “Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, periodo febrero-agosto 2021.”

ANTECEDENTES

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación es para evidenciar la importancia que emplea en la utilización de juegos de concentración para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años, para lograr habilidades de atención y memorización para resolver soluciones básicas dentro de su entorno escolar.

El desarrollo del ámbito de lógico matemático en edades tempranas beneficiará y propiciará el razonamiento, la comprensión, el análisis, la imaginación espacial; mediante el acto más libre y espontáneo que es el juego ya que es la acción más efectiva y única donde el niño y niña de manera directa adquiere nuevas enseñanzas; creando un ambiente divertido y lúdico a lo que se desea enseñar.

Posterior a lo anterior la utilización de juegos de concentración es una alternativa llamativa y lúdica para crear un hábito que permitan la enseñanza por las matemáticas; ya que el área del pensamiento de lógico matemático constituyen una base indispensable para la adquisición de los nuevos conocimientos de todas las áreas académicas estudiantil; esto les permitirá a las maestras poder enseñar con materiales del entorno, donde el niño y niña explore e experimente los juegos de concentración; dejando la rutina dentro del aula.

De esta manera la investigación, se pretende que el niño y niña posean las habilidades matemáticas en juegos de concentración alcanzando niveles de comprensión para así desarrollar el pensamiento de lógico matemático; con la aplicación de

metodologías activas mediante la medición de niveles cualitativos y cuantitativos; para evidenciar los resultados que se demuestra dentro del aula.

Por tal motivo esta investigación está compuesta por los siguientes capítulos:

En el capítulo I: Se hace referente al Marco Referencial o Teórico, con una búsqueda de información científica de trabajos similares al tema que se analiza, después de ubicarlo los antecedentes de la investigación en un contexto, macro, meso y micro se procede a recolección de información de las dos variables utilizados para el procesamiento de la investigación colocando el marco legal y metodología a aplicar dentro del presente proyecto.

En el capítulo II: En esta parte se aplica una encuesta a los padres de familia y docentes, una entrevista a las autoridades de la Unidad Educativa; también se procede a realizar una lista de cotejo a los niños y niñas de 4 a 5 años para medir e evidenciar los niveles de comprensión al estudio realizado dentro de esta investigación.

En el capítulo III: La elaboración de una guía didáctica de juegos de concentración para mejorar el aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.

El capítulo IV: La presentación de los resultados y para el análisis de los logros alcanzados tras la aplicación de la encuesta a padres de familia, docentes también una lista de cotejo a los niños y niñas de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”, en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.

En el capítulo V: Se presenta las conclusiones y recomendaciones a las educadoras sobre los resultados que se obtuvieron tras la recopilación de la información investigativa a las actividades y manejo de los recursos. También se evidencia la fuente bibliográfica, así como también las fotografías del trabajo realizado.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo contribuyen los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años mediante una investigación de campo para la elaboración de una guía didáctica de juegos de concentración.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Enlistar los juegos de concentración para implementarlos en el aula mediante el método bibliográfico.
2. Conocer la importancia del desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante un método lúdico.
3. Elaborar una guía didáctica de juegos de concentración para mejorar el aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

JUSTIFICACIÓN

De acuerdo a nivel mundial el juego ha sido considerado como unas actividades más agradables desde los tiempos más remotos, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida por lo que muchos pensadores y pedagogos lo utilizan como un recurso didáctico, con buenos resultados entre ellos Karl Groos considera “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.” (Ezequiel & Sidor, 2008). Recalcando aspectos psicológicos, pedagógicos y social del ser humano en el juego.

Un estudio reciente en la Fundación Universitaria los Libertadores en su publicación Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración. (Rabía Sierra, 2017) Menciona que: Para Bülher, Rüssel Avedon Sutton Smith “el juego es una dinámica de placer funcional y de tensión al gozo”. (pág. 72) .

Por eso ha permitido que el juego es la interacción de lazos afectivos a su entorno escolar desempeñado la importación que tiene el niño pueda descubrir nuevos conocimientos a través del juego. Distintos enfoques se han dado durante el siglo XX demostrando que la memoria y la atención son todavía inestables, razón por la cual se convierten parte del juego canalizando la necesidad del saber, de conocer y de dominar los objetos para llegar al pensamiento y sobre todo al conocimiento.

Así manifiesta el siguiente autor, (Peralta, 1998) “La memoria y la atención son aún demasiado inestables. El pensamiento es un fantasmioso y simbólica, mezclando los sueños con la realidad, uniendo caprichosamente los datos de ésta y simbolizándolos sin regla definida y enunciado por Piaget (1959)” (pág. 58). Por esto se considera lo importante de desarrollar habilidades de atención mediante juegos de concentración en niños/as en el pensamiento de Lógico-matemático como base para continuar al siguiente año de estudio.

En América Latina y el Caribe según señala la C.E.P.A.L, (Villatoro & Hopenhayn, 2006): (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) señala que: “La educación es un bien de inversión y, como tal constituye una contribución relevante al desarrollo económico.” (pág. 9) Haciendo énfasis que se han venido desarrollando programas de atención a la primera infancia, en lo cual los juegos de concentración es una estrategia para contribuir la educación en niños y niñas a tempranas edades.

La (UNESCO), menciona que “La primera infancia se define como un periodo que va del nacimiento a los ocho años de edad, y constituye un momento único del crecimiento en que el cerebro se desarrolla notablemente.” Para lo anterior nos invita mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, en especial en el desarrollo del pensamiento lógico matemático utilizando juegos como alternativa llamativa; ya que si no se realiza a los inicios de la infancia podría repercutir durante el periodo escolar.

En el Ecuador en el Currículo de Educación Inicial (2014) define a la Metodología Juego Trabajo como:

Consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. (pág. 41).

Es así que el Ecuador ha implementado la metodología juego-trabajo como mecanismo que permitirá a las educadoras adecuar y mejorar la enseñanza-aprendizaje en cada ámbito; trabajar cada área de estudio que desean potenciar para avanzar al siguiente nivel escolar, donde el niño sea el protagonista de nuevos descubrimientos mediante el juego o recursos lúdicos. Por lo tanto, la investigación propuesta se centra en desarrollar una guía didáctica de juegos de concentración para trabajar en el desarrollo del pensamiento de lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, para lo cual se aplicará una investigación de campo donde se evaluará el conocimiento y aplicación del mismo de los padres y los niños/as.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo del pensamiento de lógico matemático dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de las relaciones matemáticas establecen un eje fundamental dentro de la educación; sin embargo, en la actualidad se ha visto como un proceso difícil tanto para educadoras y estudiantes provocando que las matemáticas se conviertan en una disciplina muy difícil y compleja.

Existen factores que han causado la falta del pensamiento lógico matemático, dos de ellos son el desconocimiento de metodologías, técnicas, estrategias y recursos; por parte de las educadoras acorde a las necesidades curriculares de los estudiantes. Y la aplicación de procesos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje; produciendo la pérdida de interés y motivación en los estudiantes para desarrollar destrezas de razonamiento lógico matemático, tales como el análisis crítico, soluciones básicas, reflexión y clasificación para ser utilizadas en todas las áreas de estudio.

El currículo de Educación Inicial (2014) define a las experiencias de aprendizaje “Como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo”.

Debido a que no se utiliza recursos manipulativos lúdicos, que le permita a la educadora poder realizar actividades de juegos de concentración permitiendo fomentar interés en el ámbito lógico matemático; ya que es el ámbito que más dificultad presenta en los primeros años escolares, por tal motivo se plantea utilizar como herramienta una guía didáctica de juegos de concentración por parte de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” utilizando recursos novedosos que posean dentro del entorno.

Ante esta realidad, se ha identificado que el uso de los juegos de concentración presenta como un modelo pedagógico, siendo una solución aceptable y eficaz, por este hecho, la propuesta presente se ajusta a las necesidades existentes en la institución antes mencionada, dentro de la cual se aplicará la guía didáctica y los recursos que se elabore.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera contribuye los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “¿Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, periodo febrero-agosto 2021?

HIPÓTESIS

Los juegos de concentración contribuyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, periodo febrero-agosto 2021.

VARIABLES

Variable Independiente

Juegos de concentración.

Variable Dependiente

Desarrollo del pensamiento lógico matemático.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

A continuación, revisando trabajos de investigación relacionados a mi tema de proyecto nos encontramos que existen temas relacionados a mi proyecto que se van a investigar. Destacando la importancia de mis variables de estudio.

A nivel Mundial existe un tema relacionado con la variable dependiente cuyo tema es “EDUCACIÓN DEL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INFANTIL” realizado por (Ramos, 2003) donde su conclusión más relevante nos manifiesta:

- La explicación piagetiana de construcción del conocimiento matemático, mediante operaciones que se construyen a través de la acción sobre los objetos, permite definir un modo de acción para la etapa estudiada, a través de la cual el niño puede poner en práctica los modos de razonamiento directo-inverso, propios de la matemática y comenzar a ajustar sobre estos y otros contenidos, la lógica inferencial pertinente.
- Este estudio permite mostrar diferencias significativas entre los modos directo e inverso en relación con la reversibilidad piagetiana puesto que no se produce el deseado equilibrio argumentativo, aunque se resuelvan las tareas. Igualmente, permite proponer que las mayores dificultades del alumnado ante las tareas de modo inverso se presentan porque el análisis de las tareas y los resultados obtenidos nos permiten constatar que las modalidades inversas contienen a las directas; para resolver con acierto el modo inverso, es preciso no sólo descubrir las reglas, sino realizar las acciones correspondientes, o sea, utilizar procesos de aplicación de las mismas. (Ramos, 2003, pág. 340).

A nivel Nacional con relación a la variable independiente encontramos el tema “EL JUEGO EN EL AULA DE E/LE” realizado por (Cabané Rampérez, 2012) donde su conclusión más relevante nos manifiesta:

- Mostrar la importancia que tienen los juegos en el aprendizaje de ELE a través del análisis de algunos juegos y de las valoraciones que han hecho

un grupo de alumnos sobre éstos. Para ello he enumerado las razones por las que creo que los juegos deberían ocupar un papel importante a la hora de diseñar unidades didácticas, materiales o manuales para la enseñanza del español como lengua extranjera. Creo que es importante porque el juego, entre otras cosas, convierte al estudiante en un elemento activo de su aprendizaje, le ayuda a adquirir más confianza en sí mismo, a participar activamente, a activar su creatividad y le crea una necesidad real de comunicación.

- Demostrar que los juegos son una fuente inagotable de recursos porque con ellos podemos trabajar desde la competencia lingüística hasta la sociocultural, desde las estrategias de comunicación hasta las estrategias meta-cognitivas. Por la facilidad de introducirlo en cualquier momento del proceso educativo, el juego puede desempeñar diferentes funciones, desde ser el núcleo de la actividad, o la presentación de un nuevo contenido o el complemento a una actividad, hasta ser el elemento de repaso de estructuras explicadas ya en el aula.
- Probar que los juegos crean un ambiente favorable al compañerismo y a la cooperación entre los alumnos. También que el juego es un elemento motivador de gran atracción para alumnos jóvenes y adultos. La diversión genera una mayor disposición para el trabajo, capta el interés y la atención hacia el objeto de estudio.

A nivel Nacional existe un tema relacionado con la variable independiente y la variable dependiente cuyo tema es “INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.” realizado por (Mindiolaza Hidalgo & Mendieta Toledo, 2017) donde la conclusión más relevante nos manifiesta:

- Al conocer el objeto de estudio y extrapolarlo a preguntas en la encuesta a los docentes, se concluye que este tiene un conocimiento nimio en cuanto a las relaciones lógico - matemáticas, si se logra el empoderamiento del objeto, esto coadyuvará a una mejor enseñanza de los procesos pedagógicos.

- Se observa un gran interés de parte de los docentes por impartir nuevas técnicas mediante el uso de una guía didáctica con enfoque metodológico que ayuda a llevar un orden de la información que se quiere impartir.
- Es necesario manejar guías de una manera más frecuente que ayude a la mejora pedagógica, para el desarrollo de las relaciones lógico - matemáticas mediante el uso de juegos de concentración lo cual hace más interactivo y divertido el aprendizaje del niño. (Mindiolaza Hidalgo & Mendieta Toledo, 2017, pág. 84)

A nivel Nacional con relación a la variable independiente encontramos el tema “JUEGOS DE CONCENTRACIÓN PARA LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA FISCAL CONCENTRACIÓN DEPORTIVA DE PICHINCHA DE LA CIUDAD DE QUITO DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2014-2015” realizado por (Bombón García, 2016) donde la conclusión más relevante nos manifiesta:

- A través de la investigación se determina que los Juegos de concentración contribuyen y constituyen una alternativa para desarrollar la atención de los niños y niñas de la institución, ya que promueven que el niño o niña se interese y se concentre, logrando niveles de atención buenos en clase, así pues los juegos de concentración son una alternativa didáctica , que entretiene y educa la atención del niño/a, al mejorar la atención logramos que el educando aprenda de mejor manera en un entorno lúdico y creativo y a la vez se mejore su rendimiento académico dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Los juegos de concentración son actividades que estimulan y causan interés al niño y además su concentración dentro de la actividad generando así en el cerebro la capacidad de atención, y fortaleciendo el desarrollo cognitivo del niño o niña, dichas actividades deben ser atractivas, creativas y lúdicas, considerando que el niño o niña aprende jugando es una alternativa muy adecuada para aplicarla en clase.
- Los juegos de concentración ayudan a la atención, porque son agentes externos de magnitud distractora que generan primero la concentración dentro de la actividad y luego la atención dentro del aula o lugar donde se desenvuelva, debido a que, en la corteza prefrontal del cerebro, es donde se destaca el

procesamiento visual para que el niño o niña logre concretar y reconocer los objetos poniendo atención. (Bombón García, 2016, pág. 56).

A nivel Nacional con relación a mi variable dependiente encontramos el tema “GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES COMO LA RAYUELA Y LA SOGA COMO RECURSO DIDÁCTICO, PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO PSICOPEDAGÓGICO Y PSICOLÓGICO “ACAP”, EN LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO DE PICHINCHA CIUDAD QUITO, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2018 – ABRIL 2019” realizado por (ZURITA, 2018) donde la conclusión más relevante nos manifiesta:

Durante la investigación y desarrollo de la propuesta, se puede evidenciar que el uso de material didáctico como la rayuela y la sogá a través de la etnomatemática, ayuda a desarrollar en las niñas y niños de 4 a 5 años, mayor atención, interés y flexibilidad ante el proceso de enseñanza – aprendizaje del ámbito lógico – matemático, dejando a un lado la hostilidad que produce la escolarización de las matemáticas a tempranas edades, poniendo así en evidencia que la utilización de material didáctico concreto y ancestral (objetos de su entorno,), es de gran utilidad al momento de transmitir conocimientos lógicos – matemáticos. (ZURITA, 2018, pág. 172).

A nivel local con relación a mi variable dependiente encontramos el tema: “INCIDENCIA DE LA PLASTICIDAD CEREBRAL COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA LÓGICO-MATEMÁTICO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL DE CUATRO A CINCO AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ESPECIALIZADA FE Y ALEGRÍA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO, PARROQUIA ABRAHAM CALAZACÓN EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2018- ABRIL 2019.” Realizado por (Galván Muñoz, 2019) donde la conclusión más relevante nos manifiesta:

La aplicación de ejercicios lógicos matemáticos utilizando la plasticidad cerebral se constituye en una estrategia significativa en el desarrollo

específico de esta área cognitiva en los niños de cuatro a cinco años. (Galván Muñoz, 2019, pág. 85).

Por lo tanto, los juegos de concentración mejoran el desarrollo del pensamiento Lógico matemático; mejorando el razonamiento lógico, atención y soluciones básicas del entorno con la utilización de recursos didácticos manipulativos que la educadora empleara dentro del ámbito aprendizaje; para fortalecer el área de lógico matemático.

MARCO TEÓRICO

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. El juego

1.1. Definición del juego

Para Flinchum (1988) “El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.” (págs. 62-67)

Para (TORRES, 2002) menciona:

Que el juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. (pág. 290)

Para López & Gallardo Vázquez (2018) menciona que “Etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: "iocus –i”, que significa broma, chanza, gracia, chiste, y “lūdus,-i”, que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría.” (pág. 36)

Según Piaget, (1945) “el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación”. (López. & Gallardo Vázquez.).

Lo antes mencionados por diferentes autores acerca de la definición del juego nos demuestra que el juego es el acto libre y espontaneo que el niño o el adulto lo puede realizar; demostrado habilidades y destrezas permitiendo asociar a mas pares para integrar un ambiente agradable y espontaneo.

1.2. Beneficios del juego

Sabemos los múltiples beneficios del juego donde le permite al niño poder adquirir varias habilidades dentro de su entorno familiar y escolar a continuación las siguientes

- Desarrollan su creatividad.
- Aprenden a relacionarse con los demás.
- Conocen el entorno e interactúan con él.
- Exploran la realidad y la imaginan.
- Aprenden a respetar normas.
- Dan rienda suelta a su curiosidad.
- Ganan autoconfianza.
- Aprenden a organizar y tomar decisiones

1.3. Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

Para Meneses y Monge (2001) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo: (pág. 122)

- 1. Juegos Sensoriales:** Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- 2. Juegos Motrices:** Buscan la madurez de los movimientos en el niño.

3. **Juegos de Desarrollo Anatómico:** Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. **Juegos Organizados:** Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. **Juegos Pre-deportivos:** Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. **Juegos Deportivos:** Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

1.4. El juego y la educación preescolar

Meneses & Monge (2001), destacan que el juego en la educación preescolar es un “trabajo para adecuar las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza con el fin de atender las necesidades de los niños de manera integral”. (pág. 116).

Basado en estos principios contribuye, por medio de la iniciación, a la actividad intelectual y motriz, a los juegos educativos. Adopta la siguiente clasificación:

- a. Juegos que se refieren al desarrollo de las preocupaciones sensoriales y la aptitud motriz.
- b. Juegos de iniciación matemática.
- c. Juegos que se refieren a la noción del tiempo.
- d. Juegos de iniciación a la lectura.
- e. Juegos de gramática y comprensión del lenguaje.

1.5. Teorías sobre el desarrollo del juego

A continuación, presentamos las teorías más importantes del siglo XX sobre el desarrollo del juego.

1.5.1. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

Para Piaget, las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras.

López. & Gallardo Vázquez, distinguen cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. (págs. 43-46)

- **El juego de ejercicio:** Se da a lo largo del período sensorio-motor (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática; en cuanto el niño ha superado las dificultades de adaptación a una nueva situación utiliza las habilidades adquiridas para obtener placer funcional

Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente.

- **El juego simbólico:** (dominante entre los 2-3 y los 6-7 años) Aparece alrededor de los 2 años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos: los objetos presentes en la situación no se toman en sí mismos, sino “representando” a otros objetos no presentes.

Este tipo de juego tiene su apogeo entre los 5 y los 6 años. Deja de ser predominante hacia los 7 años, cuando es sustituido por los juegos de reglas.

- **Los juegos de reglas:** Aparecen entre los 4 y los 7 años, dependiendo en buena medida del contexto social de niño. Comienzan siendo juegos de reglas simples y directamente unidas a la acción, y terminan, hacia los 12 años.

Contribuyen al aprendizaje de las habilidades sociales, de cooperación, competencia, amistad, control emocional y concepto de norma. Además, favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, la atención, el razonamiento y la reflexión.

- **Los juegos de construcción:** No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Este tipo de juegos aparece alrededor del primer año y está presente en todos los estadios del desarrollo infantil.

Estos juegos son fundamentales para lograr el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil, ya que permiten al niño desarrollar las habilidades del pensamiento lógico, motoras finas, la coordinación óculo-manual y las capacidades de análisis y interés; fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico; etc.

1.5.2. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Este autor (López. & Gallardo Vázquez.) establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores; donde relaciona de la siguiente manera que:

Vygotsky (1982); El juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto. (pág. 46).

Para López. & Gallardo Vázquez (2018), señala que para Elkonin “el fondo del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en sociedad.” (pág. 46)

Considera que la utilización de objetos está subordinada al servicio de la comprensión de la vida social de relación, indica que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado

orgánicamente a la regla, y que la regla se va destacando poco a poco como núcleo central del rol representado por el niño en este tipo de juego.

Para (López. & Gallardo Vázquez.) hace referencia que los pedagogos como Vygotsky y Elkonin consideran que “La unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales.” (pág. 46)

Entre las críticas más importantes que se han hecho a la teoría de la perspectiva sociocultural del juego de Vygotsky y Elkonin se encuentran las siguientes:

Rubinshtein aduce que:

1. La interpretación del juego se concentra en la estructura de la situación lúdica sin descubrir las fuentes del juego.
2. La interpretación de la situación lúdica como nacida del “traslado” de los significados y, más aún, de la tentativa de inferir el juego de la necesidad de “jugar a los significados” es estrictamente intelectualista.
3. Al excluir arbitrariamente las formas precoces en las que el niño, sin crear ninguna situación ficticia, representa alguna acción extraída de la situación real, esta teoría se priva de la posibilidad de comprenderlo en su desarrollo. (pág. 46)

1.6. Metodología juego-trabajo

El Ministerio de Educación del Ecuador en el Currículo de Educación Inicial (2014); implemento la metodología juego-trabajo por el señala que:

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

la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. Los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños y organizados para responder a las características del contexto. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros. (págs. 41-42)

De acuerdo a lo anterior, la metodología del juego-trabajo que se implementó en el Currículo de Educación Inicial (2014) es poder garantizar la calidad en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, esto le permite que los niños y niñas se orienten en el proceso educativo mediante los rincones de aprendizaje como una estrategia para involucrarse al medio social que los rodea, aquí las educadoras pueden evidenciar las destrezas en cada ámbito y cada rincón adecuado ya que los niños y niñas experimentan mediante el juego trabajo la curiosidad, imaginación, descubrimiento y el compañerismo.

La metodología juego-trabajo también es realizada fuera del salón de clases en espacios libres, seguros y creativos donde las educadoras también participan como: observadores, escenógrafos y jugadores. Los rincones de aprendizaje adecuados en el aula tienen múltiples ventajas ya que desarrollan lo físico, lo cognitivo, lo social y afectivo dando la posibilidad al niño de desarrollarse y formarse íntegramente en la sociedad.

1.7. Otros Tipos de Juegos

El juego sin duda se lo hace desde las edades más tempranas ya que la mayoría de estos juegos se lo van realizando en el proceso del pre-escolar, por lo tanto para B. García (2016): Hacen realce en los siguientes juegos:

1.7.1. Juegos de Construcción:

Este consiste en que el niño construye el mundo con sus pocos elementos como son precisamente como. Carros, barcos, aviones, grúas, etc.

1.7.2. Juegos de Ejercicios:

Consiste en el que el niño juegue individual solo que a veces los niños juegan con los adultos como él (cucú cantaba la rana) y (aserrín-aserran los maderos de san Juan).

1.7.3. Juego Simbólico:

El niño o la niña reproduce escenas de la vida real, ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean ejemplo: mamá, médico, maestra, etc.

1.7.4. Juego de Reglas:

Este consiste en desarrollar una coordinación de puentes de vista muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo, además este juego de reglas tiene como beneficios el aprendizaje de distintos tipos de conocimiento y habilidades y favorece el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención la reflexión.

1.7.5. Juego de Dominó:

Es un juego clásico y muy utilizado en el jardín de infantes, ya que favorece el aprendizaje, estimula las capacidades de los niños es muy versátil a la hora de ponerlo en práctica como material didáctico, hay grandes y pequeños de distintos colores, distintas temáticas, con letras, con números, etc.

1.7.6. Juego de Loterías:

Son juegos contruidos por una plancha base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes la plancha es acompañada por imágenes relacionadas por cantidad, asociación o integración parte todo con los casilleros de la plancha base.

Existen tipos de loterías:

- ✓ Loterías por suposición. - Dentro de esta se encuentran:
 - Por Color
 - Por Forma
 - Por Tamaño
 - Por Dirección
 - Por Posición
- ✓ Loterías de Apareamiento. - Son las siguientes:
 - Sujeto- Objeto Ej.: pintura- brocha.
 - Continente. - Contenido Ej.: manzana- cajas de manzanas.
 - Situación. - Objetos Ej.: tractor- verduras.

✓ Loterías de idénticos. - La plancha base tiene cada una de las piezas.

1.7.7. Juegos de Bingos:

Los juegos de bingo como los de matemáticas proporcionan horas de diversión y son una herramienta importante de enseñanza impulsando así el conocimiento de muchos conceptos.

1.7.8. Juegos de Concentración:

Son importantes para el proceso de aprendizaje la concentración mental se usa en todas las personas especialmente con los niños y niñas como, por ejemplo: los juegos de dominó, los juegos de bingo los juegos de loterías, etc., los mismos que ayudarán a enfocarse en las acciones que están desarrolladas.

1.7.9. Laberintos:

Este juego de laberinto ayuda al proceso de aprender a escribir, fortalecer y preparar los músculos de las manos y además a resolver problemas. Son utilizados por los niños y niñas con su maestra en el aula de clase y ayude a su desarrollo, es un lugar formado por calles encrucijadas intencionalmente muy complejas para confundir al niño.

Varios de los juegos antes mencionado han permitido que sea una estrategia didáctica al momento del proceso de enseñanza dentro de los salones de clases, ya que la educadora es la motivadora para incentivar a una forma libre y autentica de poseer información mediante el juego ya que es apoyo educativo.

De tal manera, nos enfocaremos en el juego de concentración ya que nos permite poder desarrollar el pensamiento Lógico-matemático en niños y lograr adquirir el razonamiento lógico, atención y soluciones básica dentro del área de estudio con la educadora.

1.8. Juegos de Concentración

1.8.1 Definición de concentración

Para (Gorostegui & Gallegos, 1990) establece la siguiente definición de la concentración es “El aumento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado”.

- ✓ Mantenimiento de la atención.
- ✓ Procesamiento de la información.
- ✓ Análisis, clasificación, comparación, asociación entre otros.

Se sugiere que no solo el poner atención a los elementos del entorno dependerá para lograr una concentración; si no que dar importancia a todos aquellos elementos que rodean el proceso de enseñanza-aprendizaje algunos de los elementos que se debe tomar en cuenta: ¿descanso lo suficiente? ¿me alimento en forma saludable? ¿organizo mi tiempo de estudio.?

1.8.2. Definición de juegos de concentración

Para (Delfina, 2016) menciona que los juegos de concentración “Es el simple acto de jugar puede ser un ejercicio de concentración para un niño. Hay que ponerles juegos que les ayuden a desarrollar sus habilidades.” (pág. 15)

Por otra parte, los juegos de concentración son una estrategia innovadora que le permite al docente poder implementar y trabajar con pares dentro del aula utilizando recursos llamativos que se puede adquirir el uso de la memoria y el razonamiento lógico. Lo que le favorece al niño es desarrollar la atención mediante juegos que estimulen esa parte del cerebro ya que se al ejercitar e estimular a tempranas edades ayudara al gusto por esta área de estudio que son las matemáticas.

1.8.3. Importancia de los juegos de concentración

De tal manera, los juegos de concentración se han convertido de gran importancia para desarrollar la atención, por lo tanto las siguiente autora B. García (2016); manifiesta que: “Los juegos de concentración son unas técnicas para canalizar y someter a la más sutil y poderosa de todas las fuerzas de la naturaleza la energía mental o pensamiento”. (pág. 17)

Es importante señalar, que los juegos de concentración pueden desarrollar uno de los órganos de percepción y del conocimiento que es la mente donde el niño y niña podrá

desarrollar la imaginación, la memoria, la atención, descubrimiento, operaciones de solución; ya que un infante motivado a realizar un juego desempeñar su destreza es por eso que la mente es un instrumento muy vital dentro de los juegos de concentración.

1.8.4. Objetivos de los juegos de concentración

Para (Bombón García, 2016); mencionan algunos objetivos que tienen los juegos de concentración que son los siguientes:

- Son una herramienta valiosa y fiable porque permite ser adoptado para la realización de cualquier actividad en el aula.
- Ayuda a que la mente reflexione con claridad y precisión porque estimula el cerebro del niño o niña.
- Los juegos de concentración permiten tener un pensamiento más claro de las cosas porque le acerca a la realidad.
- Potencia la memoria porque promueve conexiones cerebrales.
- Permite hacer todo con mayor precisión, cordura y habilidad porque permite el desenvolvimiento del cuerpo.
- Ayuda a mejorar mucho la atención de los niños porque permite que el cerebro se active y se concentre.
- Contribuyen al aprendizaje de los niños y niñas en clase porque es una metodología lúdica para el trabajo hacia los niños y niñas.

1.8.5. Actividades para el desarrollo de los juegos de concentración

Según (Bombón García, 2016); manifiesta que estos ejercicios ayudan mucho a los niños y niñas para que descansen un poco ya que puedan volver a concentrarse en los temas tratados en clase con la docente.

1.8.5.1. El juego de dominó:

Permite que los niños socialicen y que al mismo tiempo puedan manejar bien los números, de igual manera este juego es una alternativa apropiada para que los niños descansen un momento y se pueda mejorar la concentración en clase.

1.8.5.2. Los rompecabezas:

Son apropiados a los temas tratados para que los niños/as se interesen por el conocimiento proporcionado y pueda mejorar la concentración en clase.

1.8.5.3. Memoria:

Es una de las funciones incluidas en el concepto de inteligencia general, la capacidad para retener, evocar y reconocer experiencias y conocimientos es una de las ventajas de la dotación mental humana.

1.8.5.4. Mis cartas mágicas:

Permite descubrir patrones de similitud a objetos de su medio que lo rodeo o figuras geométricas.

1.8.5.5. Formado igual a la figura:

Es una de las actividades que desarrollan el descubrimiento y mayor grado de concentración.

1.8.5.6. Encerrados numéricos:

Esto le permite poder relacionar nociones espaciales donde su mayor concentración es lograr encontrar la mayoría de patrones de referencia.

1.8.5.7. Mi tablero de colores:

Es utilizado en mayor parte en los primeros años escolares ya que son apropiados para realizar secuencia y trabajar las nociones espaciales, descubriendo distintos patrones.

Los niños y adolescentes; es probable que la capacidad para memorizar pueda desarrollarse hasta los años de madurez, ya que ellos en la escuela desarrollan estas habilidades mediante juegos o estimulación de ciertas áreas que desean adquirir más conocimiento. Podemos ver que ciertos juegos ayudan a que el niño logre una concentración adecuada y equilibrada ya que el lugar debe estar adecuado a la necesidad.

1.9. Desarrollo del pensamiento lógico matemático

Cuando se habla del pensamiento lógico matemático, en el proceso de la enseñanza aprendizaje hacemos referencia a las matemáticas, algunos autores mencionan las siguientes definiciones más relevantes:

Para Piaget, (1965) menciona que la “inteligencia lógico-matemática deriva desde la manipulación de objetos al desarrollo de la capacidad para pensar sobre los mismos utilizando el pensamiento concreto y, más tarde, el formal.” (pág. 214)

Para (J. & Tapia A., 2003) menciona que el desarrollo del pensamiento lógico es una: “Característica fundamental del enfoque moderno de la matemática, apoya y consolida una enseñanza que se caracteriza por su integración con otras disciplinas y su aplicación a situaciones de la vida real y del medio ambiente” (pág. 20)

Para (Barrios, 2016). manifiesta que el pensamiento lógico tiene como “finalidad explicar fenómenos de la vida cotidiana. El pensar lógicamente ayuda al hombre a interrogarse por el funcionamiento de todo lo que nos rodea.” (pág. 17)

Para Russell menciona que “La lógica y la matemática están tan ligadas que afirma, la lógica es la juventud de la matemática y la matemática la madurez de la lógica. La referencia al razonamiento lógico se hace desde la dimensión intelectual que es capaz de generar ideas en la estrategia de actuación ante un determinado desafío.” por (Riera, 2013, pág. 27).

Por lo tanto, un concepto sobre el desarrollo del pensamiento Lógico-matemático por diferentes autores; nos hace referencia que todo lo que nosotros vivimos día tras día se relaciona a un proceso lógico de situaciones, vivencia y hechos que permiten relacionarse a la utilización de números en una jornada diaria tanto con el saber el tiempo del día hasta el límite de un juego; esto nos centrar a la idea que las matemáticas ayudan a toda disciplina en lo largo de la vida tanto del niño como del adulto.

1.9.1 El Pensamiento

1.9.1.1 Definición del pensamiento

Según Vallejo Ruiloba, define que el pensamiento: “Es la actividad y creación de la mente; dicese de todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto.” por (Hidalgo, 2017)

"El proceso de pensamiento es un medio de planificar la acción y de superar los obstáculos entre lo que hay y lo que se proyecta". (págs. 127-128)

Según la definición teórica, el pensamiento es aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático está vinculado con la habilidad de pensar y razonar en términos numéricos y emplear el razonamiento lógico. Si el niño desarrolla este tipo de inteligencia matemática ya que es fundamental; porque más allá de las capacidades numéricas, aporta importantes beneficios como la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica, permitiendo utilizar de manera casi natural el cálculo.

1.9.2. La lógica

1.9.2.1. Definición de la lógica

Para (Hidalgo, 2017) define a la lógica que:

Estudia la forma del razonamiento, es una disciplina que por medio de reglas y técnicas determina si un argumento es válido. La lógica es ampliamente aplicada en la Filosofía, Matemáticas, Computación, Física. En la Filosofía para determinar si un razonamiento es válido o no, ya que una frase puede tener diferentes interpretaciones, sin embargo, la lógica permite saber el significado correcto. En las Matemáticas para demostrar teoremas e inferir resultados matemáticos que puedan ser aplicados en investigaciones. En la computación para revisar programas. En general la lógica se aplica en la

tarea diaria, ya que cualquier trabajo que se realiza tiene un procedimiento lógico. (pág. 128)

Tomando como base a los conceptos de la lógica; la lógica matemática es el lenguaje de las Matemáticas, la lógica nos permite a organizar nuestros razonamientos y nos ayuda a expresarlos de manera correcta. Muchas veces la conexión del pensamiento con la lógica resulta ser eficaz en los campos de estudio de diferentes áreas demostrando su eficacia en la resolución de ideas y resultados.

1.9.3. Matemáticas

1.9.3.1. Definición de las matemáticas

Pérez Porto argumenta que “La Matemática es la ciencia deductiva que se dedica al estudio de las propiedades de los entes abstractos y de sus relaciones.” por (Hidalgo, pág. 129)

Para (Gómez-López, 1997) define a las matemáticas como una ciencia que estudia, por medio de sistemas hipotético-deductivos, las propiedades de entes abstractos como los números y las figuras geométricas, etc., así como las relaciones que se establecen entre ellos. (págs. 9-10)

Esto se refiere que las matemáticas trabajan con números, símbolos, figuras geométricas, etc. Siendo una de las ciencias con más antigüedad que existió en la vida hombre; hasta en la actualidad y la vida cotidiana utilizamos las matemáticas; por tal razón en el ámbito escolar se debería emplear la enseñanza con materiales del entorno para potenciar el hábito de las matemáticas.

1.9.3.2. Tipos de Matemáticas

1.9.3.2.1. Las Matemáticas Puras:

Que se encargan de estudiar la cantidad cuando está considerada en abstracto.

1.9.3.2.2. Las Matemáticas Aplicadas:

Que proceden a realizar el estudio de la cantidad, pero siempre en relación con una serie de fenómenos físicos.

El desarrollo del pensamiento Lógico-matemático en la Educación Básica debe estar presente en cada una de las unidades curriculares; ya que de otra manera el docente puede y debe vincular en la medida de lo posible los contenidos básicos que organiza como actividades y experiencias básicas con la realidad inmediata del niño, a través del juego y las actividades cotidianas ya que de otra son relacionado al pensamiento lógico matemático; permite que el docente desarrolle motivación al gusto por las matemáticas.

1.9.4. Características que poseen los niños para el desarrollo del pensamiento lógico

Es importante que los docentes estimulen en a los niños en tempranas edades el interés por los problemas lógicos, así como también muchas oportunidades de practicarlos, ya que conlleva a numerosos elementos como cálculo matemático, pensamiento lógico, resolución de problemas, razonamiento deductivo e inductivo.

- ✓ Perciben con exactitud objetos y sus funciones en el medio.
- ✓ Se familiarizan pronto con los conceptos de cantidad, tiempo, causa y efecto.
- ✓ Usan símbolos abstractos para representar objetos concretos y conceptos
- ✓ Demuestran gran habilidad para resolver problemas.
- ✓ Suelen percibir y discriminar relaciones y extraer la regla de las mismas.
- ✓ Formulan y comprueban las hipótesis de trabajo.
- ✓ Usan con facilidad habilidades matemáticas con la estimulación, el cálculo de algoritmos, la interpretación de estadísticas y la representación gráfica de la información.
- ✓ Disfrutan con las operaciones complejas que implican cálculo, principios de la física, la programación de ordenadores, o los métodos de investigación.
- ✓ Utilizan y construyen elementos consistentes para aceptar o rechazar cualquier información.
- ✓ Usan la tecnología para resolver problemas matemáticos

- ✓ Expresan gran interés por actividades como la contabilidad, la informática, el derecho, la ingeniería y la química.
- ✓ Suelen ser introspectivos cuando estudian un problema y los procedimientos para resolverlos. (pág. 130).

1.9.5. Estrategias para desarrollar la inteligencia lógico matemática

Para (Hidalgo, 2017); el uso de varias herramientas digitales permite desarrollar la inteligencia Lógico-matemática, hace referencia a que: La utilización de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales y otras alternativas como las herramientas virtuales, constituyen recursos valiosísimos para apoyar la enseñanza y el aprendizaje de la Matemática, en procesos como:

- ✓ Búsqueda de información matemática con rapidez.
- ✓ Simulación de procesos o situaciones de la realidad.
- ✓ Participación en juegos didácticos que contribuyen de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje
- ✓ Evaluación de los resultados del aprendizaje.
- ✓ Preparación en el manejo de herramientas tecnológicas que se utilizan en la cotidianidad. (pág. 131)

1.9.6. Importancia del desarrollo lógico matemático

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

La inteligencia lógico matemático contribuye a:

- ✓ Desarrollo del pensamiento y de la inteligencia.
- ✓ Capacidad de solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida.
- ✓ Fomenta la capacidad de razonar y planificar para conseguirlo.
- ✓ Proporciona orden y sentido a las acciones y/o decisiones. (pág. 131).

La falta de aplicación de estrategias lúdicas variadas en el momento de la enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas ya que una cierta parte de los educandos tienen dificultades en el aprendizaje de las matemáticas; la metodología a aplicar es muy importante ya que se puede utilizar materiales del entorno que llame el interés del niño por las matemáticas.

1.10. Fundamentación Legal

La presente investigación se respalda con las normativas legales e jurídicas del estado ecuatoriano y sus leyes que le amparan en Constitución de la República del Ecuador (2008):

1.10.1 Constitución de la República del Ecuador 2008

Título II de Derechos

Capítulo Primero

Sección Quinta-Educación

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

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Sección Quinta
Niños, Niñas y Adolescentes.

Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

Título VII

1.10.2. Régimen del Buen Vivir

Capítulo Primero

Sección Primera- Educación

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

1.10.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título II

del Sistema Nacional de Educación

Capítulo V

de las Estructuras del Sistema Nacional de Educación.

Art. 37.- Composición. - El Sistema Nacional de Educación comprende los tipos, niveles y modalidades educativas, además de las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior.

Para los pueblos ancestrales y nacionalidades indígenas rige el Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, que es instancia desconcentrada.

Art. 40.- Nivel de educación inicial. - El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

-La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

-La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

-El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

-La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

-La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional. (págs. 44-46)

1.10.4. Código de la Niñez y Adolescencia

Título III: Derechos, Garantías y Deberes.

Capítulo III Derechos relacionados con el desarrollo.

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes. (págs. 9-13)

1.11. Metodología de Investigación

1.11.1. Métodos de Investigación

1.11.1.1. Método Cuantitativo:

El proceso de investigación se debe plasmar y evidenciar los datos que ha conseguido en el lapso de la investigación y la aplicación de las herramientas.

Para Lecanda & Castaño Garrido (2002) menciona que se:

Comienza con un sistema teórico, desarrolla definiciones operacionales de las proposiciones y conceptos de la teoría y las aplica empíricamente en algún conjunto de datos. Pretenden encontrar datos que ratifiquen una teoría; determina la medida en que la conducta real de los participantes se corresponde con las categorías y relaciones explicativas aportadas por los observadores externos. (págs. 10-11)

1.11.1.2. Métodos Cualitativo:

La investigación permitirá poder conocer las cualidades de que cada niño y niña, mediante los datos que se realizaran dentro de las experiencias.

Para Lecanda & Castaño Garrido (2002) menciona que se:

Comienza con la recogida de datos, mediante la observación empírica o mediciones de alguna clase, y a continuación construye, a partir de las relaciones descubiertas, sus categorías y proposiciones teóricas. Pretenden descubrir una teoría que justifique los datos; mediante el estudio de los fenómenos semejantes y diferentes analizados, desarrolla una teoría explicativa. Mediante estrategias adecuadas, se busca obtener y analizar datos de tipo subjetivo. Su propósito es reconstruir las categorías específicas que los participantes emplean en la

conceptualización de sus experiencias y en sus concepciones. (págs. 13-14)

1.11.1.3. Métodos Inductivo:

Este método permite que la investigación sea precedente a la aplicación de la acción y el objeto de estudio, información obtenida por el lugar donde es aplicada.

Para Sergio Bastar (2012)

Es un procedimiento que va de lo individual a lo general, además de ser un procedimiento de sistematización que, a partir de resultados particulares, intenta encontrar posibles relaciones generales que la fundamenten. De manera específica, “es el razonamiento que partiendo de casos particulares se eleva a conocimientos generales; o, también, razonamiento mediante el cual pasamos del conocimiento de un determinado grado de generalización a un nuevo conocimiento de mayor grado de generalización que el anterior. (pág. 64)

1.11.1.4. Métodos Deductivo:

Este tipo de método es provechoso ya que permitió conocer los efectos o las causas de los hechos investigados.

Para Sergio Bastar (2012)

Es el procedimiento racional que va de lo general a lo particular. Posee la característica de que las conclusiones de la deducción son verdaderas, si las premisas de las que se originan también lo son. De este modo, si un fenómeno se ha comprobado para un determinado conjunto de personas, se puede inferir que tal fenómeno se aplica a uno de estos individuos. (pág. 68)

1.11.2. Tipos de Investigación

1.11.2.1. Investigación documental-bibliográfica:

Esta investigación es documental y bibliográfica porque permitió poder buscar de varios autores, sitios web que fundamenten la veracidad de las dos variables de estudio para construir la fundamentación teórica-científica en este proyecto, buscando una herramienta que permita ser aplicada a las educadoras de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

1.11.2.2. Investigación de campo:

Esta investigación permite que se recopile la información en el lugar de estudio, donde el investigador debe ir a recoger todos los datos necesarios para construir sus variables de estudio dentro de la aplicación de técnicas que le permita recopilar para la investigación.

1.11.2.3. Investigación descriptiva:

Esta Investigación le permite describir todo lo que observa dentro del campo de investigación; ya que debe constar con varios recursos que le permita poder evidenciar; donde la aplicación de los juegos de concentración sea aplicada dentro de las planificaciones curriculares.

1.11.3. Metodología Activa

1.11.3.1. El Aprendizaje Cooperativo:

En este aprendizaje se trata de que los niños pueden trabajar con pares o individualmente y resolver tareas académicas, juegos didácticos y desarrollar su propio aprendizaje donde hay que coordinar, planificar y evaluar las destrezas que se están trabajando.

Para Puga Peña & Jaramillo Naranjo (2015) menciona que:

El aprendizaje cooperativo es aquel en el que el sujeto construye su propio conocimiento mediante un complejo proceso interactivo de aprendizaje (los protagonistas actúan simultáneamente y recíprocamente en un contexto determinado, en torno a una tarea o a un contorno de aprendizaje en un contexto determinado, en torno a una tarea o a un contorno de aprendizaje. (págs. 299-300).

1.11.4. Población y Muestra de la Investigación

Dentro de un proceso de investigación se debe tener claro el concepto de población y muestra ya que son los ejes principales del proyecto ya que sin un número de personas no se podrá evidenciar las actividades en una tabla de resultados de nuestra investigación.

1.11.4.1. Población

En esta presente investigación, la población que está compuesta y dirigida a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, periodo febrero-agosto. En este caso la totalidad de la población representará en este estudio es:

Tabla N.-1. Representación de la población.

N.-	Descripción	Población
1	Rectora	1
2	Docentes	2
3	Niños y niñas	33
4	Padres de familia	33
	Total	69

Fuente: Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

A través de las encuestas darán los resultados en cuadros estadísticos con sus respectivos análisis y para la realización de las conclusiones y recomendaciones.

1.11.4.2. Muestra

Es importante que exista dentro de una investigación una muestra probable para realización de su estudio que representa su población, según lo manifestado por Sergio Basta (2012) “Es un instrumento de gran validez en la investigación, es el medio a través del cual el investigador, selecciona las unidades representativas para obtener los datos que le permitirán obtener información acerca de la población a investigar” (pág. 34); se debe mencionar que la población no supera los 100 individuos por lo que no amerita fórmula alguna para su realización.

Tabla N.-2. Representación de la muestra.

N.-	Descripción	Muestra
1	Niños y niñas	33
	Total	33

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

1.11.5. Técnicas de Investigación

1.11.5.1. Encuesta

La encuesta permite conocer la opinión de las personas acerca del tema que se está investigando, tal como menciona Sergio Bastar (2012) es poder “Lograr un mayor acopio de información, la encuesta puede ser una alternativa viable, ya que se basa en el diseño y aplicación de ciertas incógnitas dirigidas a obtener determinados datos.” (pág. 58). Por eso es una técnica nos permite tener un mayor conocimiento mediante una serie de preguntas que nos garantiza la veracidad de los docentes y padres de familia que estamos encuestando.

1.11.5.2. Lista de Cotejo

En esta investigación se requiere utilizar un instrumento que es utilizado por las educadoras para poder conocer las habilidades y destrezas de los niños y niñas de 4 a 5 años, donde contiene un listado de indicadores de logro que deben alcanzar y se evaluaran la presencia o ausencia de acuerdo a su necesidad; como un instrumento de evolución.

Para Peralta V.J (2015)

Las listas de cotejo evalúan principalmente contenidos procedimentales y actitudinales, en el caso del primero, se utilizan para obtener información de trabajos o actividades de tipo práctico (trabajo de laboratorios, manipulación de objetos, la realización de experimentos, la realización de ejercicios físicos, la práctica de deportes, solución de problemas matemáticos, realización de proyectos, aplicación de métodos experimentales, elaborar artefactos, etc.) y a lo que refiere el contenido actitudinal, se utiliza para recoger información con respecto a sus comportamientos actitudinales reflejados en el componente conductual de los alumnos.

1.11.5.4. Entrevista

Dentro de esta investigación, se utiliza esta técnica donde el investigador interrogar y conoce las necesidades del entrevistado, se plantea una serie de preguntas que serán de uso correcto para poder entrevistar; tal como menciona Sergio Bastar (2012) “Es la relación directa establecida entre el investigador y su objeto de estudio a través de individuos o grupos con el fin de obtener testimonios orales”. (pág. 59). Este proceso se lo realiza a la rectora de la Unidad Educativa para poder conocer la modalidad de su planificación curricular si adaptan juegos de concentración en el plantel.

CAPÍTULO II

2. Encuesta a los Padres de Familia

2.1. Análisis de interpretación de datos de la encuesta aplicada a Padres de Familia.

1. ¿Cree usted que el incentivar el interés por las matemáticas por medio de juegos de concentración a su hijo e hija desarrolle habilidades del pensamiento lógico matemático?

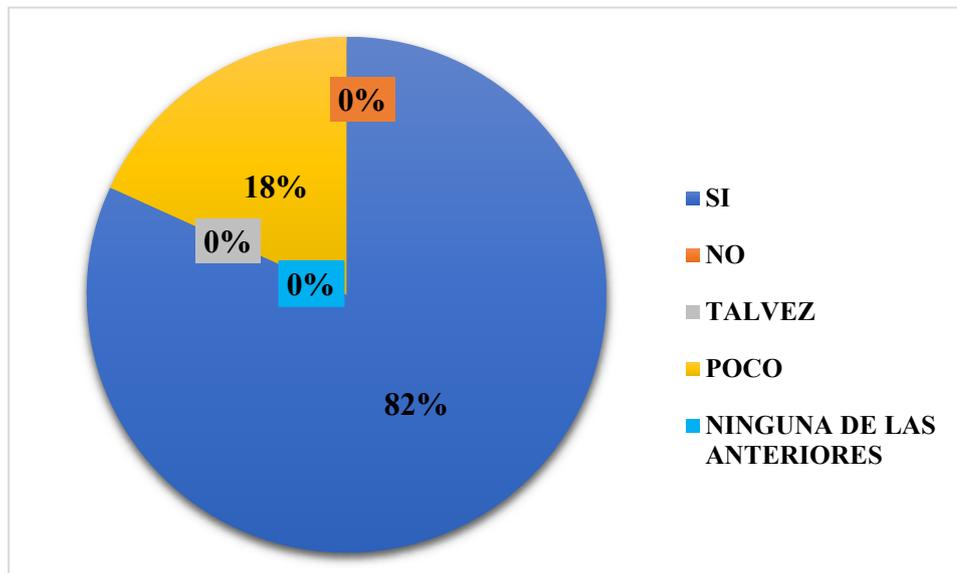
Tabla N.-3. Incentiva el interés por las matemáticas por medio de juegos de concentración.

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-1	Si	27	82%
	No	0	0%
	Talvez	0	0%
	Poco	6	18%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL		33

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.- 1 Incentiva el interés por las matemáticas por medio de juegos de concentración.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 82% de los padres de familia encuestados, si incentiva el interés por las matemáticas por medio de juegos de concentración y el 18% de los padres de familia poco incentivan a sus hijos. Como podemos observar la mayoría de los padres de familia incentivan el interés por las matemáticas a sus hijos.

2. ¿Usted tiene conocimiento sobre los juegos de concentración?

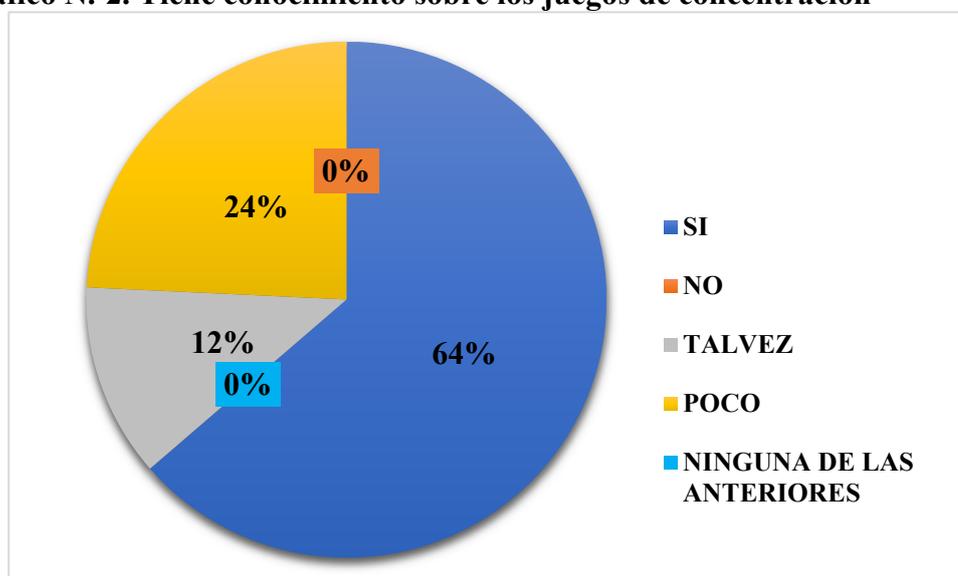
Tabla N.-4. Tiene conocimiento sobre los juegos de concentración.

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-2	Si	21	64%
	No	0	0%
	Talvez	4	12%
	Poco	8	24%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL	33	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-2. Tiene conocimiento sobre los juegos de concentración



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 64% de los padres de familia encuestados si tiene conocimiento sobre los juegos de concentración por otro lado, un 24% tiene poco conocimiento sobre los juegos y el 12% talvez tiene conocimiento sobre los juegos de concentración. Como podemos observar existe una gran parte de padres de familia con conocimientos de estos tipos de juegos de concentración.

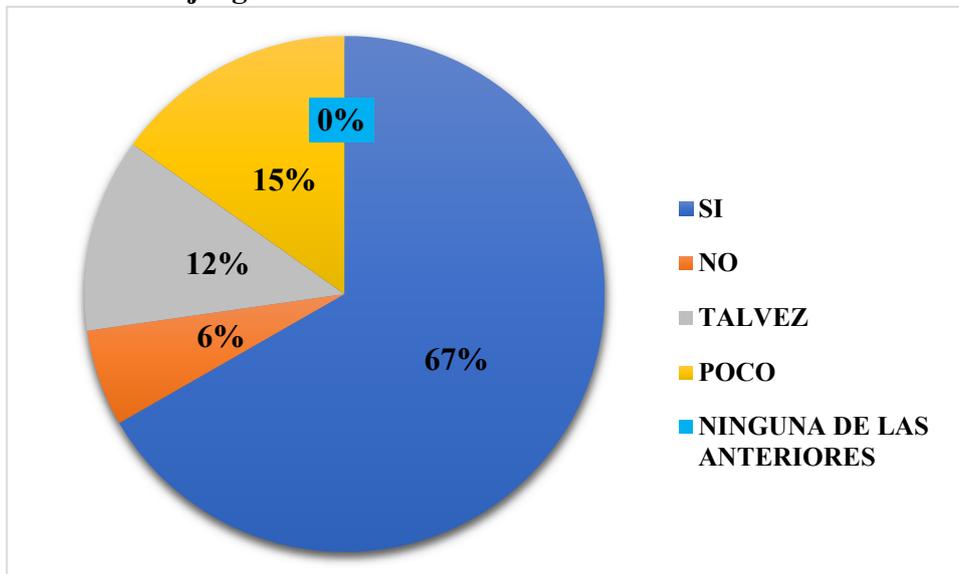
3. ¿A utilizado los juegos de concentración en su entorno familiar?

Tabla N.-5. Los juegos de concentración en su entorno familiar.

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-3	Si	22	67%
	No	2	6%
	Talvez	4	12%
	Poco	5	15%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL	33	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-3. Los juegos de concentración en su entorno familiar.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 67% de los padres de familia encuestados si practican los juegos de concentración en su entorno familia por otro lado, un 15% muy poco practican los juegos y también el 12% talvez lo practican en su entorno familia y el 6% no practican los juegos de concentración. Como podemos observar se debe utilizar estos juegos de concentración en el entorno familiar ya que de una u otra manera el niño/a aprenden a través del juego.

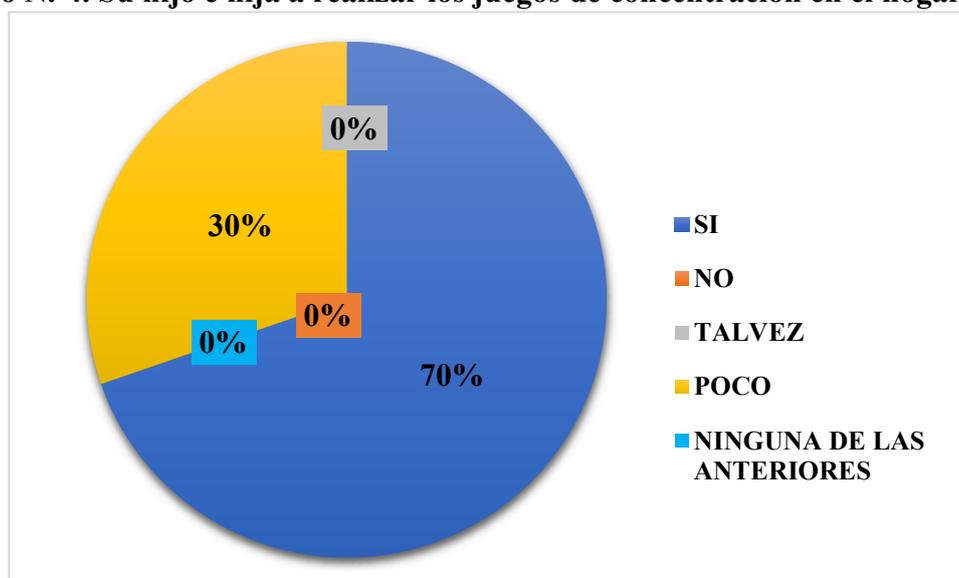
4. ¿Motivaría a su hijo e hija a realizar los juegos de concentración en el hogar?

Tabla N.-6. Su hijo e hija a realizar los juegos de concentración en el hogar.

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-4	Si	23	70%
	No	0	0%
	Talvez	0	0%
	Poco	10	30%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL	33	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-4. Su hijo e hija a realizar los juegos de concentración en el hogar



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 70% de los padres de familia encuestados si motivaría a su hijo a realizar los juegos de concentración en el hogar y por otro lado el 30% de padres de familia poco motivaría a su hijo e hija a realizar. Una gran mayoría de los padres de familia si motivarían a sus hijos a realizar estos juegos en el hogar ya que permitiría poder desarrollar mayor nivel de conocimiento por estos juegos de concentración.

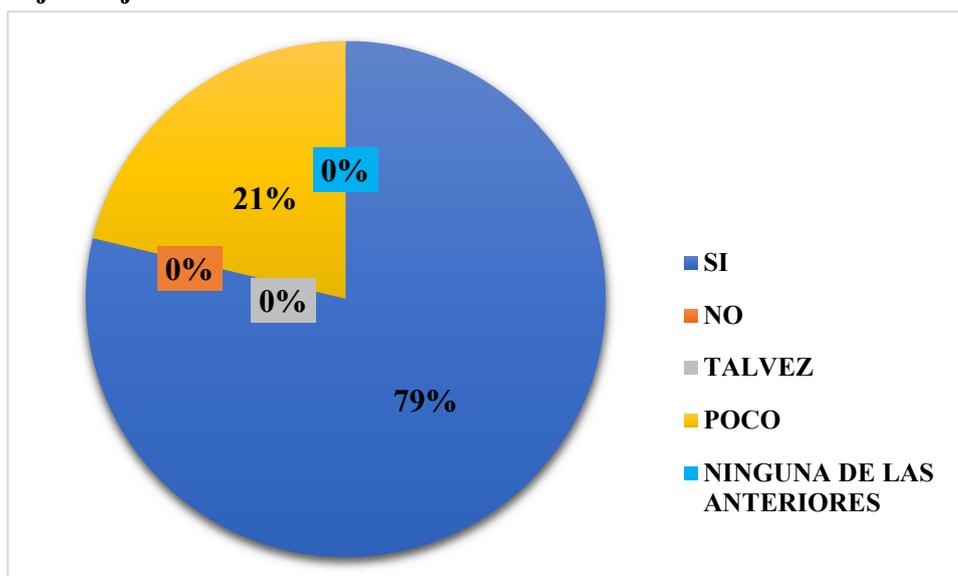
5. ¿Cree usted que la asignatura de pensamiento lógico matemático es más importante para la educación de su hijo e hija?

Tabla N.-7. Pensamiento lógico matemático es más importante para la educación de su hijo e hija.

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-5	Si	26	79%
	No	0	0%
	Talvez	0	0%
	Poco	7	21%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL	33	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-5. Pensamiento lógico matemático es más importante para la educación de su hijo e hija.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 79% de padres de familia encuestados si cree que la asignatura de pensamiento lógico matemático es más importante para la educación de su hijo e hija y el otro 21% de padres de familia poco creen que es importante para la educación. Una de la asignatura que más el niño y niña practican son las matemáticas en su rutina diaria por tal razón que importante es poder realizar estos juegos que motiven al niño y niña a desarrollar el pensamiento lógico matemático.

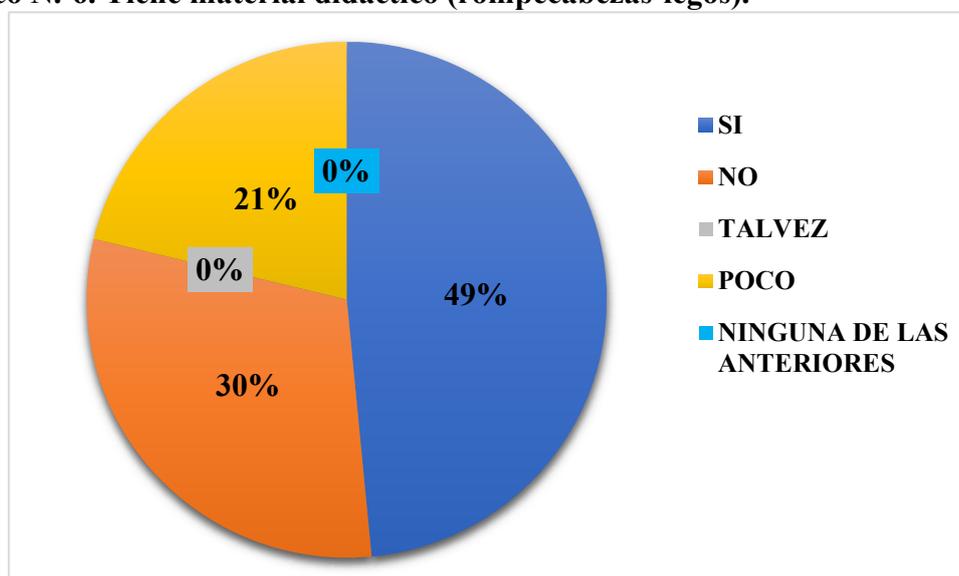
6. ¿Cuenta en su casa con material didáctico (rompecabezas-legos), adecuado para acompañar a su hijo e hija en las tareas del área de pensamiento lógico matemático?

Tabla N.-8. Tiene material didáctico (rompecabezas-legos).

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-6	Si	16	49%
	No	10	30%
	Talvez	0	0%
	Poco	7	21%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL	33	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-6. Tiene material didáctico (rompecabezas-legos).



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 49% de los padres de familia encuestados si tiene material didáctico (rompecabezas-legos) y el 30% no tiene material didáctico, ya que el 21% de padres de familia cuenta con poco material didáctico en sus hogares. Es importante contar con material didáctico como recurso para los niños y niñas, ya que permite trabajar el área del pensamiento lógico matemático y sería de gran ayuda poder tener disponibilidad de este tipo de material en el hogar.

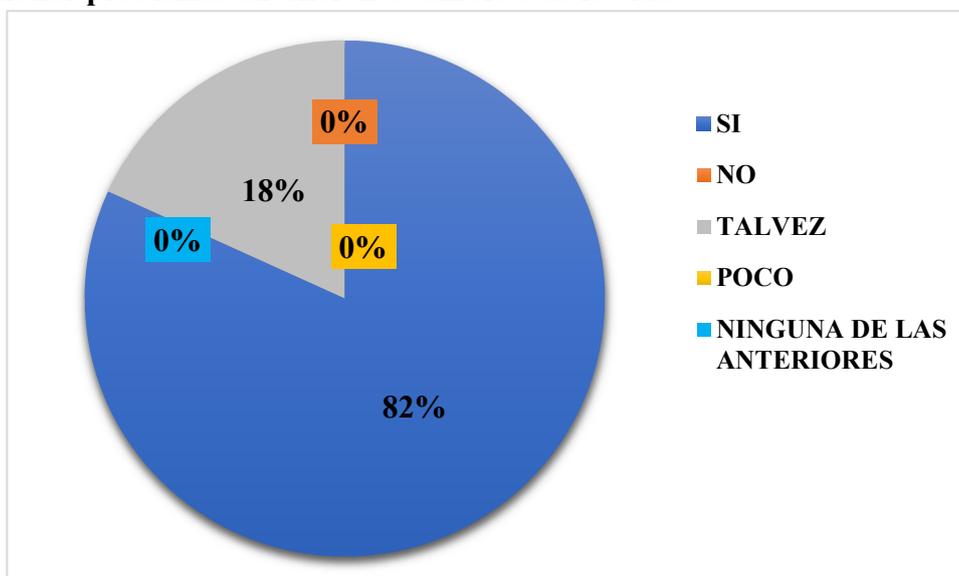
7. ¿Considera que el pensamiento lógico matemático fomentara la capacidad de razonar y solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida?

Tabla N.-9. El pensamiento lógico matemático fomentara la capacidad de razonar y solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida.

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-7	Si	27	82%
	No	0	0%
	Talvez	6	18%
	Poco	0	0%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL	33	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-7. El pensamiento lógico matemático fomentara la capacidad de razonar y solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 82% de los padres de familia encuestados si considera que el pensamiento lógico matemático fomentara la capacidad de razonar y solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida, y el otro 18% talvez considera fomentara cierta capacidad de razonar y solucionar en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Mucha de las veces es importante considerar que este ámbito uno de lo que mayor dificultad en los primeros años escolares siendo uno de los fundamentales para la vida cotidiana del niño y niña en su edad adulta.

8. ¿Conoce lo que es una guía didáctica de juegos de concentración?

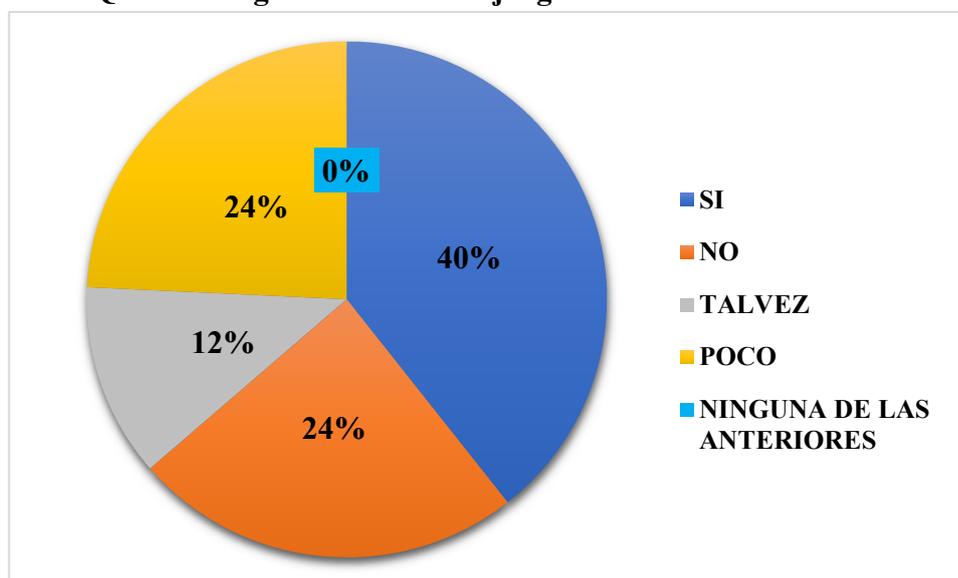
Tabla N.-10. Que es una guía didáctica de juegos de concentración.

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-8	Si	13	40%
	No	8	24%
	Talvez	4	12%
	Poco	8	24%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL	33	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-8. Que es una guía didáctica de juegos de concentración



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 40% de los padres encuestados si conoce lo que es una guía didáctica, y el 24% no conoce al igual que 24% de padres de familia poco conoce lo que es una guía didáctica y por último el 12% talvez conoce lo que es una guía didáctica. En los últimos años en la educación se ha implementados nuevas formas para aplicar el aprendizaje a los niños y niñas por eso importante que se conozca esta nueva herramienta que se le facilita a la educadora para implementar en el salón de clases.

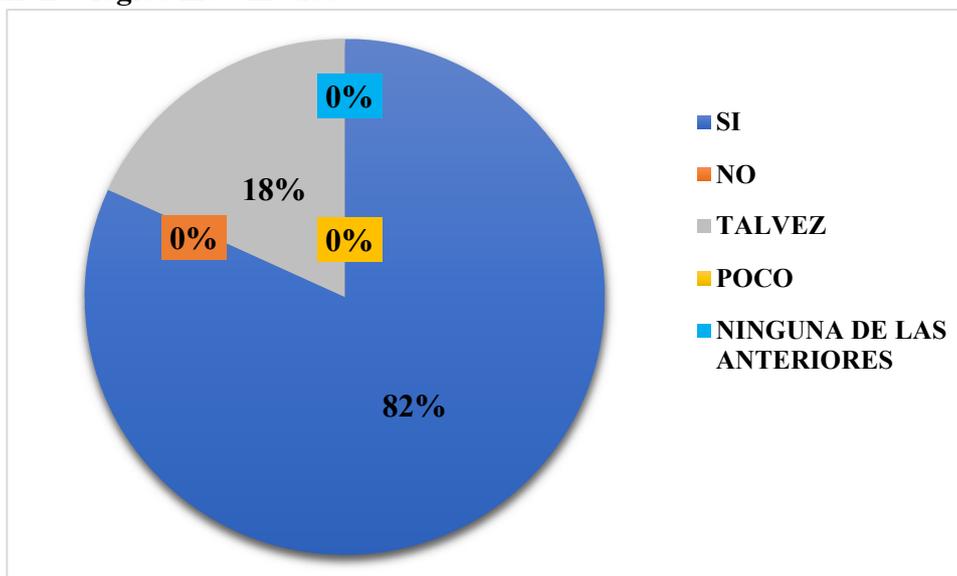
9. ¿Utilizaría una guía didáctica de juegos de concentración para fortalecer el pensamiento lógico matemático?

Tabla N.-11. Guía didáctica de juegos de concentración para fortalecer el pensamiento lógico matemático.

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-9	Si	27	82%
	No	0	0%
	Talvez	6	18%
	Poco	0	0%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL	33	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-9. Guía didáctica de juegos de concentración para fortalecer el pensamiento lógico matemático.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 82% de los padres de familia encuestados si utilizaría una guía didáctica de juegos de concentración para fortalecer el pensamiento lógico matemático y el otro 18% talvez utilizarían una guía didáctica para el desempeño de sus hijos/as. Tras la utilización de una guía didáctica sería de gran ayuda a los padres de familia se estimaría que la calidad de estudio de sus hijos se vea enfocado a los nuevos métodos que la docente implementa dentro de sus planificaciones.

10. ¿Considera que una guía didáctica es un recurso para el aprendizaje de su hijo e hija?

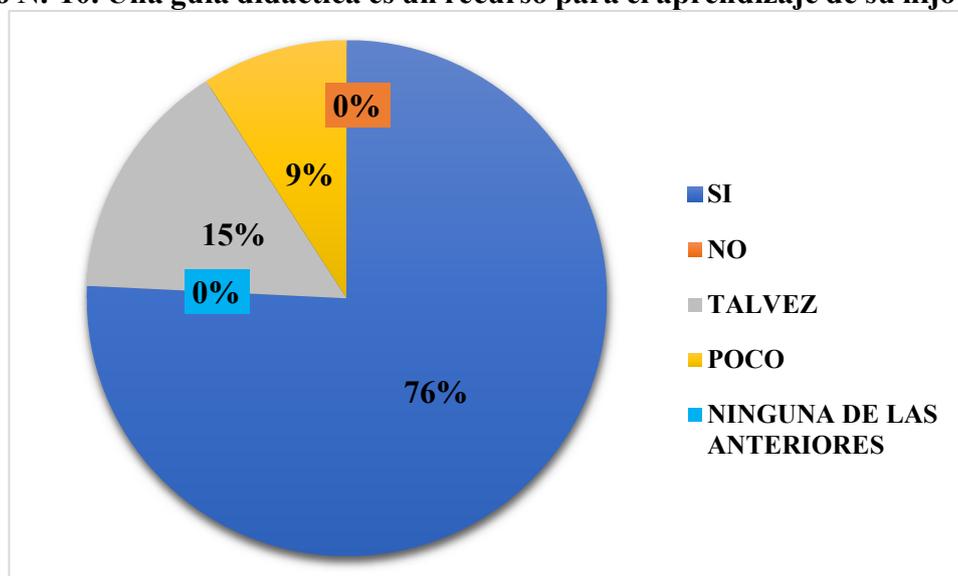
Tabla N.-12. Una guía didáctica es un recurso para el aprendizaje de su hijo e hija.

PREGUNTA	INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-10	Si	25	76%
	No	0	0%
	Talvez	5	15%
	Poco	3	9%
	Ninguna de las anteriores	0	0%
	TOTAL	33	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-10. Una guía didáctica es un recurso para el aprendizaje de su hijo e hija.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 76% de los padres de familia encuestados si considera que una guía didáctica es un recurso para el aprendizaje y el por otro lado el 15% considera que talvez se considera como recurso y por ultimo un 9% de padres de familia poco creen que sea un recurso la guía didáctica. Se puede evidenciar que la mayor parte si les gustaría utilizar lo que es una guía didáctica de juegos de concentración que ayuden a sus hijos para motivar e incentivar al aprendizaje por las matemáticas.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



**CARRERA DE
TECNOLOGÍA EN PARVULARIA**

FICHA DE COTEJO

Grupo de edad: 4 a 5 años	N. niños/as: 35 niños /as
Fecha: 12/04/2021	Educadora: Lcda. Piedad Japón

Ámbito de aprendizaje: Relaciones Lógico/matemáticas.

Objetivo del aprendizaje: 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.

N.	Nombres del estudiante	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.			Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.			Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.			Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.			Identificar características de mañana, tarde y noche.			Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.			Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.			Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.			Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.			Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.					
		I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A						
1	Aguirre Guerra Juan Daniel	X			X			X				X			X		X			X			X			X			X			X		
2	Arias Hidalgo Eimy Noemi		X		X				X		X				X			X			X			X			X		X			X		
3	Bedoya Mina Gerald Oseias	X			X			X			X				X		X			X				X		X				X			X	

4	Bedoya Mina Geraldine	X			X			X			X		X			X		X			X			X		
5	Calazacón Calazacón Aisha	X			X			X		X			X		X			X		X			X			X
6	Coronel Mora Lucas Mathias	X			X				X		X		X		X			X			X			X		X
7	Delgado Calero Yesli Eliana	X				X		X		X			X		X			X		X			X			X
8	Ferrin Leones Joseph Said	X				X		X			X		X		X			X			X			X		X
9	Gil Zapata Lyam Isaac		X			X			X		X		X			X		X		X			X			X
10	Iza Ceballos Emily Fiorella		X		X				X		X			X		X		X			X			X		X
11	Loor Briones Dalia Kristhel	X			X			X			X		X		X			X			X			X		X
12	Loor Briones Damaris Kristh		X			X			X		X			X		X		X		X			X			X
13	Loor Zambrano Edison	X			X			X		X				X		X		X			X			X		X
14	López Choez Eduardo Isaac	X				X		X			X		X		X			X		X			X			X
15	Macías Mora Mathius James		X			X			X		X			X		X		X		X			X			X
16	Marquinez Betancourt Moisés		X			X			X		X			X		X		X		X			X			X
17	Mendoza Moreta Mathius	X			X			X		X			X		X			X			X			X		X
18	Moreira Olivo Domenica		X		X			X		X			X		X			X		X			X			X
19	Obando Muñoz Jasbleidy	X				X		X		X			X		X			X		X			X			X
20	Ordoñez Moreno Jeremy	X			X			X		X			X		X			X			X			X		X
21	Palacios Bravo Ellie Sofia		X			X		X		X			X		X			X		X			X			X
22	Ramírez Naranjo Arleth		X			X		X		X			X		X			X		X			X			X
23	Reina Cruz Noah Darleth	X			X			X		X			X		X			X		X			X			X

24	Salazar Rodríguez Mishell	X			X				X			X				X			X			X			X
25	Suarez Marbal Alvieglis		X		X		X			X			X			X		X			X			X	
26	Torres Silva Erika Johanna		X		X		X			X			X			X		X			X			X	
27	Valencia Calderón Victoria		X		X		X		X			X		X			X		X			X			X
28	Vargas Mena Dominick	X			X			X		X			X		X			X			X			X	
29	Vargas Rosero Robinson	X			X			X		X			X			X		X			X			X	
30	Vargas Veliz Thiago	X			X		X		X			X		X			X			X			X		X
31	Velásquez Ávila Génesis	X			X		X		X			X			X			X			X			X	
32	Vidal Martínez Angeli Jaslin		X		X			X				X		X			X				X			X	
33	Zambrano Morales Mauricio		X		X		X			X			X			X		X			X			X	

Tabla N.-13. Lista de Cotejo antes de aplicar la propuesta.

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

ADQUERIDO: (A)

EN PROCESO: (EP)

INICIANDO: (I)

2.2. Interpretación de los resultados de la Lista de Cotejo

Destreza 1-Relaciones Lógico/matemáticas: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

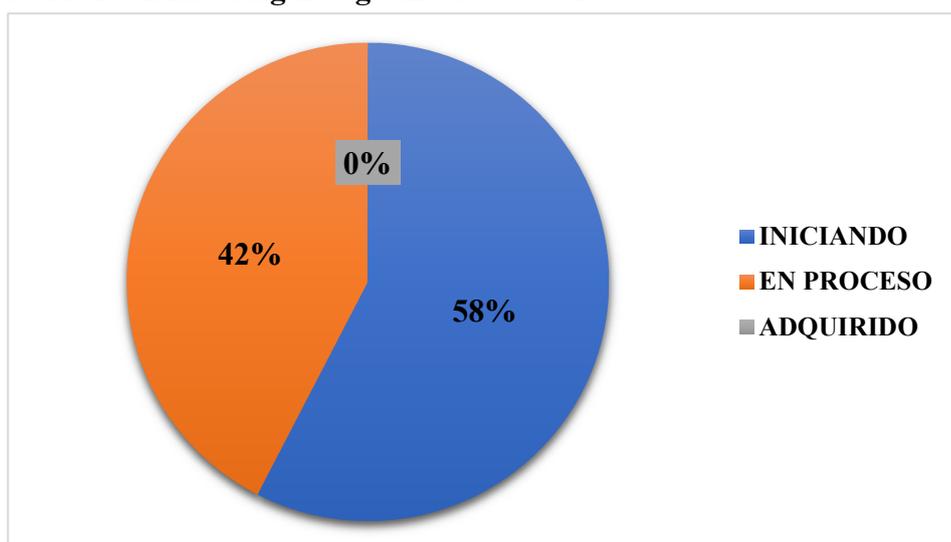
Tabla N.- 14 Identificar figuras geométricas básicas.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-1	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	14	42%
		Iniciando	19	58%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-11. Identificar figuras geométricas básicas.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 58% de los niños y niñas están iniciando identificar figuras geométricas básicas, y el 42% está en proceso en desarrollar la destreza.

Es importante poder desarrollar en el niño las destrezas que se desea trabajar en esta investigación una de ellas las nociones básicas de las figuras geométricas básicas, ya como se observa que una parte recién reconoce o asocian las figuras geométricas con el entorno del hogar y más aún cuando se lo puede trabajar mediante el juego.

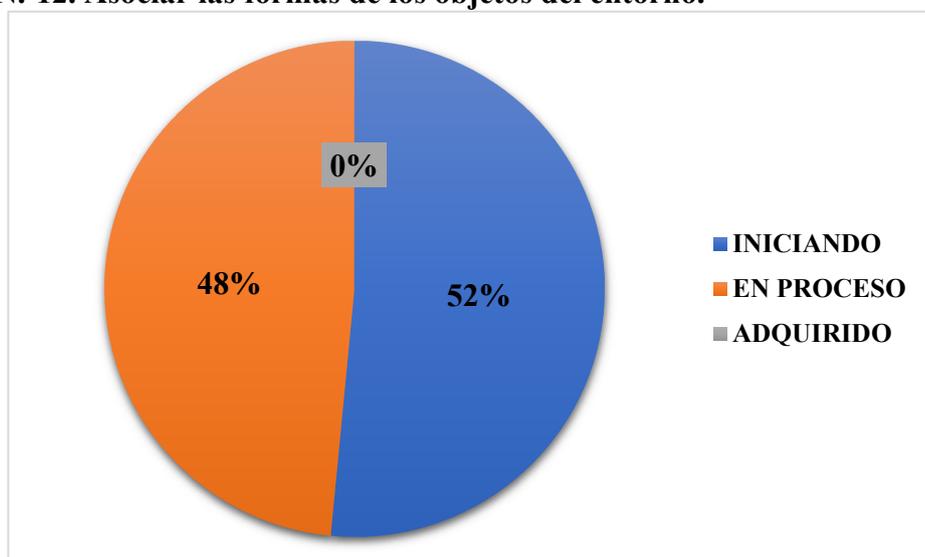
Destreza 2-Relaciones Lógico/matemáticas: Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

Tabla N.- 15. Asociar las formas de los objetos del entorno.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-2	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	16	48%
		Iniciando	17	52%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-12. Asociar las formas de los objetos del entorno.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 52% de los niños y niñas están iniciando asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales, y el otro 48 % está en proceso de desarrollar la destreza de estudio.

Reconocer y asociar objetos con figuras geométricas bidimensionales le permitirá al niño/a poder manipular cualquier situación sea relacionado a juegos de concentración que le permitirá poder reconocer las características.

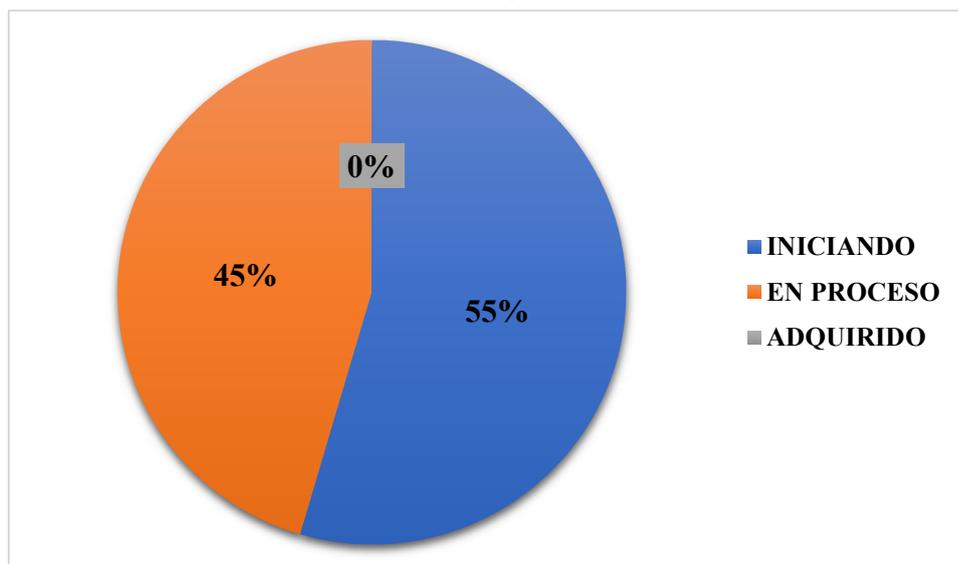
Destreza 3-Relaciones Lógico/matemáticas: Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.

Tabla N.- 16. Reconocer la ubicación de objetos en relación.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-3	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	15	45%
		Iniciando	18	55%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-13. Reconocer la ubicación de objetos en relación.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 55% de los niños y niñas están iniciando a reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos, y el otro 45% está en proceso de su aprendizaje de la destreza analizada. Lo importante de trabajar esta destreza mediante un juego de concentración le permite al niño y niña poder relacionar y diferenciar las nociones espaciales básica que le beneficiara su lateralidad, atención a los espacios del entorno y visualizar su percepción.

Destreza 4-Relaciones Lógico/matemáticas: Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

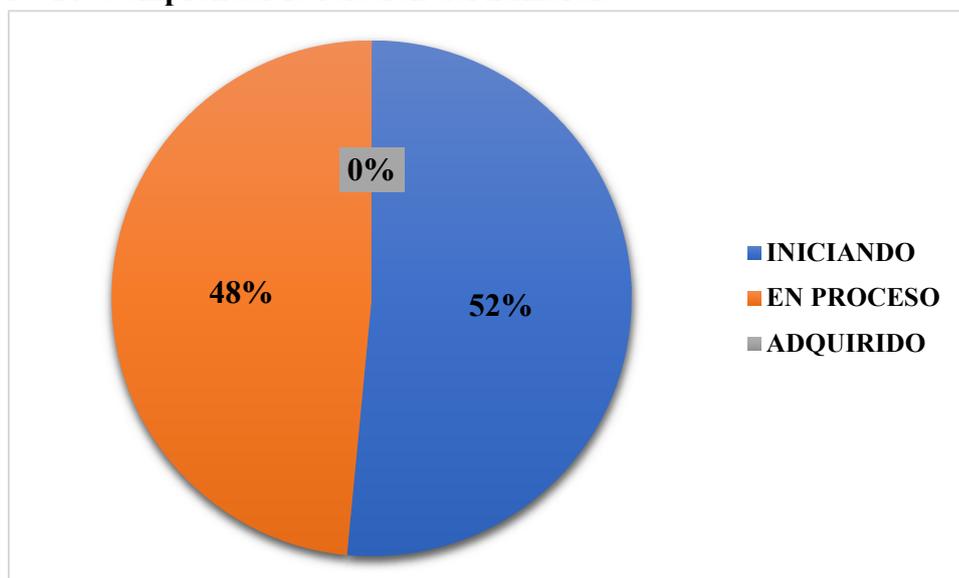
Tabla N.- 17. Comprender la relación del numeral.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-4	Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	16	48%
		Iniciando	17	52%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-14. Comprender la relación del numeral.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 52% de los niños y niñas están iniciando en comprender la relación del numeral con la cantidad hasta el 5, y el otro 48% está en proceso de adquirir la destreza de logro. Lo importante es poder que el niño y niña logre conocer y comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5, para así trabajar diferentes actividades donde podrán desarrollar el descubrimiento y análisis.

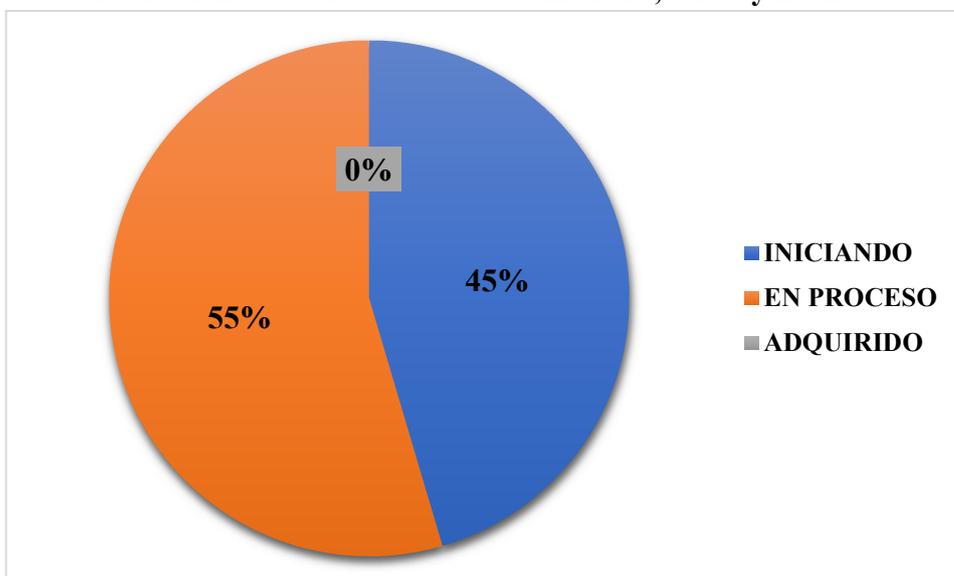
PDestreza 5-Relaciones Lógico/matemáticas: Identificar características de mañana, tarde y noche.

Tabla N.- 18. Identificar características de mañana, tarde y noche.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-5	Identificar características de mañana, tarde y noche.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	18	55%
		Iniciando	15	45%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-15. Identificar características de mañana, tarde y noche.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 55% de los niños y niñas están iniciando en identificar características de mañana, tarde y noche, y el otro 45% está en proceso de desarrollar la destreza que se está aplicando. Se requiere utilizar recurso que se puedan reconocer el tiempo del día, y utilizar materiales que le permitan al niño y niña diferenciar, reconocer y descubrir características de su entorno o roles que emplea los miembros de la familia.

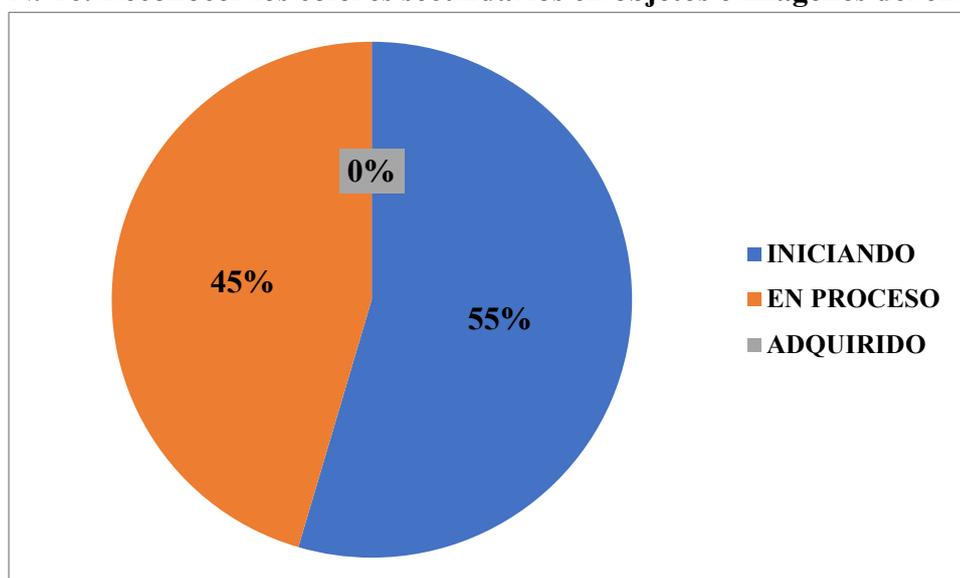
Destreza 6-Relaciones Lógico/matemáticas: Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

Tabla N.- 19. Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-6	Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	15	45%
		Iniciando	18	55%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-16. Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 55% de los niños y niñas están iniciando a reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno, y el otro 45% están en proceso de adquirir la destreza de aprendizaje. Mediante la utilización de recursos del entorno podemos fortalecer esta destreza ya que el niño debe relacionar y asociar sus conocimientos previos sobre los colores básico para así poder interpretar su nuevo conocimiento mediante los objetos de lo rodean.

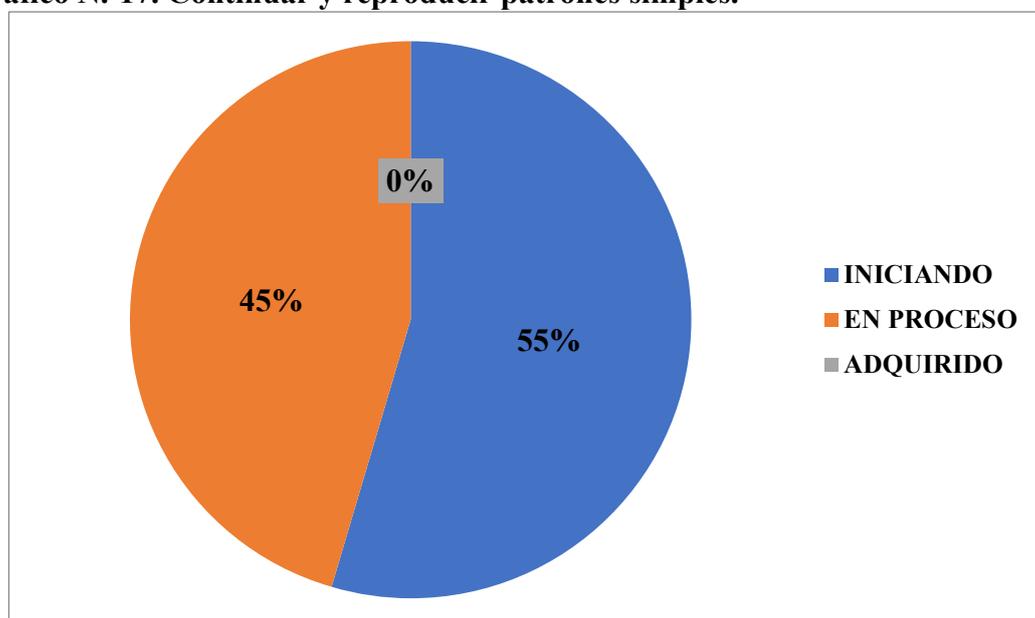
Destreza 7-Relaciones Lógico/matemáticas: Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Tabla N.- 20. Continuar y reproducir patrones simples.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-7	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	15	45%
		Iniciando	18	55%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-17. Continuar y reproducir patrones simples.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 55% de los niños y niñas están iniciando en continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, y el otro 45% está en proceso de desarrollar la destreza. A través del juego de concentración le permitirá al niño podrá trabajar en patrones simple donde reconocerá objetos que están en su entorno familiarizando sus nociones, lateralidades, noción de tiempo y hora ya que fomentara entusiasmo por aprender nuevos conocimientos.

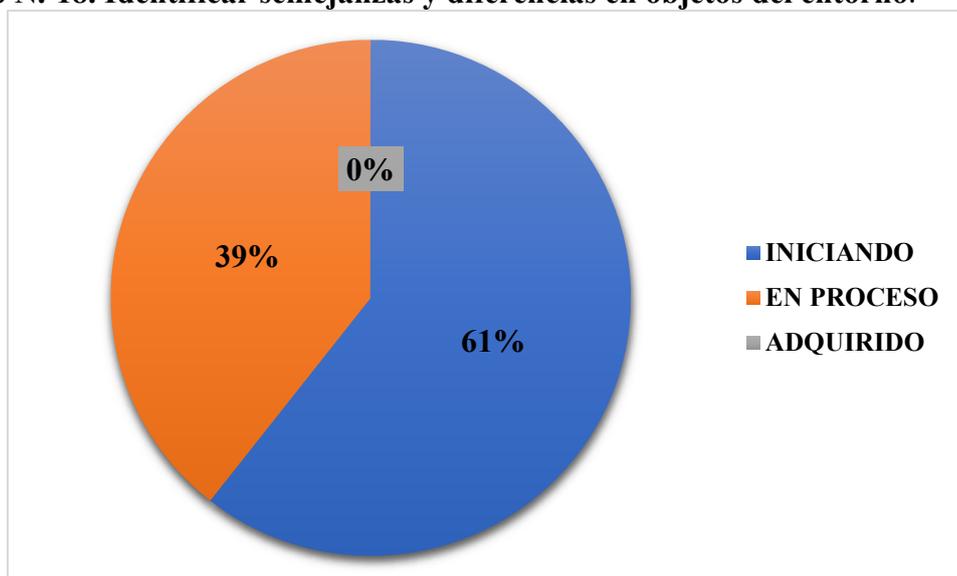
Destreza 8-Relaciones Lógico/matemáticas: Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Tabla N.- 21. Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-8	Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	13	39%
		Iniciando	20	61%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-18. Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 61% de los niños y niñas están iniciando identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño, y el otro 39% están en proceso de adquirir la destreza de estudio. A través del tiempo la enseñanza se adquiere por medio del juego una forma innata del niño que sin notar adquiere nuevos conocimientos de forma divertida y espontanea uno de los criterios de desempeño de esta destreza es reconocer, identificar y plasmar lo que aprendieron se utiliza varios materiales que le permitan poder descubrir esta destreza.

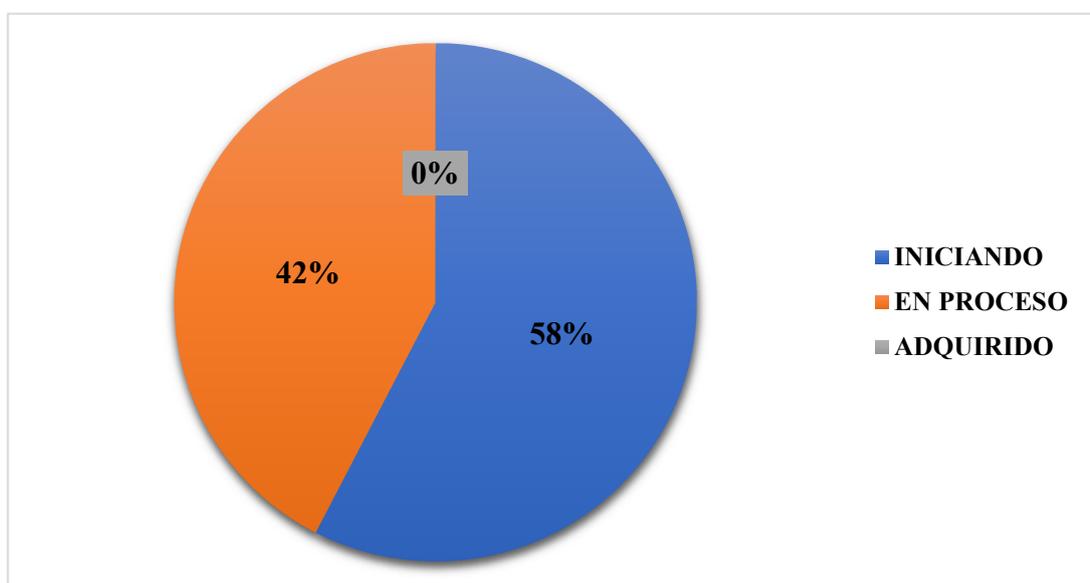
Destreza 9-Relaciones Lógico/matemáticas: Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.

Tabla N.- 22. Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-9	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	14	42%
		Iniciando	19	58%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-19. Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 58% de los niños y niñas están iniciando contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica; y el otro 42% están desarrollando la destreza de análisis. El juego ayudará a reconocer e identificar la secuencia numérica mediante los juegos de concentración; donde podrá lograr mencionarlo de manera correcta la secuencia numérica desarrollan habilidades numéricas sencillas en comprensión de la destreza que se desea emplear de acuerdo a la necesidad del niño y niña.

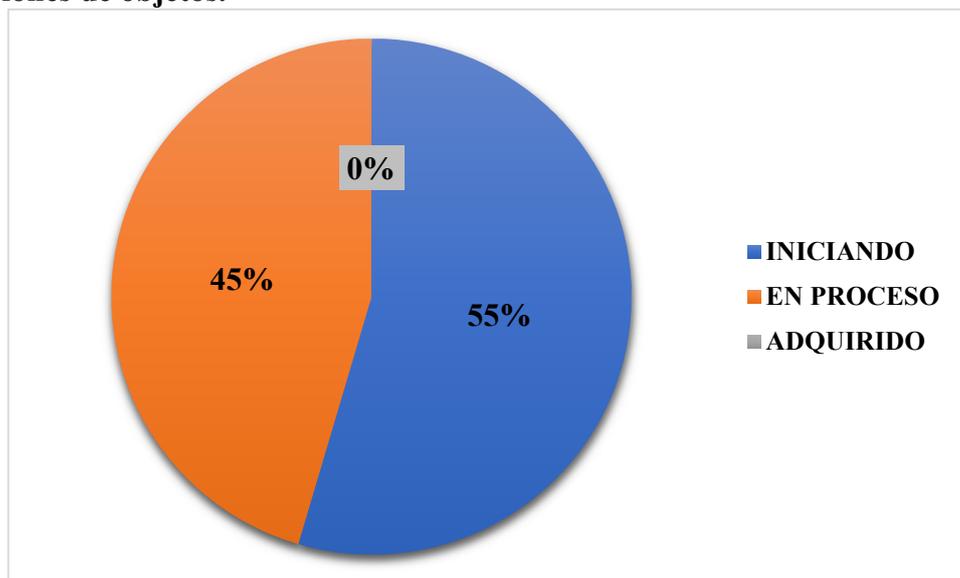
Destreza 10-Relaciones Lógico/matemáticas: Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

Tabla N.- 23. Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-10	Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.	Adquirido	0	0%
		En Proceso	15	45%
		Iniciando	18	55%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-20. Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 55% de los niños y niñas que están iniciando en establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos; y el otro 45% están en proceso de desarrollar la destreza de análisis. En la interpretación de datos se puede observar que se debe mejorar la relación de los elementos de objetos y trabajar en identificar sus características para lograr comprender y desarrollar el análisis visual.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

3.1. Tema

Elaborar una guía didáctica de juegos de concentración para mejorar el aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Periodo febrero-agosto 2021.

3.2. Introducción

La importancia de esta investigación es aprovechar y dar utilidad al juego lúdico de manera espontáneo y placentero, que le beneficie al niño en la enseñanza-aprendizaje, es dar a conocer nuevas alternativas o facilitar material ilustrativo que le permita a la docente aplicar nuevas modalidades de aprendizaje; ya que el juego es la manera libre y desinteresada que surge como iniciativa propia, que es capaz de crear su propio juego mediante el cual aprende a relacionarse, sea de forma individual o pares en su vivencia diaria.

La presente propuesta consiste en elaborar una guía didáctica de juegos de concentración, ya que surge la necesidad de mejorar el aprendizaje en el pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.

La aplicación de la guía didáctica de juegos de concentración es mediante metodologías activas, técnicas y recursos; que le permitan a la docente utilizar y aplicar recursos novedosos que se están elaborando como iniciativa del plan educativo a las estudiantes de niveles superiores para la obtención de su titulación que ha permitido que esta guía sea parte de las planificaciones de los docentes, y los niños demuestren gusto e interés por las actividades realizadas dentro o fuera del aula.

3.3. Objetivos de la propuesta

3.3.1. Objetivo general

Proveer a la educadora una guía didáctica de juegos de concentración para mejorar el aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años con la participación activa de los padres de familia de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

3.3.2. Objetivos específicos

- Planificar actividades lúdicas a través de los juegos de concentración para incentivar el interés por el pensamiento lógico en los niños/as.
- Fomentar a los niños/as a través de la aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas, para mejorar el desempeño del desarrollo del pensamiento Lógico-matemático; y que le permita introducir estas destrezas en su vida cotidiana.
- Socializar con la educadora y padres de familia de la presente guía didáctica de actividades lúdicas donde se exponga la importancia de la aplicación de los juegos de concentración para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años.

3.4. Justificación

La presente propuesta se justifica como una alternativa a la solución del tema que se investigó en capítulos anteriores, cuya problemática que se pudo evidenciar y que mediante un análisis se pretende mostrar la relevancia del por qué es importante el desarrollo del pensamiento lógico matemático utilizando como estrategia los juegos de concentración permitiendo que a través de juego el niño logre potenciar habilidades de pensamiento lógico, abstracto, atención, memorización y resolución de problemas básicos; eso hace que trabaje su área social, emocional e intelectual; también le permite que el niño se desarrolló en diferentes área de estudio; en mi búsqueda de la investigación varios autores concuerdan que un infante que desarrolle el pensamiento lógico se

desenvolverá sin dificultad en ámbitos de aprendizaje establecido en el currículo de educación.

Los juegos de concentración forman parte de una estrategia lúdica de las matemáticas ya que se potencia las habilidades del pensamiento lógico, con la utilización de recursos manipulativos que le permiten que el niño explore, descubra y experimente a través del juego; una de las estrategias que la educadora puede implementar dentro de sus planificaciones curriculares y fortalecer el ámbito de aprendizaje de relaciones lógico matemático.

La unidad educativa “Mentor Gamboa Collantes” se evidencia que los niños y niñas tiene falencia en desarrollar el pensamiento Lógico-matemático y la práctica de juegos que se relacione con el ámbito, ya que el grupo de estudio reflejo resultados que son muy poco satisfactorio el nivel de desempeño del área de lógico matemático; por eso se espera que esta área el niño demuestre mayor interés por medio del juego.

La unidad educativa no cuenta con una guía didáctica de juegos de concentración, la cual sería utilizada de manera correcta como herramienta para las educadoras ya que ellas realizan su enseñanza por vocación y responsabilidad para mejorar la calidad de estudio de cada infante implementado cada necesidad de acuerdo a su requerimiento por eso el contenido de esta guía didáctica es una serie de actividades lúdicas con juegos de concentración como beneficio para desarrollar el pensamiento Lógico-matemático de los niños y niñas.

Esta propuesta pretende innovar, atribuir y reconocer que la educación de manera lúdica tiene estrategias pedagógicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, tanto la unidad educativa y la educadora pueden utilizar la guía pedagógica; para ponerla en práctica de manera dinámica y motivadora a la hora del desempeño de sus propias vivencias y necesidades que requieran los niños y niñas.

3.5. Guía didáctica

La elaboración de esta guía didáctica tiene varios juegos de concentración que serán de beneficio para la educadora, convirtiéndose como material educativo que deja

de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de apoyo, interés y motivación; para desarrollar la comprensión del pensamiento lógico, en su ámbito de aprendizaje.

La guía didáctica sobre los juegos de concentración tiene como resultado convertirse en una herramienta para la educadora que atiendan a las necesidades que requieran los niños y niñas, para fortalecer el aprendizaje e interés por las matemáticas, bien es cierto el niño adquiere mejor el aprendizaje cuando se utiliza actividades lúdicas que se integren en su práctica educativa, es por eso importante reconocer lo factible que presenta la propuesta y con el transcurso de su aplicación mejoren el déficit de las matemáticas; convirtiéndose en niños capaces de utilizar el razonamiento lógico para su entorno educativo y social.

Permitirá esta guía didáctica a complementar un día de jornada de la educadora ya que su profesión requiere de investigaciones, estrategias y actualizaciones sobre una mejor aplicación de la enseñanza; bien es cierto que cada vez el nivel de estudio se va transformando, no se diga que nuestro país la educación ha cambiado en los últimos años, de poco a poco ha mejorado y se adaptado al currículo la educación especializada e inclusiva y respetar el derecho de recibir una educación digna y de calidad.

3.6. Importancia de su aplicación

La aplicación de la guía didáctica será de gran beneficio para los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas; permitiendo a la educadora utilizar la guía como herramienta para fortalecer el área de las matemáticas; trabajando con recursos del entorno que le favorecerá al momento de la interpretación del juego, ya que la educadora se convertirá en mediadora a la hora de realizar el juego de concentración, para desarrollar habilidades de atención, memorización, pensamiento abstracto y razonamiento lógico; lo que la guía permitirá en la hora de su aplicación sea dentro o fuera del salón de clases.

3.7. descripción de la guía didáctica con las actividades.



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
"JAPÓN"**

**"GUÍA DIDÁCTICA
DE
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN
PARA
DESARROLLAR EL PENSAMIENTO
LÓGICO-MATEMÁTICO
EN NIÑOS Y NIÑAS
DE 4 A 5 AÑOS"**

**STO DGO-ECUADOR
2021-2022**

AUTORA: DIANA PAOLA ORDÓÑEZ PINDO



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación N. – 1

Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”		
Grupo:	4 a 5 años		
Nombre de la actividad:	Mis cartas magicas.		
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.		
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.		
Objetivo del subnivel:	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 de aprendizaje:	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.		
Objetivo de la actividad:	Mejorar la atencion, memorización y características de objetos.		
Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar tranquilo y sin distracción; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Elaborar 20 cartillas con la medida de 9x6. Dibujar en cada una de las cartillas objetos del entorno con representaciones gráficas (círculo, cuadrado y triángulo), cada cartilla debe tener su par igual con el dibujo. (se debe tener 10 pares). Colorear al gusto del niño y niña. Mencionar la dinámica del juego y explicar las reglas del juego. ¡comienza el juego! Buscar la otra imagen que se parezca y así conseguir lograr el juego; se lo puede realizar el juego con pares, individual o varios miembros. Permitir jugar las veces que desee hacerlo.</p> <p>Cierre La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	<p>cartulina tijera marcardor color negro pinturas de lapices</p>	<p>Desarrolla habilidades de reconocimiento de forma y color en representaciones gráficas.</p>



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

ACTIVIDAD N.-1
MIS CARTAS MAGICAS



Fuente: <https://dibujos-de-ninos.blogspot.com/2018/06/ninos-animados-jugando.html>



Fuente: <https://images.app.goo.gl/WufIRZ73KhFcik8x8>

Objetivo de la actividad: Descubro e identifico las figuras geométricas con objetos del entorno que me rodea, adquiriendo nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño, color y desarrollando la destreza.

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar tranquilo y adecuado.
- ✓ La educadora da indicaciones sobre el juego y sus reglas.
- ✓ La familia puede integrarse al juego.
- ✓ Se puede motivar al niño colocando música en tono suaves.
- ✓ Pedir que coloquen todas las cartas en espacio plano.
- ✓ Encontrar la carta que se parezca a que el escogió.
- ✓ Terminar el juego buscando cada nueva imagen que descubra.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación N. – 2

Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”		
Grupo:	4 a 5 años		
Nombre de la actividad:	Formado igual a la figura.		
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.		
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.		
Objetivo del subnivel:	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 de aprendizaje:	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.		
Objetivo de la actividad:	Perfeccione la atención selectiva y la concentración.		
Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar tranquilo y sin distracción; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Elaborar fichas de cartulina tamaño 15x10 con diseños de figuras geométricas bidimensionales. Elaborar fichas transparentes con mica de plástico tamaño 10x15, colocar en la mitad del plástico una sola figura (circulo, triangulo, rectángulo u otros) y sellar con cinta taípe los bordes. Crear 8 moldes distintos o más. Explicar la dinámica del juego y las reglas que deben seguir ante el juego. ¡comienza el juego! Colocar en una caja de cartón los moldes ya elaborados de diferentes formas. La educadora deberá mostrar un ejemplo donde los niños deben lograr hacer el mismo dibujo que esta de muestra. Colocar un poco de música a nivel medio para que logre concentrarse para lograrlo.</p> <p>Cierre: La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	<p>caja de carton cartulina mica de plastico papel brillante tiza taípe tijeras goma</p>	Logre indentificar formas y colores de objetos geometricos.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

ACTIVIDAD N.-2

FORMADO IGUAL A LA FIGURA



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=VCKGEmTB9Hk>

Objetivo de la actividad: Descubrir formas en los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales, análisis de objetos o entornos que familiarice.

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar tranquilo y adecuado.
- ✓ Se le puede colocar música de animaciones de competencia.
- ✓ La educadora da las reglas sobre el juego.
- ✓ Se menciona que deben hacer la misma muestra que indica la educadora.
- ✓ Cada niño debe tener su material para realizar el juego.
- ✓ Se debe disponer de varias muestras o fichas para hacer el juego
- ✓ Se puede intercambiar los roles con el niño para motivarlo.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación. – 3

Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”		
Grupo:	4 a 5 años		
Nombre de la actividad:	Paletas divertidas		
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.		
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.		
Objetivo del subnivel:	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 de aprendizaje:	Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.		
Objetivo de la actividad:	Descubrir las nociones básicas espaciales y mayor concentración.		
Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/ lejos.	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar cómodo y adecuado; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Cortar un pedazo de cartón con las medidas de 30x20 y dibujar moldes en forma de paleta con cada imagen que se diseñe. Elaborar 8 moldes en paletas de helado y dibujar con marcadores figuras en su interior. La educadora explica la dinámica del juego; se les explica las reglas del juego. ¡Vamos a jugar! Entregar la tablilla y las paletas de helado. El niño y niña ya con sus paletas debe encontrar cada ejemplo que está en la tablilla. Permitir jugar las veces que el niño desee.</p> <p>Cierre La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	<p>paletas de madera(las de helado). tijera marcadores de colores hojas</p>	<p>Identifica la ubicación de objetos en relación a sí mismo diferentes puntos de referencia.</p>



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

ACTIVIDAD N.-3
PALETAS DIVERTIDAS



Fuente: <https://www.indiretuerto.com/2020/04/13/juego-de-series-para-hacer-en-casa/>

Objetivo de la actividad: Poder desarrollar su mayor concentración a través de las características de objetos y lograr identificar cada objeto de ubicación, permitir desarrollar nociones espaciales (entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.)

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar cómodo y visibilidad.
- ✓ La educadora da la dinámica sobre el juego.
- ✓ Se les entrega una hoja para que logren identificar cada paleta con sus imágenes.
- ✓ La educadora hace una primera muestra con una paleta.
- ✓ Cada niño debe tener su material para realizar el juego.
- ✓ El niño puede realizar su actividad con pares.
- ✓ Motivarlo cada vez que logre con felicitaciones por terminar el juego.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación. – 4

Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”		
Grupo:	4 a 5 años		
Nombre de la actividad:	¿A donde esta el globo?		
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.		
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.		
Objetivo del subnivel:	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 de aprendizaje:	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.		
Objetivo de la actividad:	Lograr identificar cantidad numérica y lograr la atención.		
Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar cómodo y adecuado; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Disponer de 5 globos de colores distintos. Inflar los globos a un tamaño mediano. Colocar en cada globo los números hasta el 5. La educadora explica las instrucciones del juego; se les explica las reglas del juego. ¡vamos a jugar! Se coloca 5 globos en un lugar firme y cada globo debe tener la numeración del 1 al 5. La educadora pide a los niños cerrar los ojos; y ella retira un globo, los niños deben dar la respuesta de que globo no está. Se puede realizar el juego de manera ascendentes y descendente en la numeración.</p> <p>Cierre La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	globos marcador	Reconoce la representación simbólica del número del 1 al 5.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

ACTIVIDAD N.- 4

¿A DONDE ESTA EL GLOBO?



Fuente: <https://images.app.goo.gl/xsaGnjx94WbqF6U88>



Fuente: <https://images.app.goo.gl/23QNrGUYd473F0ox6>

Objetivo de la actividad: Lograr identificar y reconocer los números hasta el 5 y mejorar su concentración a la hora de realizar el juego.

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar amplio y seguro.
- ✓ La educadora da las indicaciones sobre el juego.
- ✓ Se coloca los globos en un lugar firme para empezar.
- ✓ La educadora hace repaso con números del 1 al 5.
- ✓ La educadora pide cerrar los ojos hasta que ella indique abrirlos
- ✓ Les pide a los niños observar y decirle cual globo falta.
- ✓ Motivarlo cada vez que logre con felicitaciones por lograr identificar cual falta.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación. - 5

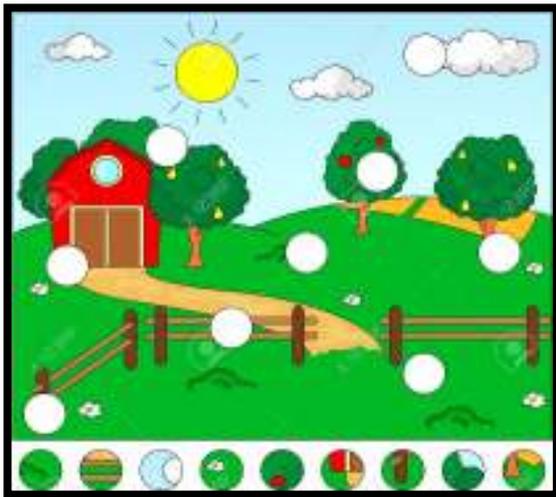
Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”		
Grupo:	4 a 5 años		
Nombre de la actividad:	Ubicar y completar la imagen.		
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.		
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.		
Objetivo del subnivel:	Potenciar las nociones 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 de aprendizaje:	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.		
Objetivo de la actividad:	Aprende a relacionar las nociones del tiempo.		
Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
Identificar características de mañana, tarde y noche.	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar tranquilo y sin distracción; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Realizar un repaso de las nociones del tiempo con los niños y niñas. Recortar 3 cartones a tamaño A4, imprimir láminas de 3 escenarios de tiempo. Pegar las láminas en el cartón y dejar secar. Realizar con el estile varios círculos en el cartón unos 5 hoyos. La educadora explica las instrucciones del juego; se les explica las reglas del juego. ¡vamos a jugar! Entregar el material a los niños para que completen la imagen de acuerdo al tiempo del día.</p> <p>Cierre La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	Cartón. laminas de la nociones del dia. goma tijera estilete	Reconoce las nociones de tiempo y familiariza su entorno de acuerdo a sus actividades diarias.



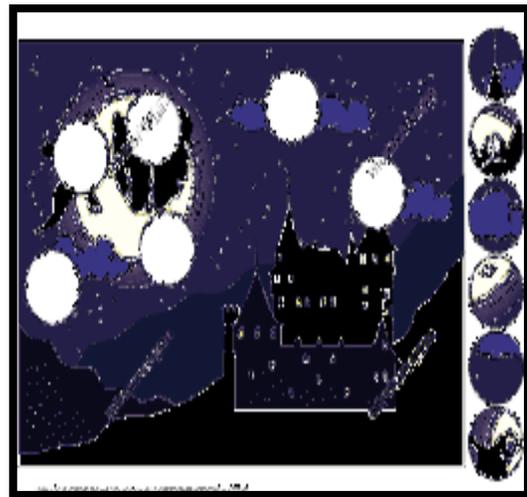
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO“JAPÓN”

ACTIVIDAD N.-5

UBIQUE Y COMPLETE LA IMAGEN



Fuente: <https://images.app.goo.gl/xQQfmfgRTFRm8GTh6>



Fuente: <https://images.app.goo.gl/sTGkFxmVujaDPBNA>

Objetivo de la actividad: Lograr identificar las nociones del tiempo a través de su memoria potenciando su concentración y descubriendo las diferencias que se realizan en cada tiempo del día.

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar tranquilo y sin distracciones.
- ✓ Hacer un repaso sobre las nociones del tiempo con los niños.
- ✓ La educadora da las indicaciones sobre el juego.
- ✓ Se les entrega las fichas elaboradas con cartón del tiempo del día.
- ✓ Trabajan los niños armando cada sección que deben completar.
- ✓ Motivarlo al niño cada vez que logre con felicitaciones.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación. – 6

Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”		
Grupo:	4 a 5 años		
Nombre de la actividad:	Enroscando tapitas		
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.		
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.		
Objetivo del subnivel:	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 de aprendizaje:	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.		
Objetivo de la actividad:	Identifico los colores y utiliza la concentración.		
Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar cómodo y adecuado; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Recortar un cartón con las medidas de 25x25. Conseguir 9 picos de botellas plásticas con su tapa. Pegar con silicona los picos de las botellas en el cartón y colocarlos en 3x3. Elaborar varias fichas con los colores de las tapas. La educadora explica las instrucciones del juego; se les explica las reglas del juego. ¡vamos a jugar! Presentar una ficha a los niños y niñas. Realizar la ficha que se les indica en su tablero con las tapas de las botellas. Utilizar varias secuencias para el juego.</p> <p>Cierre La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	Cartón. Fichas Picos de botellas. Tapas. Tijeras. Silicona.	Reconoce los colores secundarios en objetos y desarrolla su capacidad perceptiva.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

**ACTIVIDAD N.-6
ENROSCANDO TAPITAS**



Fuente: <https://images.app.goo.gl/xie8WTaUDCNL2EQw5>



Fuente: <https://images.app.goo.gl/Gkfmhp3RQMTLjzi8>

Objetivo de la actividad: Poder identificar los colores primarios y secundarios, potenciar su concentración visual y nociones espaciales (arriba, abajo).

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar cómodo y sin distracciones.
- ✓ La educadora da las indicaciones sobre el juego.
- ✓ Se les entrega una secuencia de colores para que realicen el juego.
- ✓ La educadora hace un primer ejemplo con una secuencia.
- ✓ Cada niño debe tener su material para realizar el juego.
- ✓ El niño realiza cada secuencia indicada.
- ✓ Motivarlo cada vez que logre la actividad con felicitaciones.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación.- 7

Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”		
Grupo:	4 a 5 años		
Nombre de la actividad:	Sombras divertidas.		
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.		
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.		
Objetivo del subnivel:	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 de aprendizaje:	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.		
Objetivo de la actividad:	Prestar mayor atención a las rasgos de los patrones simple.		
Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar tranquilo y sin distracción; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Recortar un cartón con las medidas 30x30. Dibujar en el cartón varios patrones simples con representaciones de objetos concretos. Conseguir limpiapipas de varios colores y moldearlos a los dibujos que están hechos en el cartón. La educadora explica las instrucciones del juego; se les explica las reglas del juego. ¡vamos a jugar! Descubrir la sombra que está en el cartón. (el niño debe tener sus limpiapipas para colocar en la sombra que está en el cartón). Disponer de varias fichas de sombras y que el niño pueda realizar cuántas veces el desee. Finalizar con una canción de mayor preferencia que le guste al niño.</p> <p>Cierre La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	cartón marcadores de colores. limpiapipas	Reconoce los patrones simples con objetos concretos del entorno.



INSITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

ACTIVIDAD N.-7

SOMBRAS DIVERTIDAS



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=VcKGLm1D91k>

Objetivo de la actividad: Reconocer patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas que le permita desarrollar el análisis y la comprensión visual, concentración y memoria.

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar adecuado y sin distracciones.
- ✓ Se puede colocar música relajada para el juego.
- ✓ La educadora da las indicaciones sobre el juego.
- ✓ Se les entrega el material elaborado a los niños/as.
- ✓ La educadora hace una primera muestra con el limpiapipas.
- ✓ Cada niño debe tener su material para realizar el juego.
- ✓ Debe buscar de acuerdo a la sombra que debe encontrar con su limpiapipas.
- ✓ Motivarlo cada vez que logre con felicitaciones por terminar el juego.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación.- 8

Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”		
Grupo:	4 a 5 años		
Nombre de la actividad:	Brochetas de plastilina.		
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.		
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.		
Objetivo del subnivel:	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 de aprendizaje:	Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.		
Objetivo de la actividad:	Lograr desarrollar la atención y coordinación de nociones espaciales.		
Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar tranquilo y sin distracción; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Conseguir plastilina de varios colores y pinchos de madera de 15 cm de largo. Elaborar 10 fichas con secuencia de colores. Hacer bolitas con la plastilina. La educadora explica las instrucciones del juego; se les explica las reglas del juego. ¡vamos a jugar! Entregar los pinchos de madera y la plastilina de diferentes colores. Realizar la actividad de acuerdo a un patrón que la educadora muestra para que lo consigan hacer. Realizar varios patrones de acuerdo a la necesidad que se requiera trabajar.</p> <p>Cierre La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	Pinchos de madera Plastilina Fichas	Coloca la ubicación de objetos con material concreto y su interacción con los mismos.



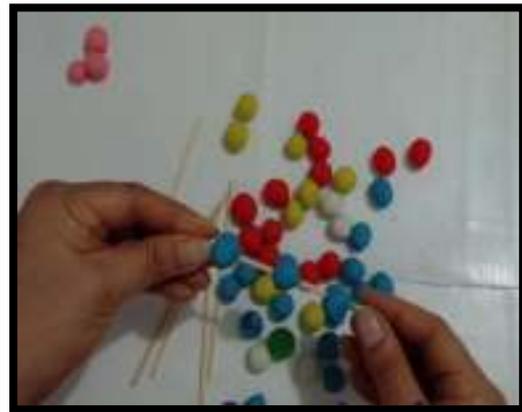
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “ JAPÓN”

ACTIVIDAD N.-8

BROCHETAS DE PLASTILINA



Fuente: <https://images.app.goo.gl/4T2qfjqyhYJSohG89>



Fuente: <https://images.app.goo.gl/sZ4DyshsRiwt nabD7>

Objetivo de la actividad: Lograr identificar las semejanzas y diferencias de objetos, permitiendo desarrollar la concentración, coordinación, reconocer colores, nociones espaciales.

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar adecuado y relajado.
- ✓ Motivar con una canción del agrado del niño.
- ✓ La educadora da las indicaciones sobre el juego.
- ✓ Se les entrega los pinchos para que con bolitas de plastilina para que formen la secuencias.
- ✓ Completar cada brocheta de acuerdo la secuencia que se le indica.
- ✓ Variar las formas de secuencia entre grande o pequeña.
- ✓ Motivarlo cada vez que logre con muestras de cariño.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación.- 9

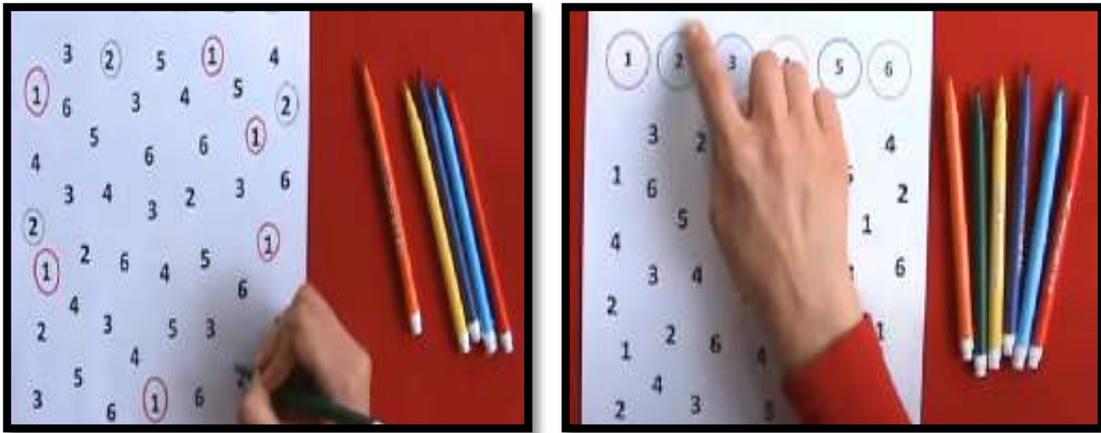
Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”
Grupo:	4 a 5 años
Nombre de la actividad:	Encerrados numéricos.
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.
Objetivo del subnivel:	Potenciar las nociones básicas y operaciones 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 de aprendizaje:	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.
Objetivo de la actividad:	Lograr desarrollar la atención selectiva y reconocer secuencia numérica.

Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
<p>Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.</p>	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar tranquilo y sin distracción; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Escribir en una hoja de papel boom en toda la carilla con la numeración del 1 al 15. Elaborar una ficha del 1 al 15 y cada número debe tener un color. Conseguir marcadores de varios colores. La educadora explica las instrucciones del juego; se les explica las reglas del juego. ¡vamos a jugar! Entregar a los niños las hojas de la actividad para que encierren los números con los colores que indica la ficha.</p> <p>Cierre La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	<p>hoja colores marcadores ficha con los colores de los números.</p>	<p>Cuenta oralmente la numeración, sin dificultad hasta el numero 15 y comprende nociones basicas.</p>



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

ACTIVIDAD N.-9
ENCERRADOS NUMÉRICOS



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=oS5SvImaneA>

Objetivo de la actividad: Lograr reconocer los números, colores, nociones espaciales (arriba, abajo, derecha e izquierda) y lograr fluir la atención y concentración del niño.

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos.

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar tranquilo y adecuado.
- ✓ La educadora da las instrucciones sobre el juego.
- ✓ Se le entrega a cada niño la hoja de la actividad.
- ✓ Deben encerrar cada número de acuerdo al color que estén.
- ✓ Completar toda la actividad hasta lograr encerrar todos los números.
- ✓ Motivarlo al niño con felicitaciones cuando termine el juego.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Planificación.- 10

Institución:	Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”
Grupo:	4 a 5 años
Nombre de la actividad:	Mi tablero de colores.
Eje de desarrollo y aprendizaje:	Descubrimiento del medio Natural y Cultural.
Ámbito:	Ámbito Relaciones lógico-matemáticas.
Objetivo del subnivel:	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 de aprendizaje:	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.
Objetivo de la actividad:	Ayuda al niño establecer la relación de nociones básicas y la atención.

Destreza a evaluar	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.	<p>La educadora menciona que se trabajara con dispositivos electrónicos y las aplicaciones como Zoom y WhatsApp web, buscar un lugar tranquilo y sin distracción; también se menciona que se entregara los materiales con anticipación para desarrollar la actividad y da indicaciones a los padres de familia de su acompañamiento.</p> <p>Desarrollo Recortar un cartón con las medidas de 40x40. Pegar tapas de botellas en el cartón (6x6). Conseguir elástico, cortarlo y unirlo en las puntas a una medida de 25cm. Elaborar fichas con secuencia de colores. La educadora explica las instrucciones del juego; se les explica las reglas del juego. ¡vamos a jugar! Entregar la ficha para que los niños logren encontrar. Utilizar más de un elástico para hacer la secuencia presentadas por la educadora.</p> <p>Cierre La educadora pregunta a los niños qué fue lo que más les divirtió del juego y que aprendieron.</p>	cartón silicona tapas de botellas fichas de la secuencia de los colores. elastico tijera	Reconoce las nociones básicas de cantidad y la relación de correspondencia entre los elementos.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

ACTIVIDAD N.-10

MI TABLERO DE COLORES



Fuente: <https://images.app.goo.gl/rWd3Q9HJ2NATe7Ma9>



Fuente: <https://images.app.goo.gl/sWXeUDvGDLRZqAHw5>

Objetivo de la actividad: Diferenciar la relación de correspondencia entre los elementos que los rodea y reconocer la cantidad que observa para desarrollar el análisis, nociones espaciales (arriba, abajo, atrás, adelante, izquierda, derecha) y mejor la concentración.

Grupo: 4 a 5 años, padres de familia y docente.

Tiempo: 15-20 minutos

Procedimiento:

- ✓ Buscar un lugar adecuado y sin distracciones.
- ✓ El tablero se lo hace con material reciclable.
- ✓ La educadora da las instrucciones sobre el juego.
- ✓ Cada niño con su tablero y sus elásticos realizan su juego.
- ✓ Motivarlo al niño por felicitaciones cada vez que logre el juego.
- ✓ Dejarle al niño/a jugar cuantas veces desee.

CAPÍTULO IV

4. Análisis de resultados de la aplicación de la propuesta

Resultados de la lista de cotejo realizada, después de la aplicación de la propuesta de la guía didáctica.

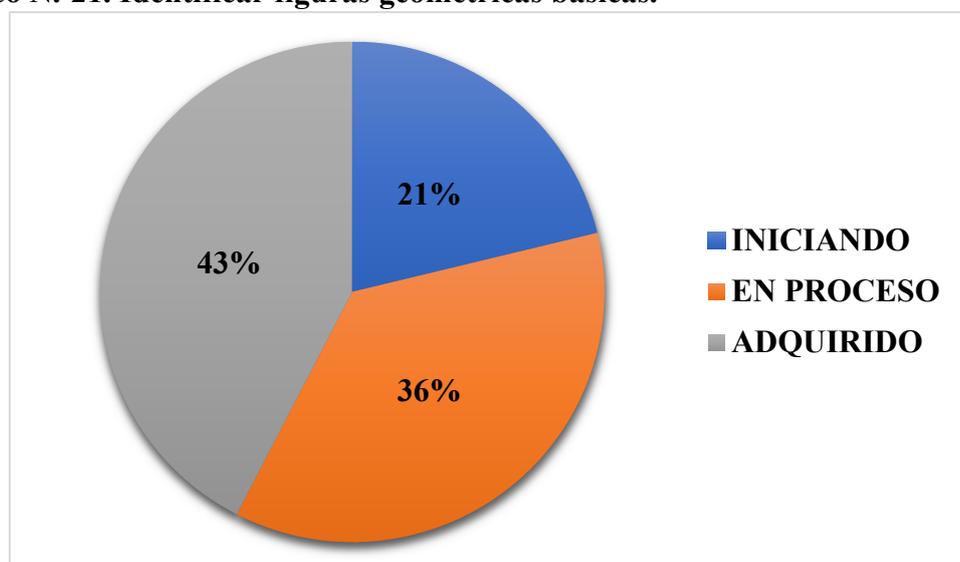
Destreza 1-Relaciones Lógico/matemáticas: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Tabla N.-24. Identificar figuras geométricas básicas.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-1	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	Adquirido	14	43%
		En Proceso	12	36%
		Iniciando	7	21%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-21. Identificar figuras geométricas básicas.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 43% de los niños y niñas han adquirido identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas, mientras que un 36% se encuentra en proceso y un 21% está iniciando. El resultado después de la aplicación de la guía se obtenido que la gran mayoría de niños y niñas

identifican las figuras geométricas básicas, esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza de aprendizaje.

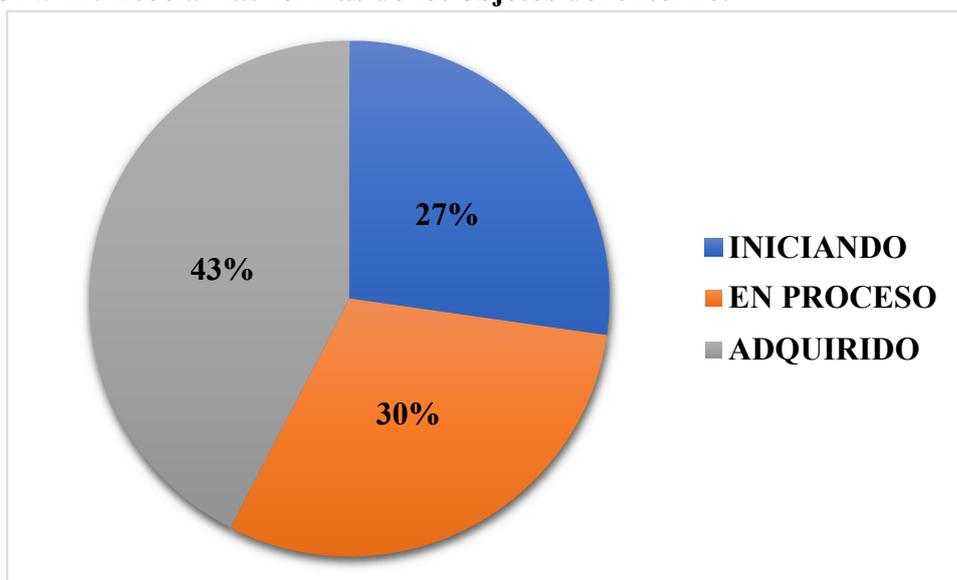
Destreza 2-Relaciones Lógico/matemáticas: Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

Tabla N.- 25. Asociar las formas de los objetos del entorno.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-2	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.	Adquirido	14	43%
		En Proceso	10	30%
		Iniciando	9	27%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-22. Asociar las formas de los objetos del entorno.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 43% de los niños y niñas han adquirido asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales, mientras que el 30% se encuentran en proceso y un 27% están iniciando. De acuerdo a los resultados después de la aplicación de la guía una gran mayoría de los niños y niñas asocia las formas de los objetos del entorno, esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza aprendizaje.

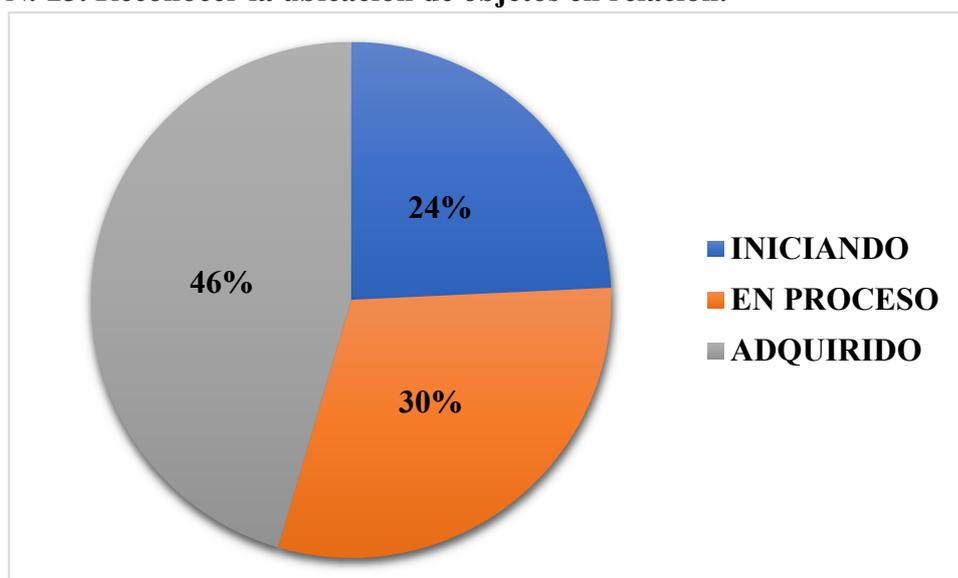
Destreza 3-Relaciones Lógico/matemáticas: Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.

Tabla N.- 26. Reconocer la ubicación de objetos en relación.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-3	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.	Adquirido	15	46%
		En Proceso	10	30%
		Iniciando	8	24%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-23. Reconocer la ubicación de objetos en relación.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 46% de los niños y niñas han adquirido reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales, mientras que el 30% están en proceso y un 24% están iniciando. El resultado después de la aplicación de la guía se obtenido que la gran mayoría de niños y niñas reconocen la ubicación de las nociones entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos, esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza aprendizaje.

Destreza 4-Relaciones Lógico/matemáticas: Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

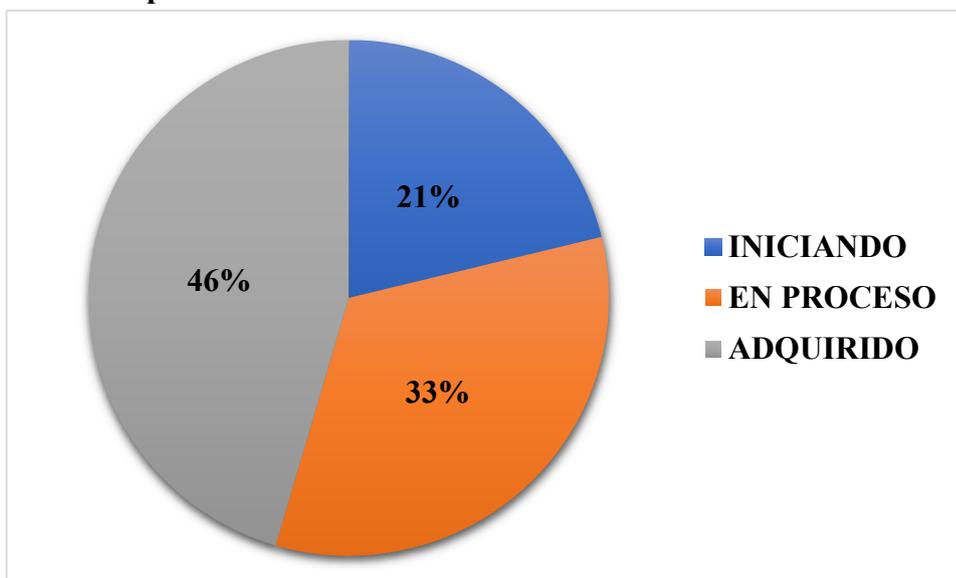
Tabla N.- 27. Comprender la relación del numeral.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-4	Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.	Adquirido	15	46%
		En Proceso	11	33%
		Iniciando	7	21%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-24. Comprender la relación del numeral.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 46% de los niños y niñas han adquirido comprender la relación del numeral con la cantidad hasta el 5, mientras que el 33% están en proceso y un 21% están iniciando. De acuerdo a los resultados después de la aplicación de la guía una gran mayoría de los niños y niñas comprenden la (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5, esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza aprendizaje.

Destreza 5-Relaciones Lógico/matemáticas: Identificar características de mañana, tarde y noche.

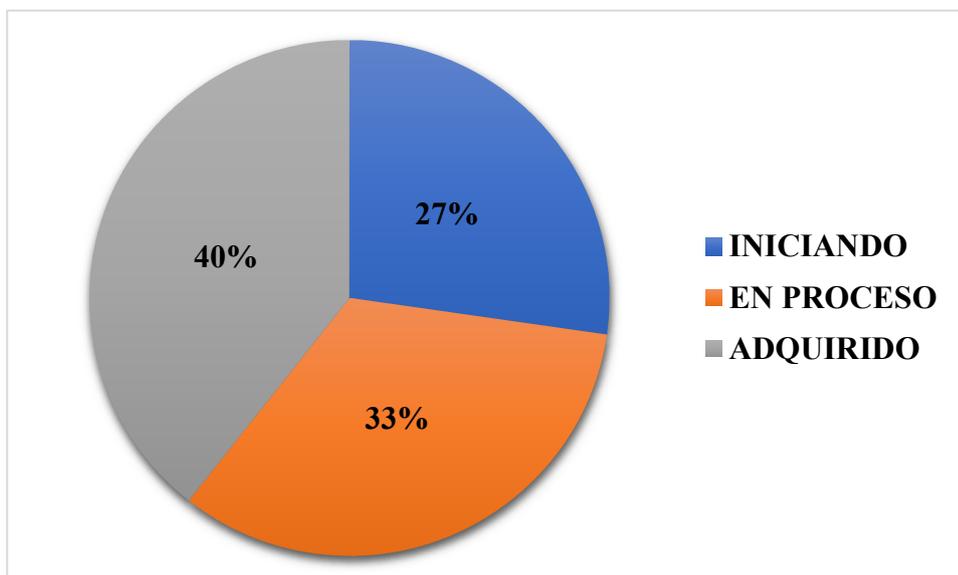
Tabla N.- 28. Identificar características de mañana, tarde y noche.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-5	Identificar características de mañana, tarde y noche.	Adquirido	13	40%
		En Proceso	11	33%
		Iniciando	9	27%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-25. Identificar características de mañana, tarde y noche.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 40% de los niños y niñas han adquirido identificar características de mañana, tarde y noche, mientras que el 33% están en proceso y un 27% están iniciando. El resultado después de la aplicación de la guía se obtenido que la gran mayoría de niños y niñas identifican las características de mañana, tarde y noche, esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza aprendizaje.

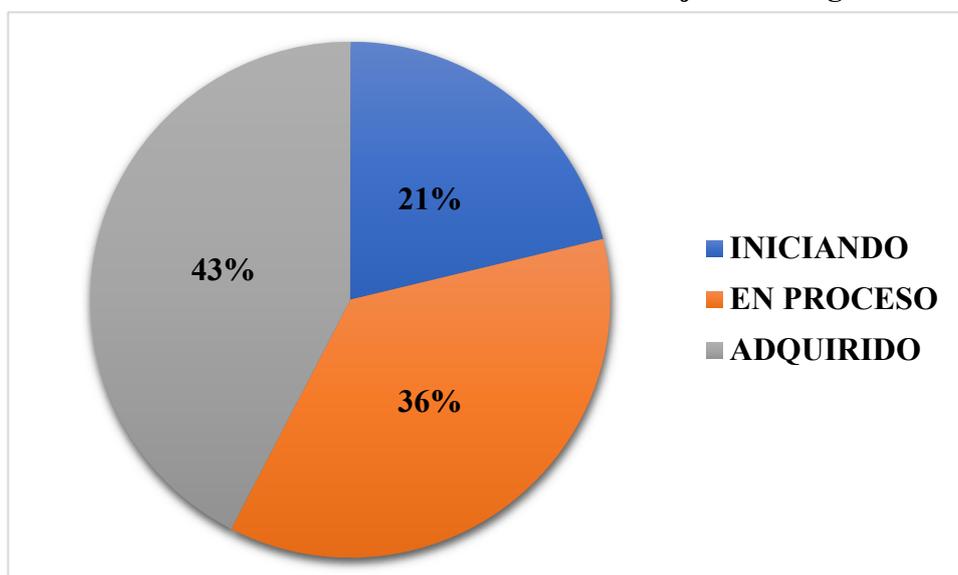
Destreza 6-Relaciones Lógico/matemáticas: Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

Tabla N.- 29. Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-6	Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.	Adquirido	14	43%
		En Proceso	12	36%
		Iniciando	7	21%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-26. Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 43% de los niños y niñas han adquirido reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno, mientras que el 36% están en proceso y un 21% están iniciando. De acuerdo a los resultados después de la aplicación de la guía una gran mayoría de los niños y niñas reconocen los colores secundarios, esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza aprendizaje.

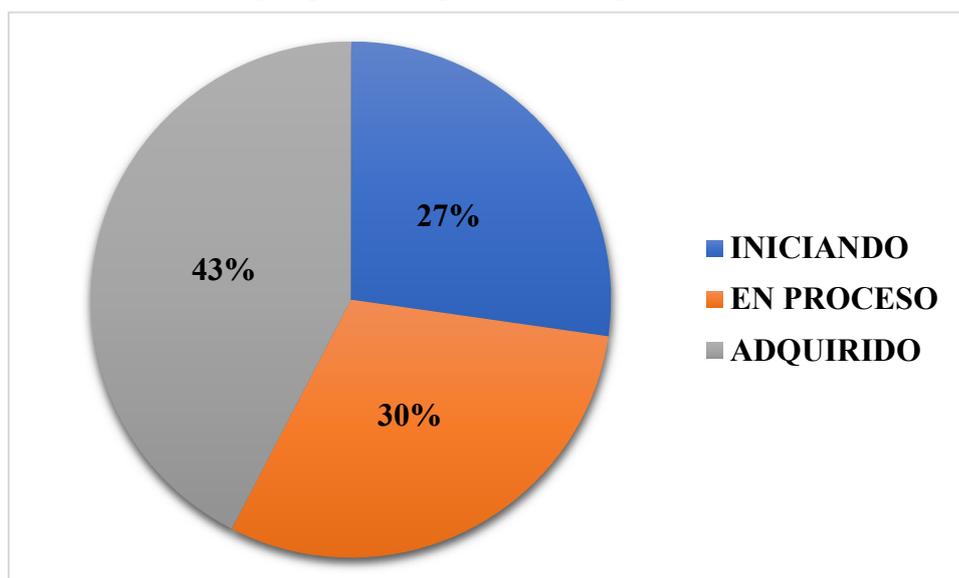
Destreza 7-Relaciones Lógico/matemáticas: Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Tabla N.- 30. Continuar y reproducir patrones simples.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-7	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.	Adquirido	14	43%
		En Proceso	10	30%
		Iniciando	9	27%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-27. Continuar y reproducir patrones simples.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 43% de los niños y niñas han adquirido continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, mientras que el 30% están en proceso y un 27% están iniciando. El resultado después de la aplicación de la guía se obtenido que la gran mayoría de niños y niñas reproducir patrones simples, esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza aprendizaje.

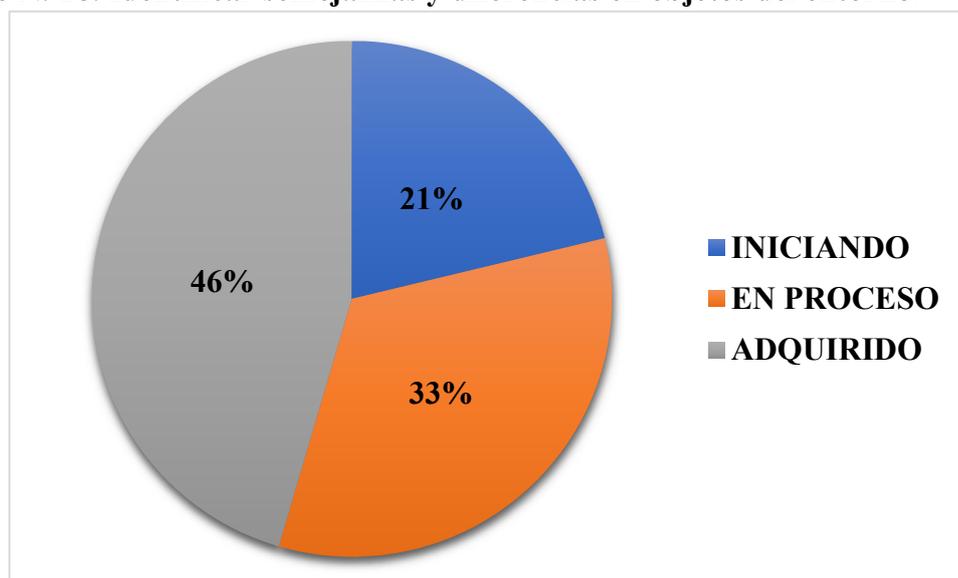
Destreza 8-Relaciones Lógico/matemáticas: Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Tabla N.- 31. Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-8	Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.	Adquirido	15	46%
		En Proceso	11	33%
		Iniciando	7	21%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-28. Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 46% de los niños y niñas han adquirido identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño, mientras que el 33% están en proceso y un 21% están iniciando. De acuerdo a los resultados después de la aplicación de la guía una gran mayoría de los niños y niñas identifican y diferencian objetos del entorno (forma, color y tamaño), esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza aprendizaje.

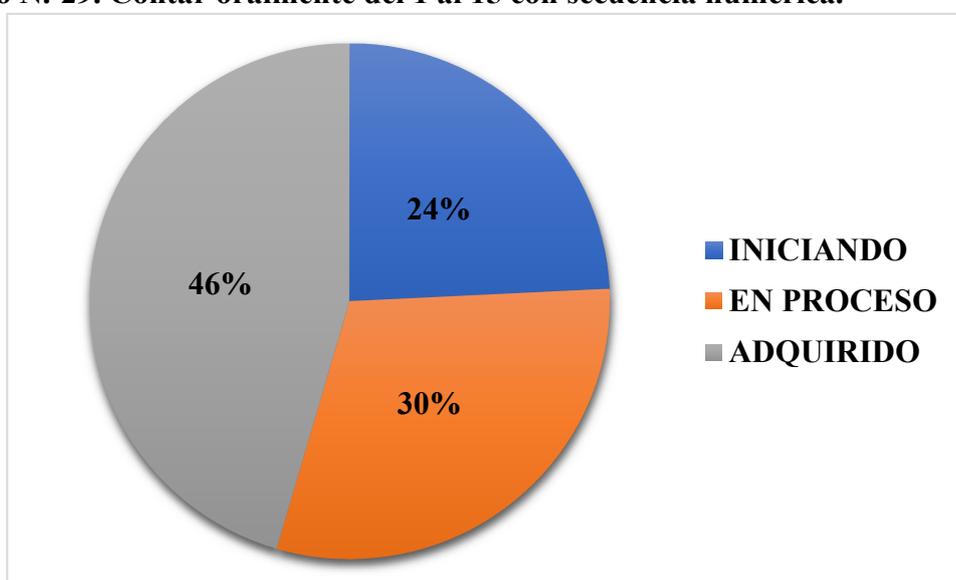
Destreza 9-Relaciones Lógico/matemáticas: Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.

Tabla N.- 32. Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-9	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	Adquirido	15	46%
		En Proceso	10	30%
		Iniciando	8	24%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-29. Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 46% de los niños y niñas han adquirido contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica, mientras que el 30% están en proceso y un 24% están iniciando. El resultado después de la aplicación de la guía se obtenido que la gran mayoría de niños y niñas logran contar oralmente del 1 al 15 sin ninguna dificultad, esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza aprendizaje.

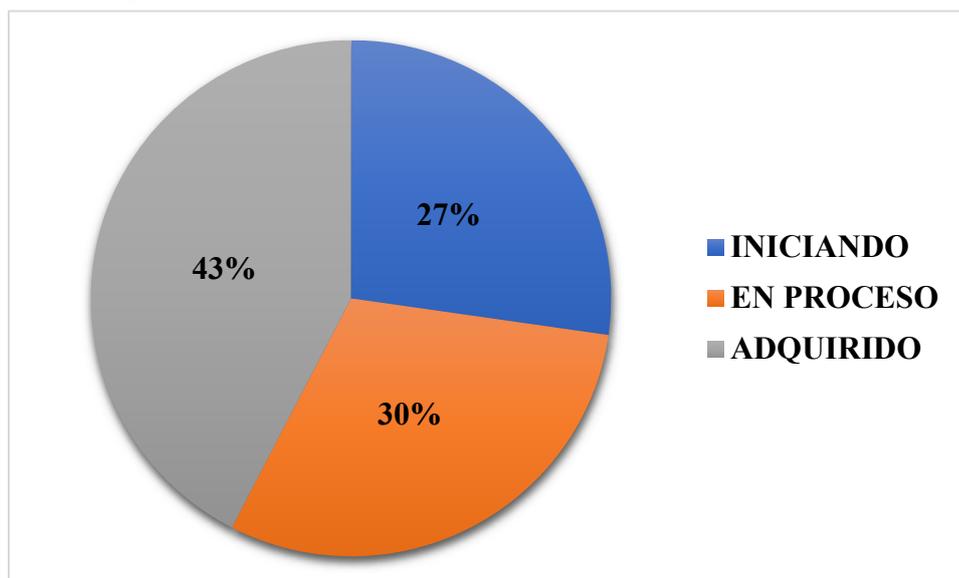
Destreza 10-Relaciones Lógico/matemáticas: Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

Tabla N.-33. Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

DESTREZA		INDICADORES	CANTIDAD	PORCENTAJE
N.-10	Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.	Adquirido	14	43%
		En Proceso	10	30%
		Iniciando	9	27%
		TOTAL	33 niños/as	100%

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Gráfico N.-30. Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.



Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.
Elaborado por: Diana Paola Ordoñez Pindo.

Análisis

El 43% de los niños y niñas han adquirido establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos, mientras que el 30% están en proceso y un 27% están iniciando. De acuerdo a los resultados después de la aplicación de la guía una gran mayoría de los niños y niñas logran establecer la relación de elementos e identificar los objetos, esto refleja que la actividad logra un adecuado desempeño y desarrollo de la destreza aprendizaje.

4.1 Análisis comparativo de los resultados iniciales y tras la aplicación de la propuesta.

A través de la aplicación de la propuesta dirigida a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”, se realizó un análisis de los resultados en datos numéricos que se muestran en la siguiente tabla del antes y después.

Tabla N.-34. Ficha de análisis del antes y después de aplicar la propuesta

Actividad	Objetivo	Destreza	Observación antes de aplicar la propuesta						Observación después de aplicar la propuesta					
			I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A
				P		%	P	%				%	P	%
N.- 1 MIS CARTAS MAGICA S.	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	19	14	0	58 %	42 %	0 %	7	12	14	21 %	36 %	43 %
N.-2 FORMAD O IGUAL A LA FIGURA	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales	17	16	0	52 %	48 %	0 %	9	10	14	27 %	30 %	43 %
N.-3 PALETAS DIVERTI DAS.	Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.	18	15	0	55 %	42 %	0 %	8	10	15	24 %	30 %	46 %
N.-4 ¿A DÓNDE ESTÁ EL GLOBO?	Comprender las nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.	Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.	17	16	0	52 %	48 %	0 %	7	11	15	21 %	33 %	46 %
N.-5 UBIQUE Y COMPLE TE LA IMAGEN.	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias	Identificar características de mañana, tarde y noche.	15	18	0	45 %	55 %	0 %	9	11	13	27 %	33 %	40 %

	lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.													
N.-6 ENROSCANDO TAPITAS.	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.	18	15	0	55 %	45 %	0 %	7	12	14	21 %	36 %	43 %
N.-7 SOMBRA S DIVERTIDAS.	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.	18	15	0	55 %	45 %	0 %	9	10	14	27 %	30 %	43 %
N.-8 BROCHETAS DE PLASTILINA.	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos	Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.	20	13	0	61 %	39 %	0 %	7	11	15	21 %	33 %	46 %
N.-9 ENCERRADOS NUMÉRICOS.	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	19	14	0	58 %	42 %	0 %	8	10	15	24 %	30 %	46 %
N.-10 MI TABLERO DE COLORES	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos	Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.	18	15	0	55 %	45 %	0 %	9	10	14	27 %	30 %	43 %

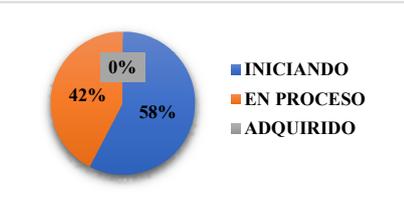
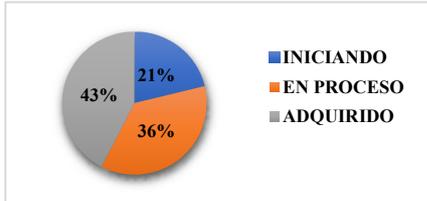
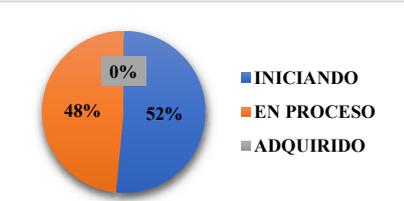
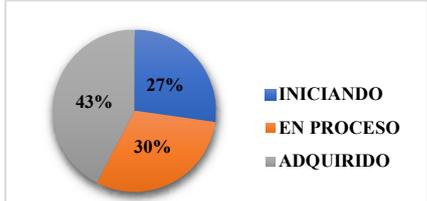
Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

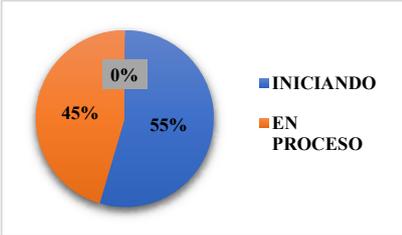
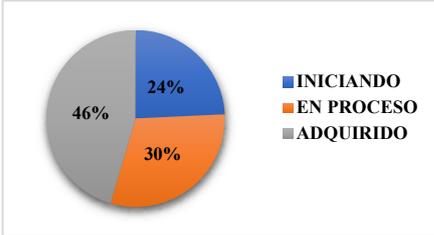
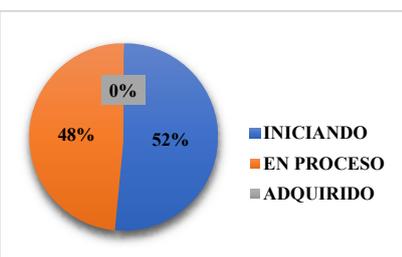
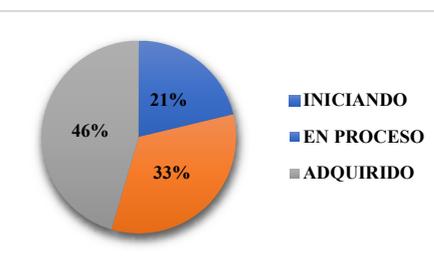
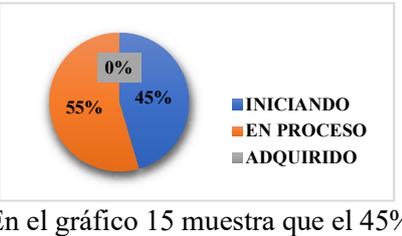
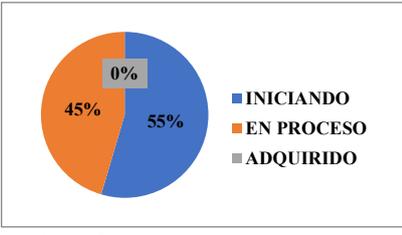
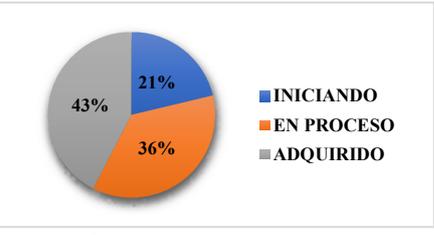
Elaborado: Diana Paola Ordoñez Pindo.

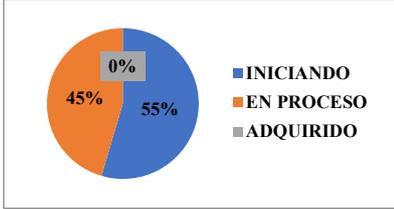
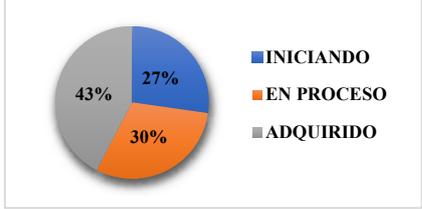
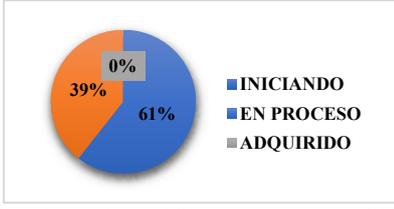
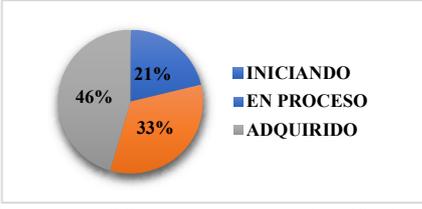
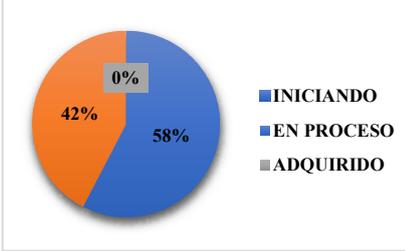
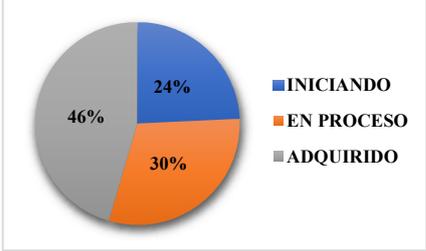
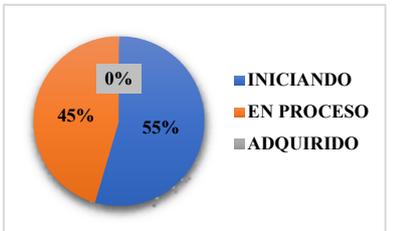
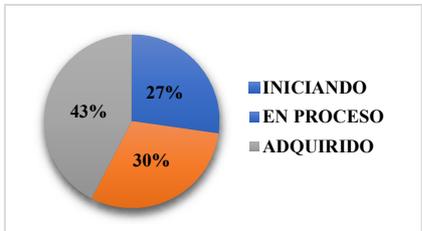
Después de evidenciar los resultados del antes y después en la tabla anterior tras la aplicación de la propuesta a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes, el análisis que se reflejan es que las actividades que se realizaron permitieron que la mayoría de los niños y niñas mejoraron el rendimiento de las destrezas y ámbito de que se aplicaron dentro de esta guía didáctica; ya que el ámbito que se trabajo es dentro de esta propuesta es en desarrollar el pensamiento lógico matemático mediante juegos de concentración donde se empleó actividades con diferentes destrezas para adquirir mejor el aprendizaje de este ámbito.

A continuación, se analizar los resultados mediante un muestreo en tabulaciones para medir el rendimiento del antes y después de la aplicación de la propuesta:

Tabla N.- 35 Análisis de los resultados en tabulaciones del antes y después.

N.-	Destreza	Gráficos antes de la propuesta	Gráficos después de la propuesta
1	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 11 se muestra que el 58% está iniciando identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno, pero el 42% están en proceso y un 0% están en adquirido.</p>	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 21 se muestra que el 43% han adquirido Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno, mientras que el 36% está en proceso y un 21% esta iniciando.</p>
2	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 12 se muestra que el 52% está iniciando asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas, pero el 48% están en proceso y un 0% están en adquirirlo.</p>	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 22 se muestra que el 43% han adquirido en asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas, pero el 30% está en proceso y un 27% están iniciando.</p>

<p>3</p>	<p>Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.</p>	<p>Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 13 se muestra que el 55% está iniciando reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia, pero el 45% está en proceso y un 0% están en adquirirlo.</p>	<p>Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 23 se muestra que el 46% han adquirido en reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia, pero el 30% están en proceso y un 24% están iniciando.</p>
<p>4</p>	<p>Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.</p>	<p>Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 14 se muestra que el 52% está iniciando comprender la relación del numeral (representación simbólica del número), pero el 48% está en proceso y un 0% están en adquirirlo.</p>	<p>Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 24 se muestra que el 46% han adquirido comprender la relación del numeral (representación simbólica del número), pero el 33% están en proceso y un 21% están iniciando.</p>
<p>5</p>	<p>Identificar características de mañana, tarde y noche.</p>	<p>Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 15 muestra que el 45% está iniciando identificar características de mañana, tarde y noche, pero el 55% está en proceso y un 0% están en adquirirlo.</p>	<p>Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 25 muestra que el 40% han adquirido identificar características de mañana, tarde y noche, pero el 33% está en proceso y un 27% están iniciando.</p>
<p>6</p>	<p>Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.</p>	<p>Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 16 muestra que el 55% está iniciando reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno, pero el 45% está en proceso y un 0% están en adquirirlo.</p>	<p>Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 26 muestra que el 43% han adquirido reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno, pero el 36% están en proceso y un 21% están iniciando.</p>

7	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 17 muestra que el 55% está iniciando continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, pero el 45% está en proceso y un 0% están en adquirirlo.</p>	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 27 muestra que el 43% han adquirido continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, pero el 30% está en proceso y un 27% están iniciando.</p>
8	Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 18 muestra que 61% están iniciando identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno, pero el 39% está en proceso y un 0% están en adquirirlo.</p>	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 28 muestra que el 46% han adquirido identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno, pero el 33% está en proceso y un 21% están iniciando.</p>
9	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 19 muestra que el 58% están iniciando a contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica, pero el 42% está en proceso y un 0% están en adquirirlo.</p>	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 29 muestra que el 46% han adquirido a contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica, pero el 30% está en proceso y un 24% están iniciando.</p>
10	Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 20 muestra que el 55% está iniciando establecer la relación de correspondencia entre los elementos, pero el 45% está en proceso y un 0% está en adquirirlo.</p>	<p style="text-align: center;">Análisis de datos</p>  <p>En el gráfico 30 muestra que el 43% han adquirido establecer la relación de correspondencia entre los elementos, pero el 30% está en proceso y un 27% están iniciando.</p>

Fuente: Niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes”.

Elaborado: Diana Paola Ordoñez Pindo

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Realizar este trabajo de investigación, se llegó a cabo las siguientes conclusiones.

- Los juegos de concentración se pueden establecer como una alternativa para el aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, se evidencia que los niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa, no han desarrollado habilidades matemáticas por la falta de actividades en juegos de concentración, ya que es una estrategia metodológica que despierta el interés de los infantes, ya que el objetivo es que puedan desarrollar y fortalecer las destrezas y habilidades cognitivas como resultado de la búsqueda de la solución de problema.
- De los resultados obtenidos se concluye que las educadoras si tienen conocimiento de algunos juegos de concentración en niños y niñas de 4 a 5 años, pero no los aplican en sus planificaciones curriculares dentro de sus estrategias metodológicas al momento de desarrollar el pensamiento lógico matemático; ya que sería de gran utilidad la creación de un recurso innovador que les permita tener una clase dinámica e innovadora.
- Existen actividades lúdicas y recreativas como lo son los juegos de concentración que son propuestos mediante una guía didáctica que mejore el desempeño de aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas para un mejor desempeño de la destreza de la investigación, permitiendo formar seres analíticos e innovadores.
- Tras la aplicación de la propuesta de una guía didáctica de juegos de concentración se evidencian una mejora el aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, respetando sus intereses propios y edad de los niños y niñas y así crear un ambiente placentero y obtener resultados positivos al momento de impartir la clase.

5.2. Recomendaciones

- También es recomendable que los padres de familia participen en la interacción de los juegos de concentración ya que le permite al niño y niña a que adquiera confianza, seguridad al momento de participar en los juegos.
- Se recomienda a la educadora que realice actividades dentro de sus planificaciones curriculares como lo son los juegos de concentración para fomentar hábito por el interés a las matemáticas y mejorar el aprendizaje del ámbito lógico matemático.
- Es recomendable que la educadora disponga de materiales concretos (legos, rompecabezas, fichas, tableros, etc.) para realizar las actividades mediante con los juegos de concentración, poniendo en práctica nuevas metodologías a la hora de impartir una nueva clase.
- Es importante que se dé el uso correcto e adecuado de la guía didáctica de los juegos de concentración para mejorar el aprendizaje del desarrollo del pensamiento lógico matemático a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” sabiendo que la etapa del preescolar son las bases para la adquisición de nuevos aprendizajes y le permita continuar el siguiente año escolar sin dificultad.

Referencias bibliográficas

BIBLIOGRAFÍA

- Ferrándiz, C., Bermejo, R., Sainz, M., Ferrando, M., & Prieto, M. (2008). *Estudio del razonamiento lógico-matemático desde el modelo de las inteligencias múltiples*. España: anales de psicología-ISSN edición impresa: 0212-9728.
- Barrios, I. (2016). *Pensamiento Lógico, Abstracto y Crítico*. Blog de Recursos Educativos " Donoso Cortés ".
- Bastar, S. G. (2012). Metodología de la investigación. *RED TERCER MILENIO S.C.*, 67.
- Bombón García, A. M. (2016). *Juegos de concentración para la atención en los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Fiscal Concentración Deportiva de Pichincha de la ciudad de Quito durante el período lectivo 2014- 2015*. Quito: Quito: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12455>
- Cabané Rampérez, S. (2012). *El juego en el aula de E/LE*. BARCELONA-ESPAÑA: IL3 - UNIVERSITAT DE BARCELONA .
- Constitucional, T. (2008). *CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008*. Quito, Ecuador: Editorial Nacional.
- Delfina, I. L. (2016). Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. *Google Academico*, 18.
- Ecuador, M. d. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Quito .
- Educación, D. N. (2017). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educacioón.
- Ezequiel, M. R., & Sidoró, V. C. (2008). EL JUEGO LA ESCUELA DE VIDA: KARL GROOS. *Revista miscelánea de investigación* , Pág. 7-22.
- Flinchun, B. (1988). *Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow*. Journal physical Education Recreation and Dance.
- Gallardo-López, J. A. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. España: Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI.
- Galván Muñoz, A. V. (2019). *Incidencia de la plasticidad cerebral como estrategia de aprendizaje en el área lógico matemático de las niñas y niños con discapacidad intelectual de cuatro a cinco años de la Unidad Educativa Especializada Fe y Alegria de Santo Domingo de los Tsáchilas.* Santo Domingo de los Tsachilas:

Instituto Superior Tecnológico Japón. Obtenido de <http://190.57.147.202:90/xmlui/handle/123456789/586>

- Gómez-López, L. F. (1997). *La enseñanza de las matemáticas desde la perspectiva sociocultural del desarrollo cognoscitivo*. Tlaquepaque, Jalisco: ITESO.
- Gorostegui, M. E., & Gallegos, M. S. (1990). *Procesos cognitivos*. Chile: Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla.
- Hidalgo, M. I. (2017). *ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO*. Ecuador : Didasc@lia: Didáctica y Educación.
- Imacaña Lojan, M. D. (2016). Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. *Google Academico*, 18.
- J., A. C., & Tapia A., L. (2003). *CÓMO DESARROLLAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO* . Chile : Editorial Universitaria.
- Lecanda, R. Q., & Castaño Garrido, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica, n° 14*, 10-11. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>
- López., J. A., & Gallardo Vázquez., P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo*. España: Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, Junio 2018. [41-51]. ISSN: 1989-3558.
- Mindiolaza Hidalgo, A. D., & Mendieta Toledo, L. (2017). *INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES LÓGICO – MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS*. . GUAYAQUIL - ECUADOR : UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL. Obtenido de Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/23229>
- Montero, M. M., & Monge Alvarado, M. (2001). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO*. Revista Educación 25(2): 113-124, 2001.
- NACIONAL, C. (2002). *CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*. Quito- Ecuador : Codificación No. 2002-100. R.O. 737.
- Ovidio, E. R., & Jaramillo, L. (2012). *LOS JUEGOS MATEMÁTICOS Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO*. Santo Domingo: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL. FACULTAD: EDUCACIÓN A DISTANCIA. Obtenido de <http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/3506>
- Peralta, M. V. (1998). a atención integral de la primera infancia en América Latina: ejes centrales y los desafíos para el siglo XXI. *Organización de Estados Americanos.*, 9.
- Puga Peña, L. A., & Jaramillo Naranjo, L. M. (2015). Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático. *Sophia, Colección de Filosofía de la*

Educación, núm. 19, 2015, pp. 291-314, 299-300. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096015.pdf>

Rabía Sierra, M. J. (2017). Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de Jardín A del Colegio Santa Luisa. 28.

Ramos, M. P. (2003). *EDUCACIÓN DEL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INFANTIL*. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Riera, A. O. (2013). *LOS JUEGOS MATEMÁTICOS Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO*. Quito : UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL.

Silva, C. C. (2012). *Claves para potenciar la Atención/Concentración*. Chile: Universidad de Chile Centro de Aprendizaje Campus Sur ISBN: 978-956-19-1040-9.

TORRES, C. M. (2002). *EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE*. Venezuela: EDUCERE, ARTÍCULOS, AÑO 6, N° 19.

UNESCO. (s.f.). *Atencion-educacion-primera-infancia*. Obtenido de Atencion-educacion-primera-infancia: <https://es.unesco.org/themes/atencion-educacion-primera-infancia>

Villatoro, P., & Hopenhayn, M. (2006). El derecho a la educación Una tarea pendiente para América Latina y el Caribe. *Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)*, 9.

Vinicio, P. C. (2015). *Catálogo de listas de cotejo*. Mexico: Division Académica.

ZURITA, R. M. (2018). *GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES COMO LA RAYUELA Y LA SOGA COMO RECURSO DIDÁCTICO, PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO PSICOPEDAGÓGICO Y PSICOLÓGICO "ACAP", EN LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO*. QUITO: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN. Obtenido de <http://190.57.147.202:90/jspui/handle/123456789/1842>

Glosario

- **Aprendizaje:** Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.
- **Atención:** Aplicación voluntaria de la actividad mental o de los sentidos a un determinado estímulo u objeto mental o sensible.
- **Asimilar:** Comprender algún dato para integrarlo a los saberes previos o a la incorporación de ciertos componentes a un todo.
- **Autonomía:** Facultad de la persona o la entidad que puede obrar según su criterio, con independencia de la opinión o el deseo de otros.
- **Autoestima:** Aprecio o consideración que uno tiene de sí mismo.
- **Concentración:** Es la capacidad de mantener la atención en algo particular o específico.
- **Destreza:** Habilidad y experiencia en la realización de una actividad determinada, generalmente automática o inconsciente.
- **Educación:** Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.
- **Enseñanza:** Es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades.
- **Habilidad:** Realizar determinada actividad, trabajo u oficio que realiza una persona con éxito.

- **Juego:** Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.
- **Lúdica:** Se designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión.
- **Lógico:** Es una ciencia formal que estudia la estructura o formas del pensamiento humano (como proposiciones, conceptos y razonamientos) para establecer leyes y principios válidos para obtener criterios de verdad.
- **Madurez:** Estado de un fruto que ha alcanzado un desarrollo completo.
- **Memoria:** Es la capacidad mental que posibilita a un sujeto registrar, conservar y evocar las experiencias (ideas, imágenes, acontecimientos, sentimientos, etc.).
- **Metodología:** Es la disciplina que estudia el conjunto de técnicas o métodos que se usan en las investigaciones científicas para alcanzar los objetivos planteados.
- **Percepción:** Es el primer proceso cognoscitivo, a través del cual los sujetos captan información del entorno, la razón de esta información es que usa la que está implícita en los estímulos captados por los sistemas sensoriales.
- **Razonamiento:** Es la acción de razonar que conlleva pensar, ordenando ideas y conceptos, para llegar a una conclusión.
- **Recursos:** Todos aquellos elementos que pueden utilizarse como medios a efectos de alcanzar un fin determinado.
- **Técnica:** Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica y requieren habilidad.

ANEXOS

Elaboración de la encuesta dirigida para las educadoras de la Unidad Educativa.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



Dirigida a: Docentes de Inicial II de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” sobre “Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años”.

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Marque con una (X), la respuesta correcta según su opinión.

ENCUESTA

Preguntas. –

1. ¿Usted como docente aplica el juego de concentración en sus alumnos para desarrollar el pensamiento lógico matemático dentro de sus planificaciones?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

2. ¿Qué tanto conoce usted de los juegos de concentración para un buen desarrollo en el aprendizaje del niño?

- Nada
- Poco
- Suficiente
- Bastante
- Mucho

3. ¿Con que frecuencia usted como docente se interesa por el desarrollo de los juegos de concentración?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

4. ¿En qué ayudará a mejorar los juegos de concentración el aprendizaje del niño?

- Concentración
- Atención
- Memoria-inteligencia
- Todas las anteriores
- Ninguna

5. ¿Qué tanto conoce usted sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

- Nada
- Poco
- Suficiente
- Bastante

Mucho

6. ¿Es importante de desarrollar el pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

7. ¿El pensamiento lógico matemático ayuda al desenvolvimiento de actividades cotidianas del niño y niña?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

8. ¿Conoce de algún material didáctico-bibliográfico donde se usen los juegos de concentración en niños y niñas de 4 a 5 años para desarrollar el pensamiento lógico matemático?

Si

No

Talvez

Poco

Ninguna de las anteriores

9. ¿Considera que el diseño de una guía didáctica ayudara a que mejoren los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 a 5 años?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

10. ¿Será beneficioso para la Institución Educativa el diseño de una guía didáctica con enfoque metodológico para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Nada

Poco

Suficiente

Bastante

Mucho

Entrevista dirigida a la Rectora de la Unidad Educativa.



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”
CARRERA DE
TECNOLOGÍA EN PARVULARIA**

Dirigida a: Rectora de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” sobre “Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años”.

Se lo realizara: De manera confidencial con la autoridad del plantel educativo.

ENTREVISTA

Preguntas. –

1. ¿Considera usted que el trabajar con juegos de concentración, beneficie el ámbito del pensamiento lógico matemático a los niños de Inicial II?

2. ¿Cree usted que es necesario utilizar los juegos de concentración en la planificación diaria, semanal o mensual?

3. ¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento lógico matemático, este en las actividades diaria del niño?

4. ¿Considera usted que el desarrollo del pensamiento lógico matemático desarrolla habilidades de solución de problemas sencillos en la vida social?

5. ¿Cree usted que es importante aplicar una guía didáctica con enfoque metodológico para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Elaboración de la encuesta para padres de familia de los niños/as de 4 a 5 años U.E.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN” 	
Dirigida a: Padres de familia de Inicial II de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” sobre “Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años”.	
Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Marque con una (X), la respuesta correcta según su opinión.	
ENCUESTA	
Preguntas. –	
1. ¿Cree usted que el incentivar el interés por las matemáticas por medio de juegos de concentración a su hijo e hija desarrolle habilidades del pensamiento lógico matemático?	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Talvez <input type="checkbox"/> Poco <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores
2. ¿Usted tiene conocimiento sobre los juegos de concentración?	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Talvez <input type="checkbox"/> Poco <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores
3. ¿A utilizado los juegos de concentración en su entorno familiar?	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Talvez <input type="checkbox"/> Poco <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores
4. ¿Motivaría a su hijo e hija a realizar los juegos de concentración en el hogar?	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Talvez <input type="checkbox"/> Poco <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores
5. ¿Cree usted que la asignatura de pensamiento lógico matemático es más importante para la educación de su hijo e hija?	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Talvez <input type="checkbox"/> Poco <input type="checkbox"/> Ninguna de la anteriores

6. ¿Cuenta en su casa con material didáctico (rompecabezas-legos), adecuado para acompañar a su hijo e hija en las tareas del área de pensamiento lógico matemático?
- Si
 No
 Talvez
 Poco
 Ninguna de las anteriores
7. ¿Considera que el pensamiento lógico matemático fomentara la capacidad de razonar y solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida?
- Si
 No
 Talvez
 Poco
 Ninguna de las anteriores
8. ¿Conoce lo que es una guía didáctica de juegos de concentración?
- Si
 No
 Talvez
 Poco
 Ninguna de las anteriores
9. ¿Utilizaría una guía didáctica de juegos de concentración para fortalecer el pensamiento lógico matemático?
- Si
 No
 Talvez
 Poco
 Ninguna de las anteriores
10. ¿Considera que una guía didáctica es un recurso para el aprendizaje de su hijo e hija?
- Si
 No
 Talvez
 Poco
 Ninguna de las anteriores

Santo Domingo, 05 de abril del 2021
Of. No. 068-CAML-ISTJ-STD-2021

Señora
Jessenia Comejo Looz
MAGISTER
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MENTOR GAMBOA COLLANTES"
En su Despacho.-

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo de parte de la Coordinación Académica de la Modalidad en Línea del Instituto Superior Tecnológico Japón y toda su Comunidad, institución de educación superior, con registro Institucional 2174 del Consejo de Educación Superior, la misma que lleva el nombre progresista de Instituto JAPÓN, país que simboliza el progreso, transformación tecnológica, disciplina educativa con valores éticos y morales, que nos hacen ser parte de esa visión globalizada, emitiendo un modelo educativo acorde a las necesidades de la sociedad y al mejoramiento continuo.

Al cumplir, ya 20 años de Vida Institucional, en el cual hemos formado profesionales del más alto nivel educativo, que compiten con las nuevas tendencias laborales de nuestro país, y por qué no decirlo, a nivel internacional al servicio de la colectividad, es por ello que me dirijo a usted de la forma más cordial para solicitarle se autorice a la señorita: **ORDÓÑEZ PINDO DIANA PAOLA** con CI. **1724791296**, 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 **"LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MENTOR GAMBOA COLLANTES" EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERIODO FEBRERO-AGOSTO 2021"**.

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

Atentamente,



Lic. Daniel Shauri Romero, Mgs
COORDINADOR ACADÉMICO MODALIDAD EN LÍNEA DEL ISTJ STD
Email: jshauri@itsjapon.edu.ec;
coor.academica.istjstd@gmail.com
N° Celular: 0959239214



**UNIDAD EDUCATIVA
"MÉNTOR GAMBOA COLLANTES"**

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Código AMTE: 23H00040

UC 1: Avenida Bombolí y Calle Río Verde – Cooperativa Villa Florida

Bloque 2: Avenida Bombolí y Vía Quevedo – Cooperativa Villa Florida

Correo institucional: mentorgamboa@hotmail.com

Santo Domingo – Santo Domingo de los Tsáchilas

Santo Domingo, 08 de abril del 2021
Oficio: 09-2021 – UEMGC – R – JECL

Lic. Daniel Shuari Romero Mgs., **COORDINADOR
ACADÉMICO MODALIDAD EN LÍNEA ISTJ STD**

En su despacho.

Magíster, reciba un atento y cordial saludo de quien suscribe la presente y luego de esto le informo que se autoriza a la Srta. **ORDOÑEZ PINDO DIANA PAOLA** con CI **1724791296**, a realizar su trabajo integrador curricular con el tema: **"LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MÉNTOR GAMBOA COLLANTES" EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERÍODO FEBRERO – AGOSTO 2021"**, en esta institución.

Particular que informo para los fines pertinentes.

Atentamente,




Ing. Jessenia Cornejo Llor Mg. Ge

RECTORA

CEL: 0997602678

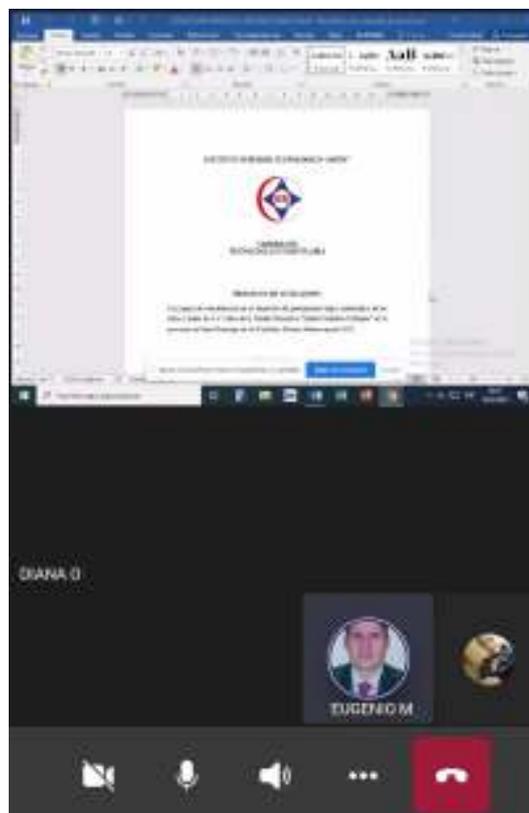
TELEF: 023709183

EMAIL: jessenia.cornejo@educación.gob.ec

Entrega de oficio a la Rectora de la U.E “Mentor Gamboa Collantes”.



Tutorías con el MSc. Eugenio Mora mediante teams.





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: DIANA PAOLA ORDOÑEZ PINDO	Nivel: SEPTIEMBRE 2017 – NOVIEMBRE-2020
Carrera: TECNOLOGÍA SUPERIOR EN PARVULARIA	Dirección Domicilio: Via Quevedo Km 2 alado de la fábrica de escobas.
Correo electrónico: dpordonezp@itsjapon.edu.ec	TELEFONO
	02-371123-9 / 0969622800

Fecha: 27/01/2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: ING. EUGENIO RAFAEL MORA. MSC.	Carrera: TECNOLOGÍA SUPERIOR EN PARVULARIA
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Mentor Gamboa Collantes” en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Periodo febrero-agosto.	
OBJETIVO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN	
Determinar cómo contribuyen los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años mediante una investigación de campo para la elaboración de una guía didáctica mediante la utilización de recursos lúdicos manipulativos.	
JUSTIFICACIÓN	
De acuerdo a nivel mundial el juego ha sido considerado como unas actividades más agradables desde los tiempos más remotos, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida por lo que muchos pensadores y pedagogos lo utilizan como un recurso didáctico, con buenos resultados entre ellos Karl Groos considera “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.”	

(Ezequiel & Sídoro, 2008). Recalcando aspectos psicológicos, pedagógicos y social del ser humano en el juego. Un estudio reciente en la Fundación Universitaria los Libertadores en su publicación Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración. (Rabía Sierra, 2017) Menciona que: Para Bülher, Rússell Avedon Sutton Smith “el juego es una dinámica de placer funcional y de tensión al gozo”. (pág. 72) .

Por eso ha permitido que el juego es la interacción de lazos afectivos a su entorno escolar desempeñado la importación que tiene el niño pueda descubrir nuevos conocimientos a través del juego.

Distintos enfoques se han dado durante el siglo XX demostrando que la memoria y la atención son todavía inestables, razón por la cual se convierten parte del juego canalizando la necesidad del saber, de conocer y de dominar los objetos para llegar al pensamiento y sobre todo al conocimiento.

Así manifiesta el siguiente autor, (Peralta, 1998) “La memoria y la atención son aún demasiado inestables. El pensamiento es un fantástico y simbólica, mezclando los sueños con la realidad, uniendo caprichosamente los datos de ésta y simbolizándolos sin regla definida y enunciado por Piaget (1959)” (pág. 58). (Villatoro & Hopenhayn, 2006)

Por esto se considera lo importante de desarrollar habilidades de atención mediante juegos de concentración en niños/as en el pensamiento de Lógico-matemático como base para continuar al siguiente año de estudio.

En América Latina y el Caribe según señala la C.E.P.A. L. (Villatoro & Hopenhayn, 2006): (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) “La educación es un bien de inversión y, como tal constituye una contribución relevante al desarrollo económico.” (pág. 9) Haciendo énfasis que se han venido desarrollando programas de atención a la primera infancia, en lo cual los juegos de concentración es una estrategia para contribuir la educación en niños y niñas a tempranas edades.

La (UNESCO), menciona que “La primera infancia se define como un periodo que va del nacimiento a los ocho años de edad, y constituye un momento único del crecimiento en que el cerebro se desarrolla notablemente.”

Para lo anterior nos invita mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, en especial en el desarrollo del pensamiento lógico matemático utilizando juegos como alternativa llamativa; ya que si no se realiza a los inicios de la infancia podría repercutir durante el periodo escolar.

En el Ecuador en el Currículo de Educación Inicial (2014) define a la Metodología Juego Trabajo como:

Consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de

mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. (pág. 41).

Es así que el Ecuador ha implementado la metodología juego-trabajo como mecanismo que permitirá a las educadoras adecuar y mejorar la enseñanza-aprendizaje en cada ámbito, trabajar cada área de estudio que desean potenciar para avanzar al siguiente nivel escolar, donde el niño sea el protagonista de nuevos descubrimientos mediante el juego o recursos lúdicos. Por lo tanto, la investigación propuesta se centra en desarrollar una guía didáctica de juegos de concentración para trabajar en el desarrollo del pensamiento de Lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Mentor Gamboa Collantes" en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, para lo cual se aplicará una investigación de campo donde se evaluará el conocimiento y aplicación del mismo de los padres y los niños/as.

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: **Ing. Eugenio Rafael Mora. Msc.**

Firma Asesor:





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

INFORME DEL ASESOR

Fecha: 07/07/2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: ING. EUGENIO RAFAEL MORA. MSC	Programa Académico o Carrera: TECNOLOGÍA SUPERIOR EN PARVULARIA.
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACIÓN	
LOS JUEGOS DE CONCENTRACIÓN EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MENTOR GAMBOA COLLANTES" EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERIODO FEBRERO-AGOSTO.	
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	95 %
Formación temprana en la investigación	95 %
Asesoría en el trabajo práctico	95 %
Asesoría en el formato y trabajo escrito	95 %
Acompañamiento	95 %
Observaciones	

Certifico que el /la estudiante **DIANA PAOLA ORDOÑEZ PINDO**, Cumplió el trabajo escrito y práctico en su asesoría con un puntaje de **NUEVE COMA CINCO (9,5)**.

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Santo Domingo, 29 de julio de 2021
SG-ISTJ-033-2020-M

PARA:

- Tutor: MSC RAFAEL MORA
- Lector: MSC. JENNY GALARRAGA
- Lector: MSC MAYRA MOLINEROS

ASUNTO: ASIGNACIÓN DE PROYECTOS DE TITULACIÓN PARA LECTURA.

Presente.-

De nuestra consideración:

Enviando un cordial saludo, nos dirigimos a ustedes con el propósito de asignar la lectura del proyecto de titulación de la estudiante:

ORDOÑEZ PINDO DIANA PAOLA, titular de la cédula de ciudadanía No **1724791296** CON EL TEMA:

Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Mentor Gamboa Collantes" en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Período febrero-agosto

Egresada de la carrera de **TECNOLOGÍA PARVULARIA**, del Instituto Superior Tecnológico Japón, del periodo académico correspondiente mayo 2020 – octubre 2020.

Solicitamos su valiosa colaboración en el cumplimiento de las funciones como lector, lo cual permitirá realizar observaciones al proyecto asignado. - Para que el proceso de titulación se desarrolle de la mejor manera y en los tiempos establecidos, tendrá 3 días para las respectivas observaciones y correcciones, y la misma enviar al correo de la estudiante dpordonezo@itsjapon.edu.ec y entregar en físico.

Sin más y deseándoles éxitos en sus funciones reiteramos nuestros agradecimientos.

Atentamente:

Dr. Sixto Baca Pinto

PROCURADOR

CAMPUS MATRIZ QUITO: Marieta de Veintimilla Pomasqui – Informes: (Luis Cordero DE-21 Edif. Valdivia y Juan León Mera)

EMAIL: sixtodrlawyer@gmail.com / ISTI_japon@hotmail.com

Tel: 02 2356 368 / 2554192



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 06/08/2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: MSc. Jenny Galarraga	Carrera: Tecnología Superior en Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN	
Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Mentor Gamboa Collantes" en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Periodo febrero-agosto	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) <i>Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA <i>El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
ANÁLISIS INICIAL <i>Existe documentación fundamental que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN <i>La propuesta se ajusta a la temática planteada</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
ANÁLISIS DE RESULTADOS <i>Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES <i>Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias

Certifico que el /la estudiante DIANA PAOLA ORDÓÑEZ PINDO, CUMPLE (X) o NO CUMPLE () el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 9 que le permite presentarse a la defensa pública

FIRMA LECTOR:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 13 /08/2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: Mayra Alejandra Molineros Ochoa Carrera: Tecnología Superior en Parvularia	
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN	
Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Mentor Gamboa Collantes" en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Periodo febrero-agosto.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA ANTECEDENTES INTRODUCCIÓN OBJETIVOS JUSTIFICACIÓN PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA HIPÓTESIS VARIABLES	Cumple (X) No cumple () Sugerencias:
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA POBLACIÓN Y MUESTRA	Cumple (X) No cumple () Sugerencias:
CAPÍTULO II ANÁLISIS INICIAL Existe documentación fundamentada que sustenta el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple (X) No cumple () Sugerencias: • Se sugiere que se implemente comparativa de la evaluación inicial y final a las niñas y niños de esa forma se evidencia de forma visible los logros y aplicabilidad de la propuesta.
CAPÍTULO III PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple (X) No cumple () Sugerencias:
CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS Existe una comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple (X) No cumple () Sugerencias: • Realice un análisis e interpretación más precisa de los resultados obtenidos.
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	Cumple (X) No cumple () Sugerencias: • Por favor revise que las conclusiones que vayan acordes a cada uno de los objetivos planteados. • Por favor recuerde que las recomendaciones suelen ser la parte que se lee con más detenimiento de los proyectos ya que definen y priorizan las acciones que han de ser realizadas para asegurar el cumplimiento de sus objetivos planteados ya que las mismas deberán aportar una contribución constructiva al desarrollo total del proyecto.

Certifico que el /la estudiante **Ordóñez Pindo Diann Paola** SI CUMPLE (X) o NO CUMPLE () el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 8,5/10 (Ocho punto cinco) que le permite presentarse a la defensa pública.

FIRMA LECTOR:

Lic. Mayra Molineros Ochoa, Mgs.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

APROBACIÓN DE LECTORES

Fecha: 13/08/2021

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: ORDÓÑEZ PINDO DIANA PAOLA	Dirección Domicilio:
Carrera: TECNOLOGIA SUPERIOR EN PARVULARIA	Santo Domingo de los Tsáchilas
Correo electrónico: dpordonezp@itsjapon.edu.ec	TELEFONO
	0969622800

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Ing. Rafael Mora. MSc.	Carrera: TECNOLOGIA SUPERIOR EN PARVULARIA
TEMA	
Los juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Mentor Gamboa Collantes" en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Periodo febrero-agosto.	

APROBACIÓN DE LECTORES	
NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN
MSc. Jenny Galárraga M.	
MSc. Mayra Molineros O.	
MSc. Eugenio Rafael Mora.	

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: