



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**

**TECNOLOGÍA PARVULARIA**

**PROYECTO DE TITULACIÓN:**

Implementación de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Stchilas en el periodo 2022

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

**TECNÓLOGO PARVULARIA**

**NOMBRE DEL AUTOR:**

LILIA ARACELY NAITA OCHOA

**DIRECTOR DE TESIS:**

MARJORIE NARCISA CEVALLOS ROSERO

**Santo Domingo, 2022**



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

### PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: <i>Lilia Aracely Naita Ochoa</i>	Nivel: <i>6to EGRESADO</i>
Carrera: <i>Tecnología en Parvularia</i>	Dirección; Santo Domingo, Cooperativa Carlos Ruiz Burneo
Correo electrónico: <i>naitalilia74@gmail.com</i>	TELÉFONO 0979918055

Fecha: 09-09-2022

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: <i>Msc. Marjorie Narcisa Cevallos Rosero</i>	Carrera: <i>PARVULARIA</i>
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
<p><b>Tema:</b> Implementación de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo 2022”</p> <p><b>V.I.:</b> Juegos lúdicos metodológicos</p> <p><b>V.D.:</b> Aprendizaje del área de matemáticas</p>	
OBJETIVO GENERAL	
Implementar una guía de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo, de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo 2022	
OBJETIVO ESPECÍFICOS	
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Aplicar los juegos lúdicos metodológicos para el mejoramiento de la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo.</li><li>➤ Diagnosticar la utilidad práctica de la implementación de los juegos lúdicos metodológicos en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, con el propósito de mejorar el desarrollo de la inteligencia lógico matemático.</li></ul>	

- Diseñar una guía metodológica para la enseñanza de las matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo

### **JUSTIFICACIÓN**

Es importante realizar la presente investigación sobre Implementación de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, como actividad estratégica de garantizar el estudio que es un derecho de todas las personas según las organizaciones a nivel mundial y nacional.

La Educación es un derecho humano fundamental que ocupa el centro mismo de la misión de la UNESCO y está indisolublemente ligado a la Declaración Universal de Derechos Humanos (1948) y a muchos otros instrumentos internacionales en derechos humanos. El derecho a la educación es uno de los principios rectores que respalda la Agenda Mundial Educación 2030, así como el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4), adoptado por la comunidad internacional. El ODS 4 está basado en los derechos humanos y tiene el propósito de garantizar el disfrute pleno del derecho a la educación como catalizador para lograr un desarrollo sostenible.

La UNESCO asiste a los Estados para que puedan elaborar marcos jurídicos e institucionales nacionales sólidos con miras a fomentar las bases y las condiciones para alcanzar una educación de calidad sostenible.

Según la proclama la presente Declaración Universal de los Derechos Humanos (ONU), en el Artículo 26 dice:

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.

3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

Según la Ley Orgánica De Educación Intercultural (LOEI), Art. 2.-

f. Desarrollo de procesos. - Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República;

El entorno educativo donde se desenvuelven las niñas y niños diariamente exige la incorporación de recursos idóneos, para el proceso de enseñanza y aprendizaje que fortalezca su desarrollo integral con énfasis en las matemáticas, para lograr lo expuesto resulta fundamental saber qué tipo de proceso cognitivo se desea fortalecer y las estrategias metodológicas que se utilizar para tal fin. Se entiende que el desarrollo integral infantil es un proceso interactivo de maduración que resulta de una progresión ordenada de desarrollo de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, de lenguaje, socio-emocionales y de autocontrol (Ponce, 2016).

En el Ecuador en el año 2007, se ejecutó la aplicación de pruebas, "APRENDO 2007", en dos asignaturas básicas pero con un grado de complejidad como son Matemática y Lenguaje, dirigidas a los alumnos de instituciones educativas fiscales, fisco misionales, municipales y particulares, por el Ministerio de Educación del Ecuador, el promedio más bajo de los estudiantes de la educación básica se da en la asignatura de Matemática, con la finalidad de obtener información efectiva sobre el conocimiento de los estudiantes, lo cual nos indica entre otras causas que por parte de los docentes no se ha incentivado el interés por aprender matemática.

En la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Uno de los principales problemas que se ha generado es la falta de actividades lúdicas estratégicas metodológicas para mejorar el aprendizaje de la matemática en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, quienes demuestran dificultad para captar y participar dentro de las actividades en el aula.

La mayoría de maestros, cuando trabajan en la asignatura de matemáticas lo hacen de forma acostumbrada tradicional y autoritaria, limitando a los niños y niñas hacer muchas cosas innovadoras, es muy importante en beneficio de los estudiantes que el proceso educativo se siga transformando

con la implementación de métodos estratégicos metodológicos en el mejor beneficio del niño o niña. Los niños desde que nacen realizan actividades de diversión como juegos para estimular su creatividad de manera ingenua espontánea y siendo su principal prioridad.

El juego es una ocupación esencial que permite ampliar su capacidad: Motriz, físico, emocional, social, mental y creativo de los niños y niñas ayudando a su formación integral. La motivación en el aprendizaje que es un proceso destinado a lograr cambios de conductas positivas y duraderas en los estudiantes es un derecho.

Además, espero que la presente investigación contribuya en reforzar los conocimientos y a su vez motive a los docentes de la institución educativa Clemencia Rodríguez de Mora, a integrar los juegos lúdicos metodológicos a sus prácticas pedagógicas en la asignatura de matemáticas, que beneficien el proceso de enseñanza aprendizaje y que contribuyan a suprimir posturas estrictas y el que hacer pedagógico tradicional donde el docente es el centro de la clase.

#### **BIBLIOGRAFÍA**

Albanese , V., & Perales, F. J. (2014). Pensar matemáticamente: una visión etnomatemática de la práctica artesanal soguera. Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa,17(3), 261-288. <https://dx.doi.org/10.12802/reli>.

Alsina, A. A. (2008 núm. 47,). Una visión actualizada de la didáctica de la matemática en educación infantil. Revista de didáctica de las matemáticas, = An up-to-date visión of pre-school mathematics teaching., p. 10-19.

Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica (6 ed.). Caracas República Bolivariana de Venezuela: Epismete C, A.

Baena Paz, G. (2014). Metodología de la Investigación. México: Grupo Patria.

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

Atentamente,

Nombre Asesor: Msc. Marjorie Narcisa Cevallos Rosero

Firma Asesor:

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de tutor del proyecto de grado sobre el tema:” Implementación de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo 2022” , de Lilia Aracely Naita Ochoa estudiante la Carrera de Tecnología en Parvularia, me permito certificar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el Consejo Directivo de la Carrera de Educación Parvularia del Instituto Superior Tecnológico Japón

---

MSc. Marjorie Narcisa Cevallos Rosero

TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

## **AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, LILIA ARACELY NAITA OCHOA con cédula de identidad C.I 1718467168, autora del presente proyecto de titulación, libre y voluntaria declaro, que el trabajo académico titulado:

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte del plagio o copia alguna, contribuyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

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

Atentamente,

.....

C.I 1718467168

Correo: naitalilia74@gmail.com

## **DEDICATORIA**

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio, además de su infinita bondad y amor.

A mi madre, a mi amado esposo e hijo, porque son el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante, por los ejemplos de perseverancia y constancia que los caracterizan que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mí Tutora, quien se ha tomado el arduo trabajo de transmitirme sus diversos conocimientos, especialmente del campo y de los temas que corresponden a mi proyecto de titulación profesional, por su gran apoyo y motivación para la culminación de nuestros estudios profesionales. Pero además a mis docentes de las diferentes asignaturas a lo largo de mi carrera profesional, han sido quien ha sabido encaminarme por el camino correcto, y quienes me han ofrecido sabios conocimientos para lograr mis metas y lo que me proponga.

***LILIA ARACELY NAITA OCHOA***

## **AGRADECIMIENTO**

“Es un orgullo y una gran felicidad para mi saber que hoy lograre uno de mis sueños más grandes, algo que costó mucho al inicio, en este tiempo en el instituto aprendí de mis errores, conocí cual es mi verdadero potencial y descubrí que la vida es más bonita cuando se trabaja por las cosas que uno quiere, que el esfuerzo que hice cada semestre al fin tendrá una recompensa.

En este largo trayecto he conocido gente maravillosa con la que hemos pasado buenos momentos juntos y de quienes he aprendido cosas valiosas.

Agradezco a todos mis compañeros y a mis maestros a quienes ahora además considero mis amigos”, que jamás los olvidare.

***LILIA ARACELY NAITA OCHOA***

## **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO “JAPON”**

### **TEMA:**

Implementación de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo 2022”.

**Autora:** LILIA ARACELY NAITA

**Tutora:** MSC. MARJORIE NARCISA CEVALLOS ROSERO

### **RESUMEN EJECUTIVO**

El propósito de la investigación es la implementación de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo 2022”.

Para desarrollar el trabajo de investigación se aplicó los métodos deductivos e inductivos además el método teórico y empírico; para ello se revisó diferentes fuentes.

Descripción de la metodología Luego de analizar toda la información recopilada se concluye la necesidad de la implementación de las estrategias metodológicas lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta manera mejorar el ambiente en el área de matemáticas de los alumnos de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora.

**Palabras Claves:** Actividades lúdicas, aprendizaje de las matemáticas

## **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”**

### **Theme:**

Implementation of methodological playful games to improve the learning strategy in the area of mathematics in girls and boys from 3 to 4 years of age, of the Clemencia Rodríguez de Mora Educational Unit of the Santo Domingo canton of the Santo Domingo de los Tsáchilas province, in the period 2022”.

**Autora:** LILIA ARACELY NAITA OCHOA

**Tutora:** MSC. MARJORIE NARCISA CEVALLOS ROSERO

### **ABSTRACT**

The purpose of the research is the implementation of methodological playful games to improve the learning strategy in the area of mathematics in girls and boys from 3 to 4 years of age, from the Clemencia Rodríguez de Mora Educational Unit of the Santo Domingo canton of the province. Santo Domingo de los Tsáchilas, in the period 2022”.

To develop the research work, the deductive and inductive methods were applied, in addition to the theoretical and empirical method; For this, different sources were reviewed.

Description of the methodology After analyzing all the information collected, the need for the implementation of playful methodological strategies to improve the teaching-learning process and in this way improve the environment in the area of mathematics of the students of the Educational Unit is concluded. Clemencia Rodriguez de Mora.

**Keywords:** Playful activities, mathematics learning

## Contenido

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN .....	I
PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN.....	II
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	VII
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	VIII
DEDICATORIA.....	IX
AGRADECIMIENTO.....	X
TEMA: .....	XI
RESUMEN EJECUTIVO .....	XI
ABSTRACT .....	XII
Introducción.....	1
Planteamiento del problema.....	3
Formulación del problema .....	4
Objetivos de la Investigación.....	5
<b>Objetivo General</b> .....	<b>5</b>
<b>Objetivos Específicos</b> .....	<b>5</b>
Justificación.....	6
Alcance y limitaciones .....	9
<b>Alcance</b> .....	<b>9</b>
<b>Limitaciones</b> .....	<b>9</b>
Hipótesis- SUPUESTO.....	9
Variables .....	9
<b>Variable independiente:</b> .....	<b>9</b>
<b>Variable dependiente</b> .....	<b>9</b>
CAPÍTULO I .....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
<b>1.1 Antecedentes</b> .....	<b>10</b>
<b>1.2. Variable independiente</b> .....	<b>12</b>
1.2.1. Juegos lúdicos metodológicos .....	12
1.2.2 Variable dependiente .....	21
<b>1.3 Metodología de la investigación</b> .....	<b>33</b>
1.3.1 Métodos .....	33
1.3.1.2 Métodos empíricos:.....	34
1.3.1.3 Métodos Estadísticos: .....	35
CAPÍTULO II .....	37
<b>2.1. Análisis de datos- Diagnóstico</b> .....	<b>37</b>

2.1.1. Resultados obtenidos de datos primarios aplicados a docentes en una encuesta.....	37
2.1.3. Análisis de la Información .....	47
<b>2.1. Lista de cotejo de las niñas y niños de 3 años.....</b>	<b>49</b>
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>59</b>
Propuesta .....	59
3.1. Tema de la propuesta:.....	60
<b>3.2. Introducción .....</b>	<b>61</b>
<b>3.3. Antecedente de la Propuesta.....</b>	<b>62</b>
<b>3.4. Fundamentación Científica.....</b>	<b>63</b>
<b>3.5. Objetivos.....</b>	<b>67</b>
3.5.1. Objetivo general.....	67
3.5.2. Objetivos específicos.....	67
<b>3.6. Justificación.....</b>	<b>68</b>
3.7. Descripción de la guía didáctica.....	69
3.8. Factibilidad de la propuesta.....	70
Actividades Realizadas .....	71
<b>Actividad N°1: Traga Pelotas .....</b>	<b>72</b>
Lista de Cotejo - Actividad N:1 Traga Pelotas.....	74
<b>Actividad N° 2: El Juego de la Rayuela Geométrica.....</b>	<b>75</b>
Lista De Cotejo - Actividad N 2 El Juego de la Rayuela Geométrica .....	77
<b>Actividad N° 3 Simón Dice.....</b>	<b>78</b>
Lista de Cotejo - Actividad N: 3 Simón Dice.....	80
<b>Actividad N° 4: Juego de Fichas Geométricas .....</b>	<b>81</b>
Lista de cotejo - Actividad N: 4 Juego de Fichas Geométricas .....	83
<b>Actividad N° 5 El Rey Manda .....</b>	<b>84</b>
Lista de Cotejo - Actividad N 5 El Rey Manda.....	86
<b>Actividad N° 6: Patrones de Figuritas .....</b>	<b>87</b>
LISTA DE COTEJO - ACTIVIDAD N: 6 PATRONES DE FIGURITAS .....	89
<b>Actividad N° 7: Jugando a las Secuencias .....</b>	<b>90</b>
Lista de Cotejo - Actividad N7: Jugando a las Secuencias .....	92
<b>Actividad N° 8 - Colecciones de Colores.....</b>	<b>93</b>
Lista de Cotejo - Actividad N 8: Colecciones de Colores .....	95
<b>Actividad N9: El Tumba Torres .....</b>	<b>96</b>
Lista de Cotejo - Actividad N: 9 El Tumba Torres .....	98
<b>Actividad N° 10: El Pulpo Numérico .....</b>	<b>99</b>
Lista de Cotejo - Actividad N: 10 Pulpo Numérico.....	101

GLOSARIO.....	102
CAPITULO IV .....	103
4.1. Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta.....	103
<b>4.2. Cuadro Comparativo .....</b>	<b>113</b>
CAPITULO V.....	118
<b>5.1. Conclusiones.....</b>	<b>118</b>
<b>5.2. Recomendaciones.....</b>	<b>119</b>
BIBLIOGRAFÍA .....	120
ANEXOS .....	123

### LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Tipos de juegos lúdicos .....	15
Tabla 2: Conocimientos sobre los juegos lúdicos .....	37
Tabla 3: ¿Considera usted importante que las niñas y niños desarrollen destrezas en el área de matemáticas mediante los juegos lúdicos?.....	38
Tabla 4:¿Cree usted que es adecuado fortalecer el aprendizaje sobre el área de matemáticas en los niños de 3 a 4 años? .....	40
Tabla 5:¿Usted ha aplicado la metodología lúdica en el área de matemáticas como estrategia educativa personal? .....	41
Tabla 6:¿Considera usted que las niñas y los niños al no contar con un aprendizaje lúdico sobre las matemáticas tendrán dificultades para adquirir conocimientos en esta área, en el futuro? .....	42
Tabla 7: ¿Considera importante implementar una guía didáctica como una herramienta metodología para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en las niñas y los niños?.	43
Tabla 8: ¿Cree usted que las niñas y los niños consideran las matemáticas como una asignatura aburrida?.....	44
Tabla 9: ¿Crees que la matemática es muy importante impartirla desde los primeros años de vida estudiantil?.....	45
Tabla 10: ¿Considera usted, que al impartir la matemática por medio de juegos lúdicos tendrán mejor resultados académicos que las aplicadas de forma convencional? .....	46
Tabla 11: ÍTEM 1 ¿Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno?.....	49
Tabla 12: ÍTEM 2 ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?.....	50

Tabla 13: ÍTEM 3 ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?.....	51
Tabla 14: ÍTEM 4 ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)?.....	52
Tabla 15: ÍTEM 5 ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)?.....	53
Tabla 16: ÍTEM 6 ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno?.....	54
Tabla 17: ÍTEM 7 ¿Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento? .....	55
Tabla 18: ÍTEM 8, Diferenciar entre colección de más y menos objetos. ....	56
Tabla 19: ÍTEM 9 ¿Comprender la relación de número cantidad hasta el 5? .....	57
Tabla 20: ÍTEM 10 ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10?.....	58
Tabla 21: Actividad N°1: Traga Pelotas.....	72
Tabla 22: Lista de Cotejo - Actividad N:1 Traga Pelotas.....	74
Tabla 23: ACTIVIDAD N° 2: EL JUEGO DE LA RAYUELA GEOMÉTRICA.....	75
Tabla 24: Lista de Cotejo - Actividad N 2 El Juego de la Rayuela Geométrica .....	77
Tabla 25: Actividad N° 3 Simón Dice.....	78
Tabla 26: Lista de Cotejo - Actividad N: 3 Simón Dice .....	80
Tabla 27: Actividad N° 4: Juego de Fichas Geométricas.....	81
Tabla 28: Lista de Cotejo - Actividad N: 4 Juego de Fichas Geométricas.....	83
Tabla 29: Actividad N° 5 El Rey Manda.....	84
Tabla 30: Lista de Cotejo - Actividad N 5 El Rey Manda .....	86
Tabla 31: Lista de Cotejo - Actividad N: 6 Patrones de Figuritas.....	89
Tabla 32: Lista De Cotejo - Actividad N7: Jugando a Las Secuencias.....	92
Tabla 33: Tabla 33: Actividad N° 8- Colecciones De Colores .....	93
Tabla 34: Lista de Cotejo - Actividad N 8: Colecciones de Colores.....	95
Tabla 35: El tumba Torres .....	96
Tabla 36: Lista de Cotejo - Actividad N: 9 El Tumba Torres .....	98
Tabla 37: Actividad N° 10: El Pulpo Numérico.....	99
Tabla 38: Lista de Cotejo - Actividad N: 10 Pulpo Numérico .....	101
Tabla 39: ÍTEM 1 ¿Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno?.....	103
Tabla 40: ÍTEM 2 ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?.....	104

Tabla 41: ÍTEM 3 ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?.....	105
Tabla 42: ÍTEM 4 ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)?.....	106
Tabla 43: ÍTEM 5 ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)?.....	107
Tabla 44: ÍTEM 6 ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno?.....	108
Tabla 45: ÍTEM 7 ¿Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento? .....	109
Tabla 46: ÍTEM 8 ¿Diferenciar entre colección de más y menos objetos?.....	110
Tabla 47: ÍTEM 9 ¿Comprender la relación de número cantidad hasta el 5? .....	111
Tabla 48: ÍTEM 10 ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10?.....	112
Tabla 49: Tabla Comparativa .....	113

### **LISTA DE IMÁGENES**

Ilustración 1: El Juego .....	12
Ilustración 2: La Metodología .....	13
Ilustración 3: Juegos lúdicos metodológicos .....	14
Ilustración 4: Juego funcional.....	15
Ilustración 5: Juego funcional.....	15
Ilustración 6: Juego simbólico.....	15
Ilustración 7: Juegos reglados.....	15
Ilustración 8: metodológicos .....	17
Ilustración 9: Importancia de los juegos lúdicos .....	19
Ilustración 10: El aprendizaje .....	22
Ilustración 11: Las matemáticas .....	24
Ilustración 12: Tipo de matemáticas.....	25
Ilustración 13: Aprendizaje matemático.....	26
Ilustración 14: Desarrollar el pensamiento lógico matemático .....	27
Ilustración 15: Etapa sensomotora.....	28
Ilustración 16: Fase de pensamiento concreto.....	29
Ilustración 17: Números y operaciones .....	30
Ilustración 18: Magnitudes y medidas.....	30
Ilustración 19: Geometría .....	31

Ilustración 20: Resolución de problemas..... 31

## LISTA DE GRÁFICOS

Grafico 1: Conocimientos sobre los juegos lúdicos .....	37
Grafico 2: ¿Considera usted importante que las niñas y niños desarrollen destrezas en el área de matemáticas mediante los juegos lúdicos?.....	38
Grafico 3. ¿Considera usted que las niñas y niños reciben las clases convencionales de matemáticas con entusiasmo e interés? .....	39
Grafico 4: ¿Cree usted que es adecuado fortalecer el aprendizaje sobre el área de matemáticas en los niños de 3 a 4 años? .....	40
Grafico 5: ¿Usted ha aplicado la metodología lúdica en el área de matemáticas como estrategia educativa personal? .....	41
Grafico 6: ¿Considera usted que las niñas y los niños al no contar con un aprendizaje lúdico sobre las matemáticas tendrán dificultades para adquirir conocimientos en esta área, en el futuro? .....	42
Grafico 7: ¿Considera importante implementar una guía didáctica como una herramienta metodología para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en las niñas y los niños?.....	43
Grafico 8: ¿Cree usted que las niñas y los niños consideran las matemáticas como una asignatura aburrida?.....	44
Grafico 9: ¿Crees que la matemática es muy importante impartirla desde los primeros años de vida estudiantil? .....	45
Grafico 10: ¿Considera usted, que al impartir la matemática por medio de juegos lúdicos tendrán mejor resultados académicos que las aplicadas de forma convencional? .....	46
Grafico 11: Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno.....	49
Grafico 12: ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?.....	50
Grafico 13: ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?.....	51
Grafico 14: ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)? .....	52
Grafico 15: ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)? .....	53
Grafico 16: ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno? .....	54

Grafico 17: ¿Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento? .....	55
Grafico 18: Diferenciar entre colección de más y menos objetos .....	56
Grafico 19: ¿Comprender la relación de número cantidad hasta el 5? .....	57
Grafico 20: ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10? .....	58
Grafico 21: ¿Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno? .....	103
Grafico 22: ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno? .....	104
Grafico 23: ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos? .....	105
Grafico 24: ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)? .....	106
Grafico 25: ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)? .....	107
Grafico 26: ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno? .....	108
Grafico 27: ¿Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento? .....	109
Grafico 28: ¿Diferenciar entre colección de más y menos objetos? .....	110
Grafico 29: ¿Comprender la relación de número cantidad hasta el 5? .....	111
Grafico 30: ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10? .....	112

## ANEXOS

ANEXO 1: SOLICITUD DE APROBACIÓN DE TEMA DE TESIS .....	124
ANEXO 2: CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN .....	125
ANEXO 3: IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DEL PROYECTO DE INTEGRADOR (TESIS) -01.....	126
ANEXO 4: ENTREVISTA APLICADA A LA DIRECTORA .....	128

## **Introducción**

El presente trabajo de investigación, tiene como finalidad implementar los juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo enero – mayo 2022.

El objetivo de la presente investigación es la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, evidenciando el bajo rendimiento académico y las dificultades en el aprendizaje de esta área. desde la docentes y padres de familia manifiestan sobre las dificultades que presentan los educandos en este proceso de desarrollo de destreza área de matemáticas, en la evidente apatía que tienen frente al estudio de esta asignatura y en su relación con la metodología que se utiliza para su enseñanza. (Calle & Rocío, 2010)

La problemática académica dentro de los contextos particulares permitió conocer las dificultades en la enseñanza de las matemáticas, es por ello que se plantea una guía de actividades lúdicas a través del juego que permita desarrollar el aprendizaje en el área de las matemáticas en los niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa antes mencionada. (Carreira, 2013)

### **CAPÍTULO I**

En donde se escribe el antecedente, las fuentes bibliográficas, de las dos variables propuestas en el tema de la investigación, a más de la metodología.

### **CAPÍTULO II**

En donde representa, análisis de datos primarios con la valoración de las destrezas que deben desarrollar las niñas y niños de esa edad, tabulación e interpretación de los datos primarios de la investigación.

### **CAPÍTULO III**

Se detalla la propuesta para la implementación del proyecto de investigación.

## **CAPÍTULO IV**

Se presentan los resultados obtenidos luego de aplicar la propuesta, añadiendo una lista de cotejo con la valoración y comprobación de las destrezas antes y después de aplicar la propuesta.

## **CAPÍTULO V**

Se establecen conclusiones y recomendaciones de los resultados obtenidos del análisis de la información. Finalmente se muestra la bibliografía utilizada

## **Planteamiento del problema**

Los gobiernos deben retomar rápidamente los compromisos que asumieron en 2015 a través de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas para garantizar que todos los niños y las niñas reciban una educación primaria y secundaria inclusiva de calidad para 2030, dijo Human Rights Watch. (CEPAL, 2015)

La educación en Latinoamérica según Carlos Izquierdo Investigador del Instituto de Investigaciones para el Desarrollo de la Educación (INIDE) de la Universidad Iberoamericana (UIA), además Especialista en temas de planeación educativa; educación, economía y sistema productivo, manifiesta uno de los principales problemas que afectan al desarrollo del sistema educativo es la incapacidad de la educación para desempeñar adecuadamente las funciones que le corresponden en una sociedad contemporánea. En consecuencia, se ha generado un sistema altamente ineficaz e ineficiente que, por lo mismo, ha sido incapaz de cumplir las distintas funciones que corresponden a la educación en una sociedad moderna, para contrarrestar esta problemática las unidades educativas tienen que desarrollar estrategias de aprendizaje en beneficio de los estudiantes y para ser competitivas. (IISUE, 2012)

Según la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, manifiestan de aquí a 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria, ya que los problemas en la enseñanza, comprensión y aprendizaje académicos desde la primera infancia, es una situación que ha sido motivo de preocupación para los docentes y padres de familia por lo que constituye una estrategia clave para mejorar el aprendizaje de las niñas y niños a nivel mundial y un elemento clave que hay que tomar en cuenta es el “aprendizaje a través del juego”, o “aprendizaje lúdico”. (CEPAL, 2018)

A nivel nacional la realidad educativa ecuatoriana desde una perspectiva docente, detalla sobre los problemas o dificultades que presentan los alumnos en el aprendizaje, así como las concepciones sobre la situación actual de la educación en Ecuador. Los estudiantes pasan aproximadamente 18 años en las aulas recibiendo conocimientos académicos, entonces la gran pregunta es ¿Por qué no tenemos las competencias necesarias para ser los mejores?, ¿Será que no existe una verdadera

coherencia estructural entre la educación inicial, la educación básica, el bachillerato y la Universidad?, ¿Es verdad que la educación tradicional era más eficiente que la actual?, estas y muchas más, son las preguntas que los ciudadanos se formulan cuando se dan cuenta que en la actualidad no cuentan con las herramientas necesarias para ser, saber, hacer y emprender. (Barrera, Barragán, & Ortega, 2017)

A nivel local, los problemas en la enseñanza, comprensión y aprendizaje de los conceptos en la disciplina de matemáticas para los niños y niñas, es una situación que ha sido motivo de preocupación para maestros y padres de familia de la Institución Educativa Clemencia Rodríguez de Mora, dada su incidencia en el bajo rendimiento académico en la asignatura de matemáticas, normalmente, los estudiantes han manifestado que ven las matemáticas como algo fastidioso y sin sentido, situación que dificulta su aprendizaje porque el estudio de este espacio del conocimiento exige una habilidad del alumno para asimilar sus conceptos, de lo contrario, el niño o niña se bloquea y se le dificulta comprender ciertos aspectos que incluso pueden resultar básicos.

Las principales razones de la problemática expuesta, pueden ser por la exposición inadecuada de los contenidos, ritmo de trabajo, inadecuación o ausencia de los recursos de aprendizaje; y las producidas por dificultades particulares del alumno, tales como: creencias y actitudes sobre las matemáticas, dificultades relacionadas con los procesos del desarrollo cognitivo, causas internas (posibles alteraciones neurológicas), por tal motivo esta problemática ha ido en aumento afectando a los estudiantes y a su vez motivando a los docentes a buscar soluciones estratégicas a corto plazo en beneficio de los alumnos. (Cabanés & Colunga, 2017)

### **Formulación del problema**

¿Las actividades lúdicas metodológicas mejoran en el proceso de aprendizaje de la matemática de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo enero – mayo 2022

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Implementar una guía de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo, de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo enero – mayo 2022

### **Objetivos Específicos**

Diagnosticar la utilidad práctica de la implementación de los juegos lúdicos metodológicos en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, con el propósito de mejorar el desarrollo del área de matemática

Diseñar una guía metodológica para la enseñanza de las matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo.

Evaluar los resultados después de la aplicación de la guía metodológica para el desarrollo en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo.

## **Justificación**

La importancia de realizar la presente investigación sobre Implementación de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, como actividad estratégica de garantizar el estudio que es un derecho de todas las personas según las organizaciones a nivel mundial y nacional.

A nivel mundial Según (UNICEF) octubre de 2018, la categorización del Programa de Nivel 0 de la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE), determina que la educación preescolar en las instituciones educativas se centra en el apoyo al aprendizaje accesible en los entornos ambientales y pedagogía estratégica que permitan el desarrollo de las competencias lógicas y de razonamiento, así como en la introducción de los primeros conceptos de lectoescritura y de matemáticas y otras competencias de preparación para la escuela. (UNICEF, 2018)

La Agenda mundial 2030 de la Educación reitera la importancia de garantizar el acceso y la culminación del ciclo de enseñanza de calidad para todos los niños y jóvenes, y de promover oportunidades de aprendizaje permanentes para todos. La UNESCO asiste a los Estados para que puedan elaborar marcos jurídicos e institucionales nacionales sólidos con miras a fomentar las bases y las condiciones para alcanzar una educación de calidad sostenible. (UNESCO, 2021)

Según la proclama la presente Declaración Universal de los Derechos Humanos (ONU), en el Artículo 26 dice:

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.

3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos. (Naciones Unidas, 1948)

En el ámbito nacional, el estado ecuatoriano busca garantizar la educación con calidad a todos los individuos por medio de las políticas del gobierno, pero según la información analizada sobre la Constitución de la República del Ecuador, Sección quinta Educación en el artículo 27.- donde indica que 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, revela esta investigación que, el sistema educativo ecuatoriano ha realizado esfuerzos significativos para mejorar la calidad de la educación, pero aún, no están en condiciones de responder con solvencia a los intereses. (Remigio, 2020)

Según el Plan Nacional Para El Buen Vivir 2017-2021 en el Objetivo 1. Suscribe, Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas 1.4. Fortalecer los sistemas de atención integral a la infancia con el fin de estimular las capacidades de las niñas y niños, considerando los contextos territoriales, la interculturalidad y el género. La propuesta para dar cumplimiento con esta meta es Incrementar el porcentaje de niñas y niños menores de 5 años que participan en programas de primera infancia. (Mideros , 2017)

Según la Mineduc, 2017 Ley Orgánica De Educación Intercultural (LOEI),

**Art. 2.- f.** Desarrollo de procesos. - Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República. (MINEDUC, Normativa para obtener la calidad de elegible y del concurso de méritos y oposición para llenar vacantes de docentes en el magisterio nacional, 2017)

En la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Uno de los principales problemas que se ha generado es la falta de actividades lúdicas estratégicas metodológicas para mejorar el aprendizaje de la matemática en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, quienes demuestran dificultad para captar y participar dentro de las actividades en el aula.

La mayoría de maestros, cuando trabajan en la asignatura de matemáticas lo hacen de forma acostumbrada tradicional y autoritaria, limitando a los niños y niñas hacer muchas cosas innovadoras, es muy importante en beneficio de los estudiantes que el proceso educativo se siga transformando con la implementación de métodos estratégicos metodológicos en el mejor beneficio del niño o niña. Los niños desde que nacen realizan actividades de diversión como juegos para estimular su creatividad de manera ingenua espontánea y siendo su principal prioridad.

El juego es una ocupación esencial que permite ampliar su capacidad: Motriz, físico, emocional, social, mental y creativo de los niños y niñas ayudando a su formación integral. La motivación en el aprendizaje que es un proceso destinado a lograr cambios de conductas positivas y duraderas en los estudiantes es un derecho.

Además, espero que la presente investigación contribuya en reforzar los conocimientos y a su vez motive a los docentes de la institución educativa Clemencia Rodríguez de Mora, a integrar los juegos lúdicos metodológicos a sus prácticas pedagógicas en la asignatura de matemáticas, que beneficien el proceso de enseñanza aprendizaje y que contribuyan a suprimir posturas estrictas y el que hacer pedagógico tradicional donde el docente es el centro de la clase.

## **Alcance y limitaciones**

### **Alcance**

El problema se relaciona con la falta de interés de los estudiantes para el aprendizaje de la matemática y por medio de la presente investigación se motivará y desarrollará gradualmente el conocimiento de forma estratégica lúdica en esta asignatura.

### **Limitaciones**

Para el desarrollo del presente proyecto de investigación, me encontré con los siguientes obstáculos:

- Modalidad de estudio de las unidades educativa debido a la medida de prevención de salud a nivel mundial.
- No se pudo interactuar de forma presencial y en grupo con los niños de 3 a 4 años de edad del primer año de inicial del paralelo “A”, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora.

## **Hipótesis- SUPUESTO**

La Implementación de juegos lúdicos perfeccionara, el aprendizaje en la asignatura de matemáticas en niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora, del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo enero–mayo 2022, considerando que la implementación de juegos lúdicos es muy importante ya que aprovecha las habilidades motrices y plasticidad del cerebro en su beneficio para el desarrollo óptimo de las distintas áreas.

### **Variables**

**Variable independiente:** Juegos lúdicos metodológicos

**Variable dependiente:** Aprendizaje

¿De qué depende mejorar el aprendizaje en la asignatura de matemáticas?

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes

En la primera infancia la niña o el niño descubre la mayor cantidad de conocimiento sobre el mundo que los rodea, mediante el juego, ya que a través de esta actividad experimenta, imita, crea y desarrolla su imaginación, fortaleciendo el desarrollo físico e intelectual además aumentan sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas. Por lo antes expuesto el juego es considerado como la principal actividad durante sus primeros años de vida, confirmado por estudios y especialistas a nivel mundial y nacional

Estrategia de Educación de UNICEF 2019-2030, aprobada en 2019, UNICEF otorga una posición central a los resultados del aprendizaje a la hora de cumplir los ODS y sus objetivos para la infancia. La estrategia exhorta a UNICEF a velar por que los niños de 5 años estén preparados para acudir a la escuela, los niños de 10 años para obtener buenos resultados en la escuela y los niños de 18 años para la vida y el trabajo. (FondodeNacionesUnidasparalaInfancia, 2019)

Según el Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Es asegurar el acceso a una educación preescolar de calidad que es parte o constituye en una estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de las niñas y niños a nivel mundial, es un elemento clave que hay que tomar en cuenta es el “aprendizaje a través del juego”, o “aprendizaje lúdico”, que resulta primordial de cara a una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia. (Matas, 2019)

La Constitución de la República del Ecuador. Sección quinta Educación en el Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (ConstituciondelaRepublicadelEcuador, 2011)

El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013- 2017 en el Objetivo 4.4. Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades, para la generación de conocimiento y la formación integral de personas creativas, solidarias, responsables, críticas, participativas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad. Asegurando los planes y programas educativos incluyan y promuevan la educación creativa, con prioridad para niños/as y adolescentes. (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo–Senplade, 2013)

Ley Orgánica de Educación Intercultural, Art. 2.- f. Desarrollo de procesos. - Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República. (MINEDUC, Ley Organica de Educación Intercultural, 2022)

## 1.2. Variable independiente

### 1.2.1. Juegos lúdicos metodológicos

**1.2.1.1 Definición de juego.** – Es la actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego, tiene el origen etimológico en el latín la palabra iocus que es sinónimo de broma, su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo ayudando al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. (Pérez & Merino, 2008)

**1.2.1.2 Tipos de juego.** - Existen numerosos tipos de juegos:

- De rol (donde el participante asume un determinado papel).
- De estrategia (entretenimientos que requieren de inteligencia y de planificación, como el ajedrez o las damas).
- De mesa (como su nombre lo indica, necesitan de un soporte para que las personas jueguen).
- De naipes (poker, blackjack).
- Videojuegos (programas informáticos que necesitan de un aparato electrónico), entre otros.

Además de ello también se conoce los juegos tradicionales o populares. que han ido pasando de generación en generación a lo largo del tiempo y que a pesar de todo siguen divirtiendo y entreteniendo a los pequeños de todas las edades. (Pérez & Merino, 2008)

**Ilustración 1: El Juego**



**Fuente:** <https://educacioninfantilmajo.files.wordpress.com/2014/01/juego.jpg>

**1.2.1.3 Definición de Metodología.** - Se denomina la serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación, la palabra, como tal, proviene del griego (méthodos), que significa ‘método’, y el sufijo -logía, que deriva de (lógos) y traduce ‘ciencia, estudio, tratado’, de allí que también sea definida como la ciencia del método. (Coelho, 2019)

**1.2.1.4 La metodología del aprendizaje:** Es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. (Coelho, 2019)

**Ilustración 2: La Metodología**



**Fuente:** <https://www.questionpro.com/blog/wp-content/uploads/2021/03/Portada-metodologia-de-la->

**1.2.1.5 Definición Juegos lúdicos metodológicos.** - Son los que incitan a actuar y pensar rápidamente. Este tipo de juego tienen como objetivo las salidas rápidas, el desarrollo de la agilidad, se desarrollan con un ritmo elevado, se producen cambios de dirección y de ritmo e incluimos fintas corporales. (Afanador & López, 2019)

Por enfoque lúdico entendemos las actividades didácticas, amenas y placenteras realizadas en un ambiente recreativo y cuyo impacto académico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego. De allí que, una propuesta lúdica como juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades entre otras experiencias pedagógicas, que pueden organizarse en “rincones” tales como el rincón del dibujo, y el rincón de la música para guiar al niño o niña a explorar, investigar, descubrir, organizar y conocer su entorno. (Alcedo & Chacón, 2011)

El juego como estrategia metodológica representa una excelente herramienta para ayudar a la integración de todo el colectivo, genera placer y un disfrute que

favorece a la ejercitación física y construcción de valores. Es un ente socializador que establece un acercamiento espontáneo de todos los participantes. (Alcedo & Chacón, 2011)

Con lo antes expuesto podemos determinar que los juegos lúdicos metodológicos son actividades que se pueden realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones o como estrategia de aprendizaje, saliendo de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión, entretenimiento y conocimientos sobre algo específico. Otros beneficios de las actividades lúdicas pueden ser: (López, 2016)

- Amplían la expresión corporal.
- Estimulan la concentración y agilidad mental.
- Mejoran el equilibrio y la flexibilidad.
- Aumentan la circulación sanguínea.
- Ayudan al cerebro a liberar endorfina y serotonina, que generan bienestar.
- Aumento de la Autoestima
- Desarrollo de la Creatividad Y Pensamiento
- Estimulación de la Socialización
- Exploración de las posibilidades sensoriales y motoras, así como preparar al estudiante para el mundo del trabajo, entre otros.

Sin embargo, más allá de la recreación, el juego lúdico es visto como un método satisfactorio para impartir enseñanza en las unidades educativas sugiriendo actividades formativas que estén de acuerdo a la edad de los estudiantes. Los profesionales en el área de psicología y pedagogía, indican que el juego es una herramienta fundamental para explotar y desarrollar todas las áreas de los niños o niñas.

#### Ilustración 3: Juegos lúdicos metodológicos



**Fuente:** <https://educacion30.b-cdn.net/wp-content/uploads/2020/04/juego-didactico-978x600.jpg>

Tabla 1: Tipos de juegos lúdicos

## Tipos de juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento y la creatividad

**El juego funcional** es el primer juego que aparece en nuestra vida, es el más simple y se basa en un juego sensoriomotor, se estimulan los sentidos y movimientos del niño. El juego debe consistir en el contacto físico y afectivo. Es un juego de repetición, ya que les produce placer y se

Ilustración 4: Juego funcional



Fuente: <https://www.slideshare.net/vrebo-audio/clasificacin-de-los-juegos-segn/2>

**Los juegos de construcción** son de los que mayor éxito tienen entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas

Ilustración 5: Juego funcional



Fuente: <https://static.guiainfantil.com/media/-22254/juegosG.jpg>

**El juego simbólico** les permite vivir otros mundos, poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza, permite también la exteriorización de conductas aprendidas mediante la observación, pero también estimula el aprendizaje de nuevas.

Ilustración 6: Juego simbólico



Fuente: <https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQq4x2BSZp9MHXRE0bu8fI3MSft5CCHRTMBIQ&usqp=CA>

**Los juegos reglados** además de ser divertidos para los niños, también permiten ser una herramienta para identificar ciertos trastornos que pueden desarrollar los pequeños. Por dicho motivo, es que son tan relevantes.

Ilustración 7: Juegos reglados



Fuente: <https://m.facebook.com/Juego-y-Aprendizaje-los-juegos-reglados-son-aquellos-juegos-que-cuentan-con-una-seri>

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### 1.2.1.6 Características de los juegos lúdicos metodológicos

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los niños y niñas que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo como en el área de matemáticas. (Juegos Lúdico, 2022)

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación, forjando su entorno, su personalidad, permitiendo conocer el mundo y desarrolle su creatividad e incrementen sus conocimientos, entre las principales características son las siguiente:

- Los juegos en los primeros 3 a 6 años deben ser motrices y sensoriales.
- Planifique lo que hará y cómo lo hará.
- Realizar tareas o actividades asignadas.
- Adquirir conocimiento de situaciones que se puede reutilizar la estrategia.
- Fomentar y permitir la expresión de la imaginación
- Mejorar la capacidad creativa
- Estimular la concentración
- Fomentar la relación con otras personas si el juego es grupal
- Ayudar a conformar la personalidad
- Debe ayudar a liberar tensiones
- Debe generar alegría, diversión y entretenimiento en las personas
- Tener la libertad para entrar o salir del juego cuando se desea
- La actividad lúdica debe lograr una satisfacción física, mental y espiritual.
- Debe promover el desarrollo de aptitudes físicas y sociales.
- Mejorar el sentido del humor.
- Desarrollar el conocimiento de conceptos. (EcuRed, 2021)

Según Omeñaca, R, y Ruiz Omeñaca, J.V. (1998), las características fundamentales del juego son:

- **Placentero:** produce satisfacción a quien lo práctica
- **Natural y motivador:** el juego es una actividad motivadora, por tanto, la práctica de forma natural.
- **Liberador:** Es una actividad libre, voluntaria.
- **Mundo aparte:** la práctica del juego evade de la realidad, introduciendo al niño y/o adulto en un mundo paralelo y de ficción.
- **Creador:** Favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.
- **Expresivo:** Favorece la exteriorización de sentimientos y comportamientos.
- **Socializador:** la práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

**Ilustración 8: metodológicos**



**Fuente:** <https://image.slidesharecdn.com/presentacin-140120095206-phpapp01/85/presentacin-juegos-con-material-alternativos-1-320.jpg?cb=1390211559>

### 1.2.1.7 Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son actividades que contienen juegos educativos, dinámicas de grupo, entre otro tipo de entretenimiento de aprendizaje, de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo, convirtiéndose en una herramienta pedagógica técnica utilizada por los docentes para reforzar los aprendizajes significativos, de los estudiantes dentro o fuera del salón de clase, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

En concluyente, podemos decir que, las estrategias lúdicas son los mecanismos o herramientas que utilizan los docentes para crear aprendizajes significativos incidiendo positivamente en el rendimiento de los alumnos. Al emplear este tipo de actividades se obtiene que el estudiante tenga capacidad para la toma de decisiones.

Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- Su carácter particular.
- La planificación anticipada.
- El logro de objetivos específicos.
- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental. (Ninabanda, 2019)

#### **1.2.1.8 Características de las Estrategias Lúdicas**

Cuando un alumno emplea una estrategia es capaz de adecuar su comportamiento, nos referimos en lo que piensa y hace en los pedidos que se le hace por lo cual debemos tener en cuenta. (González, 1993)

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifique que va a hacer y como lo llevará a cabo.
- Realice la tarea o actividad encomendada.
- Evalúe su actuación.
- Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia. (Ninabanda, 2019)

#### **1.2.1.9 Clasificación de las estrategias de aprendizaje en el ámbito académico**

Se ha podido identificar cinco clases de las cuales las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar la información. La cuarta sirve para controlar la actividad mental y la última sirve de apoyo para el aprendizaje. (Aucouturier, 2003).

- Estrategias de ensayo – repetición
- Estrategias de elaboración – conectar lo nuevo con lo familiar
- Estrategias de organización – mapas conceptuales.
- Estrategias de control de la comprensión – Evaluaciones – planificación.
- Estrategia de apoyo – establecer y mantener la motivación. (Ninabanda, 2019)

#### **1.2.1.10 Importancia de las estrategias lúdicas**

Al momento de la formación, la motivación es un elemento importante dentro de los procesos de enseñanza (Pekrum, 2010-Robinson & Goetz, 2008). La lúdica es una de las herramientas más importantes para lograr atraer la atención de los estudiantes en

las clases y facilitar los procesos de aprehensión. El uso de la lúdica representa una oportunidad para desarrollar y poner en práctica todo tipo de habilidades y capacidades en diversas áreas, incorporando diversas estrategias como lo juegos en los niveles profesional o básico. (Medina, 2019)

Jugar no es una simple recreación o pasatiempo, sino la forma más completa que tiene el niño de dialogar consigo mismo y con el mundo. Es jugando que el niño es capaz de ser creativo y utilizar toda su personalidad. En la primera infancia la imaginación es muy fuerte, y peculiar del grupo de edad. El niño, en la primera infancia, está en el período de las representaciones mentales. Las actividades recreativas pueden favorecer el símbolo y ayudar al niño en su desarrollo”. (Mariotti, 2021)

El proceso de enseñanza del aprendizaje con el juego ofrece un desarrollo saludable y armonioso. Cuando juegan, los niños se vuelven más independientes, su sensibilidad visual y auditiva se vuelve más aguda, aprenden a valorar la cultura popular, las ocurrencias de agresividad disminuyen, mejoran la imaginación y con ella fluye la creatividad, equilibran su inteligencia emocional y aumentan la capacidad de crecimiento mental y adaptación social. (Mariotti, 2021)

**Ilustración 9: Importancia de los juegos lúdicos**



FUENTE: <https://i.pinimg.com/originals/81/3c/1f/813c1f53f00304bd1d52b2d6c5d64c50.png>

### **1.2.1.11 ¿Que fomenta la lúdica?**

- La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.
- La Capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales (cognitivas, afectivas y emocionales) mediante las expresiones sociales que el niño tiene.
- Es un medio para que el niño descubra sus valores culturales tales como el canto, el baile, las coplas, la música, los juegos, las costumbres, etc. (CentroEducativoMaranatha, 2013)

### **1.2.1.12 Importante aporte en la enseñanza**

Muchos conocimientos, especialmente en edades tempranas, suelen enseñarse y se incorporan de mejor modo a través de los juegos.

En la educación inicial es común que los maestros usen juegos para enseñarles conceptos y otros conocimientos a sus alumnos.

Respecto del origen de las actividades lúdicas, se registran antecedentes ya desde hace miles de años atrás, aproximadamente, las primeras referencias hablan del año 3.000 A.C. (Ucha, 2010)

### **1.2.1.13 Enfoque Pedagógico**

Desde el enfoque pedagógico, es necesario resaltar planteamientos, de Motta:

- ❖ La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo.
- ❖ La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar.
- ❖ La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.
- ❖ Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria. (Ucha, 2010)

## **1.2.2 Variable dependiente**

### **1.2.2 Aprendizaje del área de matemáticas**

**1.2.2.1 Definición de aprendizaje.** - Se determina como aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. (Pérez J. , 2008)

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad. (Pérez J. , 2008)

#### **1.2.2.2 Importancia del aprendizaje**

El aprendizaje es muy importante porque es la capacidad de aprender, siendo una de las cualidades más destacadas del ser humano. Por ejemplo, cuando probé el juego en línea por primera vez, acaba de jugar, pero ahora aprovecha al máximo sus apuestas utilizando sitios web como [codigodebonus-es.com](http://codigodebonus-es.com). (Admin, 2019)

A lo largo de nuestra vida el aprendizaje es constante y va más allá del ámbito formal de la educación. Este debe ser universal y permanente y contempla cuatro aspectos importantes que son los siguientes:

- **Aprender a conocer.** - Este tipo de aprendizaje tiende al dominio de los instrumentos mismos del saber, consiste que cada persona aprenda a comprender el mundo que le rodea, para vivir con dignidad, desarrollarse como profesional y relacionarse con los demás, con el fin del placer de conocer. Sin embargo, el conocimiento es múltiple resulta difícil conocerlo todo.

- **Aprender a hacer.** - Aprender a conocer y a hacer son términos similares; pero aprender a hacer está dirigido principalmente a la formación profesional. El dominio de las dimensiones cognitiva e informativa en los sistemas de producción industrial vuelve algo caduca la noción de calificación profesional, entre operarios y técnicos y tiende a realizar la competencia personal.
- **Aprender a vivir.** - Desde pequeños se debe aprender a concentrar la atención en las cosas y las personas. El ejercicio de la memoria es una manera preventiva de las informaciones momentáneas de los medios de comunicación, hay que ser selectivos en la elección de información, y ejercitar la memoria asociativa
- **Aprender a ser.** - La educación debe contribuir al desarrollo global de la persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual. Todos los seres humanos deben estar en condiciones de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por sí mismos que deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida. (Delors, 1994)

En conclusión, la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida, radica en que éste no es sólo un cúmulo de conocimientos, es el indicador de la calidad de vida de las personas y que se traduce en el desarrollo social, económico y político de un país.

**Ilustración 10: El aprendizaje**



**Fuente:** <https://concepto.de/wp-content/uploads/2018/09/aprendizaje2-e1535998076541.jpg>

### **1.2.2.3 El aprendizaje significativo**

Dentro del aprendizaje hay una tipología y metodología denominada “significativa”, la cual se puede definir como aquella que permite construir su propio aprendizaje y, además, la dota de significado como:

- El aprendizaje significativo no se olvida y se mantiene en las capacidades del alumno.
- Los alumnos son los responsables de su propio aprendizaje, con lo que juegan un papel activo y participativo.
- Con todo, son muchas las ventajas de introducir esta metodología en Educación Primaria, pues el aprendizaje significativo, como decíamos, permite que el niño construya su propio aprendizaje.
- El proceso se realiza cuando se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal.

El aprendizaje significativo se da, entonces, cuando una nueva información “conecta” con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva. Esto implica que las nuevas ideas o conceptos pueden ser aprendidos de forma significativa en la medida en que otras ideas o conceptos relevantes estén adecuadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del alumno. (Rivera, 1995)

#### **1.2.2.4 Ventajas del aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo aporta múltiples ventajas:

- Aporta más calidad al sistema educativo.
- Incrementa los resultados académicos.
- La autoestima del docente se potencia e incentiva por ver el resultado del trabajo realizado.
- Hay mayor motivación en los alumnos porque ven avances rápidos y les motiva.
- Fomenta un buen clima en el aula y rebaja la tensión.
- Es una herramienta ideal para aprender a trabajar en equipo.
  
- Acaba “creando” alumnos participativos y democráticos.
- El maestro enseña a aprender a los alumnos.
- Exige una mayor implicación de los estudiantes.
- Hay una rápida recompensa, ya que se ve el resultado inmediato de lo que se hace y se aprende.

- Hay una realización personal del profesorado y del alumnado durante el aprendizaje.
- El alumnado mejora su comportamiento y actitud.
- La relación entre profesor y alumno mejora ostensiblemente. (UNIR, 2021)

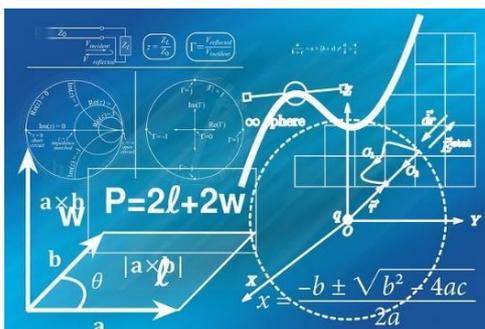
### 1.2.2.5 Las matemáticas

**1.2.2.5.1 Definición de las matemáticas.** – La matemática es la ciencia deductiva que se dedica al estudio de las propiedades de los entes abstractos y de sus relaciones. Esto quiere decir que las matemáticas operan con números, símbolos, figuras geométricas, etc. El origen etimológico del término matemáticas, ya que emana de “mathematicalis”. No obstante, esta palabra a su procede del griego, de “mathema”, que puede traducirse como “estudio de un tema”. (Merino, 2012)

Es una ciencia formal, que estudia la relación entre entes o elementos abstractos, como son los números, los signos y las figuras. La matemática tiene como objetivo buscar patrones comunes que pueden luego derivar en una teoría y, eventualmente, en una ley. Pensemos, por ejemplo, en el teorema de Pitágoras.

Este nos indica que, en un triángulo rectángulo, la suma de cada uno de los catetos al cuadrado nos da igual a la hipotenusa al cuadrado. (Westreicher, 2021)

**Ilustración 11: Las matemáticas**



**Fuente:** <https://definicion.de/wp-content/uploads/2017/12/funcion-matematica.jpg>

### 1.2.2.5.2 Tipos de matemáticas

Además de lo expuesto sobre las matemáticas es significativo no pasar por alto que existen dos importantes tipos de matemáticas:

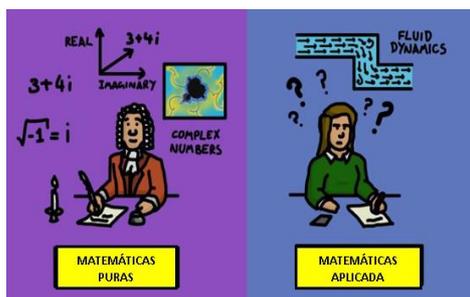
### ➤ **Matemáticas Puras**

Las matemáticas puras, se encargan de estudiar la cantidad cuando está considerada en abstracto.

### ➤ **Matemáticas Aplicadas**

Las matemáticas aplicadas, proceden a realizar el estudio de la cantidad, pero siempre en relación con una serie de fenómenos físicos. (Cotui, 2020)

Ilustración 12: Tipo de matemáticas



Fuente: <https://matbus.files.wordpress.com/2017/02/m541wgojkh7npulpjo9p.jpg>

#### 1.2.2.5.3 ¿Cuáles son las ramas de las matemáticas?

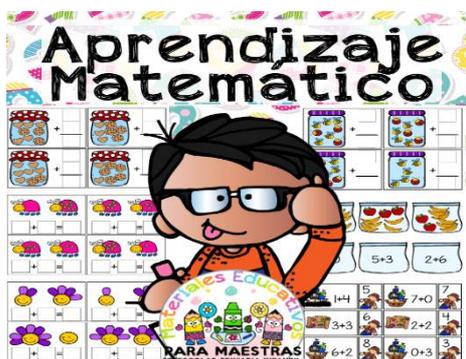
La matemática se subdivide en diferentes ramas, que fueron apareciendo con el tiempo y se dedican a partes específicas de esta ciencia. Estas son algunas de ellas:

- **Aritmética.** Comprende el estudio de los números. Además de los números naturales, incluye a todos los números racionales, reales y complejos. Las operaciones que se realizan con estos números están incluidas en esta rama.
- **Geometría.** Comprende el estudio de las figuras y sus vínculos con el espacio. Incluye a la trigonometría y a la geometría descriptiva, entre otras.
- **Probabilidad y estadística.** Comprende el análisis de las tendencias sobre la base de un muestreo; resulta de mucho interés para las ciencias sociales.
- **Álgebra.** Es la rama que se dedica a analizar las estructuras, realizando las operaciones aritméticas a través de letras o símbolos. (Etecé, 2022)

**1.2.2.5.4 Aprendizaje matemático.** - No todos los autores están de acuerdo en lo que significa aprender matemáticas, ni en la forma en que se produce el aprendizaje. La mayoría de los que han estudiado el aprendizaje de las matemáticas coinciden en considerar que ha habido dos enfoques principales en las respuestas a estas cuestiones. El primero históricamente hablando tiene una raíz conductual, mientras que el segundo tiene una base cognitiva. (Etecé, 2022)

El objetivo de la enseñanza de las matemáticas no es sólo que los niños aprendan las tradicionales reglas aritméticas, las unidades de medida y unas nociones geométricas, sino su principal finalidad es que puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana. Esto es importante en el caso de los niños con dificultades en el aprendizaje de las matemáticas (DAM). El fracaso escolar en esta disciplina está muy extendido, más allá de lo que podrían representar las dificultades matemáticas específicas conocidas como discalculia. (Ruíz, 2011)

Ilustración 13: Aprendizaje matemático



Fuente: <https://1.bp.blogspot.com/-Aprendizaje-Matematico-por-Materiales-Educativos-para-Maestras>.

#### 1.2.2.5.5 Características del aprendizaje de las matemáticas

Formas actuales de considerar el aprendizaje de las matemáticas es de tipo estructuralista, especialmente cuando se refiere al aprendizaje de conceptos, donde se considera que aprender es alterar estructuras, y que estas alteraciones no se producen por medio de procesos simples, sino que se realizan de manera global. Vamos a dar algunas cualidades de este tipo de aprendizaje:

- **El aprendizaje matemático se realiza a través de experiencias concretas** Brunner propone que el aprendizaje de conceptos matemáticos se introduzca a partir de actividades simples que los alumnos puedan manipular para descubrir principios y soluciones matemáticas, además

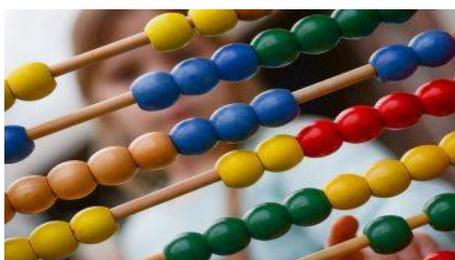
dice que hay que animar a los niños a formar imágenes perceptivas de las ideas matemáticas, llegando a desarrollar una notación para describir la operación.

- **El aprendizaje tiene que arrancar de una situación significativa para los alumnos.** Para que el aprendiz pueda llevar a cabo los procesos de equilibrarían, el aprendizaje tiene que partir de una situación significativa, de un problema del que el aprendiz pueda captar que encierra un interrogante, y del que puede comprender cuando este problema está resuelto.
- **Una de las formas de conseguir que el aprendizaje sea significativo para los alumnos es mediante el aprendizaje por descubrimiento.** Propuesto por Ausubel, el aprendizaje por descubrimiento sucede cuando los aprendices llegan a hacer, por ellos mismos, generalizaciones sobre los conceptos o fenómenos.
- **No hay un único estilo de aprendizaje matemático para todos los alumnos.** Cada alumno tiene su propia idiosincrasia. Si concebimos el aprendizaje como un cambio de estructuras mentales, tenemos que reconocer que estas estructuras son subjetivas, que se afectan por motivos diversos y que actúan siguiendo modelos distintos para esquematizar los problemas. (Flores, 2001)

#### 1.2.2.5.6 Desarrollar el pensamiento lógico matemático a través del juego

El desarrollo del pensamiento lógico matemático no sólo es la base para la construcción de las nociones matemáticas que tanto nos preocupa que desarrollen nuestras pequeñas, sino que lo es para el proceso de comprensión de su propio yo, de su mundo y de su relación como individuos con él y, por supuesto, la mejor manera de desarrollarlo, es ¡jugando! (Parada Robles, 2018)

**Ilustración 14: Desarrollar el pensamiento lógico matemático**



**Fuente:** [https://www.gaiacocrianza.com/blog/wp-content/uploads/2018/12/abaco\\_web-768x521.jpg](https://www.gaiacocrianza.com/blog/wp-content/uploads/2018/12/abaco_web-768x521.jpg)

### 1.2.2.5.7 Etapas de la evolución del pensamiento lógico de los niños

El psicólogo suizo Jean Piaget clasificó en varias etapas de la evolución del pensamiento lógico de los niños. En cada una de estas fases las vivencias del día a día y las adquiridas a través del juego van contribuyendo a su proceso de pensamiento lógico, todo a su tiempo y acorde a su momento evolutivo. (Parada Robles, 2018)

#### ➤ **Etapa sensoriomotora (0 a 2 años)**

**Es la etapa de los sentidos y del movimiento.** Desde el nacimiento, la niña va aprendiendo poco a poco que es una individuo independiente de su madre, de las demás personas y de los objetos. Va descubriendo el mundo a través de la información que recibe de sus sentidos (texturas, sonidos, sabores, olores, colores, formas...) y del movimiento, en constante evolución (gravedad, fuerza, equilibrio, velocidad, distancia, cálculo de rutas...). En esta etapa, además, establece sus vínculos afectivos más importantes con las personas que le rodean, cuyo apoyo es el principal estímulo para afrontar nuevos retos y seguir avanzando, y que le van a guiar en su aprendizaje. (Parada Robles, 2018)

Ilustración 15: Etapa sensoriomotora



Fuente: <https://eldesarrollocognitivo.com/wp-content/uploads/2017/07/etapa-sensoriomotora.png>

#### ➤ **Etapa preoperacional (2 a 6 años)**

Todo lo que el niño ha experimentado y aprendido en la etapa sensoriomotora le sirve de base para su nueva forma de pensar en esta etapa. Aparece el habla, el pequeño se centra en sí mismo como individuo de forma egocéntrica y aparece el símbolo: ahora ya es capaz de evocar a través de representaciones o imitaciones internas en ausencia de los objetos o acciones originales. Es el momento del juego simbólico, estupendo para

trabajar en esta etapa la observación, la clasificación, la comparación, la seriación y reforzar el pensamiento lógico. (Parada Robles, 2018)

### **Imagen 1: Etapa preoperacional**



**Fuente:** [https://www.gaiacocrianza.com/blog/wp-content/uploads/2018/12/bloques\\_logicos-768x377.jpg](https://www.gaiacocrianza.com/blog/wp-content/uploads/2018/12/bloques_logicos-768x377.jpg)

### **Fase de pensamiento concreto (7 a 11 años)**

**Estamos en la etapa en la que surgen las operaciones matemáticas:** la niña o niño muestra el pensamiento lógico sobre los objetos, puede revertir mentalmente un proceso que acaba de hacer y es capaz de retener mentalmente variables de los objetos que va a utilizar. Es capaz de clasificar y ordenar mentalmente conjuntos o jerarquías, lo que le permite hacer comparaciones. Esto le lleva a justificar y defender sus teorías y encajarlas con las de los demás, con lo que cada vez usa más la lógica para dar sus explicaciones. (Parada Robles, 2018)

**Ilustración 16: Fase de pensamiento concreto**



**Fuente:** [https://www.gaiacocrianza.com/blog/wp-content/uploads/2018/12/construccion\\_grimms](https://www.gaiacocrianza.com/blog/wp-content/uploads/2018/12/construccion_grimms)

### **1.2.2.5.8 Juegos de matemáticas para niños**

Las matemáticas operan con números, símbolos, figuras geométricas, etc. y son fundamentales para la vida porque su comprensión permitirá a los pequeños estudiar en el futuro algunas de las carreras con mayor número de salidas. No es fácil aprender a resolver ejercicios, pero es mucho más divertido cuando las matemáticas se aprenden jugando.

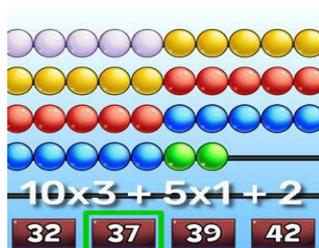
Los juegos de matemáticas para niños son una estrategia lúdica para enseñar a los niños todos los conocimientos previos que necesitan para superar con éxito sus asignaturas de matemáticas, el niño perderá el miedo a los números y a las operaciones matemáticas, ya estará aprendiendo matemáticas sin estrés y sin examinarse y superar su propio récord se convertirá en un objetivo personal, además los juegos de matemáticas para niños les permitirán descubrir las magnitudes y sus medidas, y también enseñarán a los pequeños todas las diferencias que existen entre las diferentes figuras geométricas.

### 1.2.2.5.9 Juegos de matemáticas

#### ➤ Números y operaciones

Números y Operaciones, describe el desarrollo del concepto de cantidad y de número y la competencia en el uso de técnicas mentales y escritas para calcular y resolver problemas que involucran distintos tipos de números. (Gesfomedia, 2022)

Ilustración 17: Números y operaciones



Fuente: <https://www.cokitos.com/wp-content/uploads/2022/04/juego-abaco-300x300.jpg>

#### ➤ Magnitudes y medidas

El concepto de medida aparece ligado al de magnitud en tanto que magnitud es cualquier propiedad de los cuerpos que es susceptible de ser medida. Por ejemplo, la longitud, la masa, el área, el volumen, para entender el concepto de cantidad, vamos a seguir el ejemplo de la longitud. (Gesfomedia, 2022)

Ilustración 18: Magnitudes y medidas

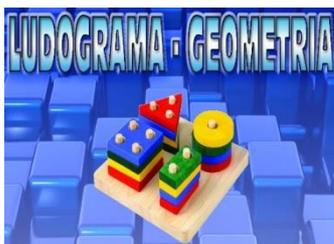


Fuente: <https://i.pinimg.com/474x/0c/42/be/0c42be76a19211bdbb651a1c39309343--decimal.jpg>

### ➤ Geometría

Un juego de geometría es una colección de herramientas, útiles o instrumentos para realizar figuras geométricas de una forma mucho más sencilla. Algunos de los instrumentos más comunes en el juego son el compás, la regla, las escuadras, el transportador y la brújula metálica. (Gesfomedia, 2022)

Ilustración 19: Geometría



Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/sEiuVHRaB6U/maxresdefault.jpg>

### ➤ Resolución de problemas

El propósito de un ejercicio de resolución de problemas es identificar las fortalezas, así como construir habilidades y estrategias en torno a las complejidades de la resolución de problemas, además de divertirse con el equipo. Eso sí, estos juegos de resolución de problemas no sirven para todos los equipos. (Gesfomedia, 2022)

Ilustración 20: Resolución de problemas



Fuente: <https://es.slideshare.net/lucifernou/resolucion-de-problemas-matematicos-16415469>

#### 1.2.2.5.10 Cómo hacer las matemáticas divertidas

Muchos niños consideran que las matemáticas no son útiles en el día a día, pero los juegos matemáticos para primaria les ayudarán a descubrir que los números también pueden ser una fuente de diversión.

Las matemáticas son muy importantes para precisar las distancias entre diferentes objetos, para conocer las áreas de las superficies y los volúmenes, para comprender los pesos y las capacidades de los recipientes y para medir el tiempo.

#### 1.2.2.5.11 Estrategias en la enseñanza de la Matemática.

Para proponer estrategias en la enseñanza de la matemática, (Barberá, 1995) recomienda tener en cuenta algunos criterios de selección de las actividades que se llevaran a cabo lo siguiente:

- Tomar en cuenta los contenidos
- Adaptación de estrategias generales, lo que permite, pensar en términos del desarrollo cognitivo de los alumnos
- Analizar las actividades matemáticas de aprendizaje y las de evaluación.

Entre las recomendaciones que destacan (Barberá, 1995), nos dice que para el uso didáctico de la enseñanza de las matemáticas se enfatiza en:

- **Recoger:** Obtener información inicial mediante observaciones cuantificables, realización de medidas.
- **Traducir:** Cambiar de códigos (verbal, numérico o gráfico) manteniendo idénticos los significados matemáticos iniciales.
- **Inferir:** completar información parcial.
- **Transformar:** Ampliar significados matemáticos modificando.
- **Inventar:** Crear un problema matemático que no existía previamente
- **Aplicar:** Utilizar fórmulas, algoritmos y otras propiedades matemáticas.
- **Representar:** Utilizar modelos matemáticos e instrumentos de cálculo, medida y diseño gráfico.
- **Anticipar:** Emitir predicciones e hipótesis matemáticas y estimar posibles errores cometidos.
- **Elegir:** Optar por vías de solución alternativas.
- **Organizar:** Presentar estructuradamente la realidad matemática mediante las sub-habilidades de ordenación y clasificación.
- **Relacionar:** Abstraer y relacionar los atributos de fenómenos y expresiones matemáticas.
- **Memorizar:** Retener información matemática.
- **Argumentar:** Justificar resoluciones de problemas matemáticos.
- **Evaluar:** Atribuir valores cualitativos o cuantitativos en relación con una acción o a un enunciado matemático.

- **Comprobar:** Verificar el proceso de resolución y los resultados. (Barberá, 1995)

### **1.3 Metodología de la investigación**

Para la elaboración de la presente Investigación sobre los juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo enero – mayo 2022”, se partió de un amplio estudio bibliográfico de diferentes fuentes del internet y tesis de grado que sirvieron como medio referencial, también se utilizó técnicas y métodos empíricos que nos permitió conocer la verdad de forma directa, concreta y objetiva, además de ello se hizo uso del método estadístico porcentual para su respectivo análisis .

Los cuales ayudaron con información desde el punto de vista teórico y metodológico, los que permitieron desarrollar la investigación de estudio de caso presentada. Este capítulo está referido a la caracterización de la muestra de la investigación, así como la fundamentación de los métodos y técnicas científicas empleados en la investigación.

#### **1.3.1 Métodos**

##### **1.3.1.1 Métodos teóricos:**

###### **➤ Método Histórico:**

Son aquellos procedimientos utilizados para interpretar o reescribir lo sucedido y ejecutar un estudio progresivo y regresivo de la realidad del problema propuesto en el caso de estudio, mediante un análisis crítico que permitirá valorar con exactitud la veracidad, los datos, concepciones, criterios y doctrinas que se hayan vertido a través del tiempo sobre el aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad.

➤ **Análisis - síntesis:**

Consiente en investigar las causas del fenómeno o caso a estudiar mediante textos o evidencias científicas, resumir lo más racional, luego de un análisis minucioso del tema a tratar desde el inicio hasta llegar a la actualidad. Así como para la definición de los resultados.

➤ **Histórico- lógico:**

Me permitió ejecutar un estudio de la evolución del fenómeno que se estudia, la posibilidad de penetrar en el origen del problema y la utilidad del empleo de este proyecto de investigación de estudio de caso sobre los juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad

➤ **Inductivo-deductivo:**

Este método permitió relacionar y armonizar lo particular y lo general de los criterios y opiniones sobre la calidad de vida a través de las diferentes bibliografías que hemos consultado, así darle a conocer los resultados de la influencia positiva de la investigación sobre los juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad.

### **1.3.1.2 Métodos empíricos:**

Las diferentes actividades realizadas de forma empírica permitieron considerar que la verdad está en la realidad, en los hechos, cuya información es recogida en forma objetiva, para analizarla, luego transformarla en conceptos.

➤ **Trabajo con documentos:**

Para la implementación de este método se realizó la revisión de documentos como las encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas sobre los juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad.

➤ **Entrevista:**

Se realizó entrevistas con el fin de buscar información para conocer aspectos fundamentales a tener en cuenta a la hora de aplicar las actividades lúdicas metodológicas, para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad.

➤ **Observación:**

Se realiza la observación del caso de estudio para analizar los juegos lúdicos para el mejoramiento de la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas en niños de 3 a 4 años mediante los juegos lúdicos metodológicos.

**1.3.1.3 Métodos Estadísticos:**

➤ **Método Estadístico y Comparativo:**

En correlación con el método analítico y de acuerdo a nuestra necesidad, emplearé el método estadístico y el método comparativo, para obtener cifras estadísticas sobre los juegos lúdicos para el mejoramiento de la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas en niños de 3 a 4 años.

➤ **Análisis porcentual:**

Sirvieron para el análisis de los resultados de las encuestas que se llevó a cabo mediante el cálculo porcentual de las variables y representación en tablas, gráficos y barras para su mejor comprensión de los datos estadísticos.

**1.3.1.4 Contexto de la investigación**

➤ **Ubicación:**

La presente investigación de estudio de caso se realizó en la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, parroquia Abraham Calazacón, ubicada en el km 5 de la vía Quevedo Cooperativa Quince de Septiembre, Av. Carlota Jaramillo y Carlos Amable Ortiz S/N Carlos Amable Ortiz Pie Veinticuatro.

➤ **Duración:**

De tipo transversal, es un acontecimiento que ocurre en un tiempo y población determinada. Se realiza durante el segundo periodo académico I-2022

## CAPÍTULO II

### 2.1. Análisis de datos- Diagnóstico

#### 2.1.1. Resultados obtenidos de datos primarios aplicados a docentes en una encuesta

Se aplicó una encuesta con diez ítems a 8 docentes como población muestra, sobre la Implementación de juegos lúdicos para el mejoramiento de la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas en niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas.

Los resultados de las variables de las encuestas se tabulan en tablas y gráficos representativos para su mejor apreciación.

#### 1.- ¿Usted tiene conocimientos sobre los juegos lúdicos?

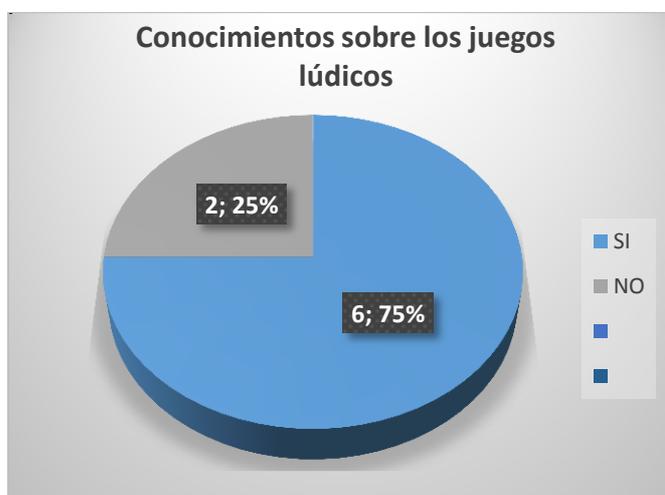
Tabla 2: Conocimientos sobre los juegos lúdicos

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	6	75%
No	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 1: Conocimientos sobre los juegos lúdicos



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

## 2.- ¿Considera usted importante que las niñas y niños desarrollen destrezas en el área de matemáticas mediante los juegos lúdicos?

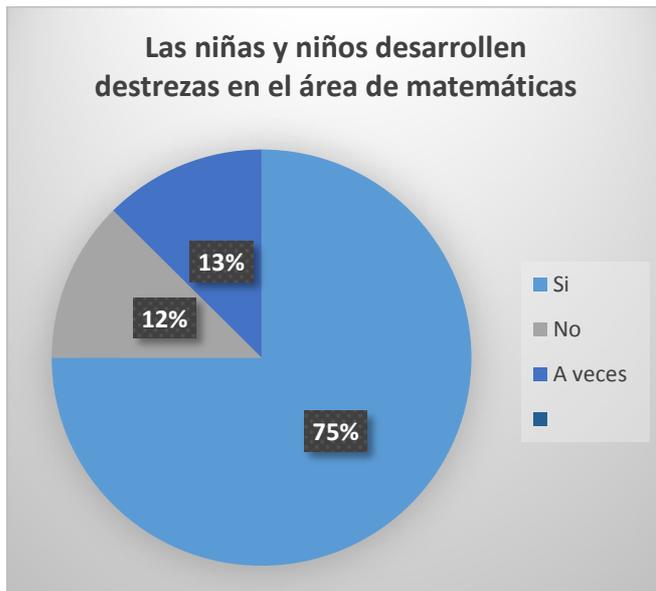
Tabla 3: ¿Considera usted importante que las niñas y niños desarrollen destrezas en el área de matemáticas mediante los juegos lúdicos?

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	6	75%
No	1	12%
A veces	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

Grafico 2: ¿Considera usted importante que las niñas y niños desarrollen destrezas en el área de matemáticas mediante los juegos lúdicos?



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

**3.- ¿Considera usted que las niñas y niños reciben las clases convencionales de matemáticas con entusiasmo e interés?**

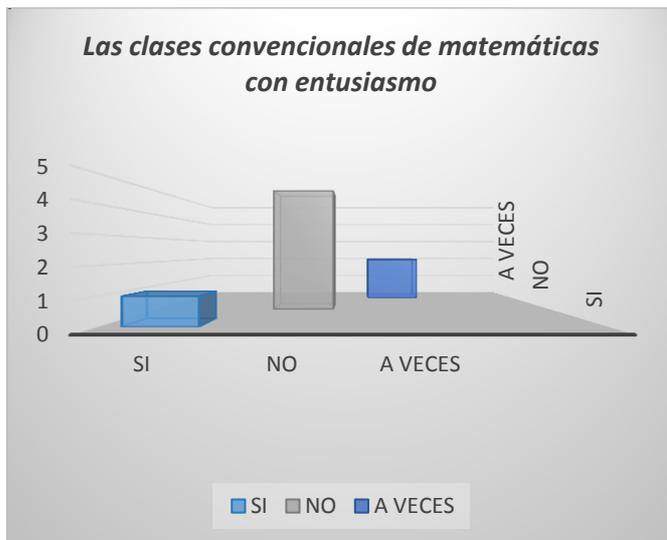
**Tabla 4:** ¿Considera usted que las niñas y niños reciben las clases convencionales de matemáticas con entusiasmo e interés?

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	1	12%
No	5	63%
A veces	2	25%
Total	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Grafico 3.** ¿Considera usted que las niñas y niños reciben las clases convencionales de matemáticas con entusiasmo e interés?



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**4.- ¿Cree usted que es adecuado fortalecer el aprendizaje sobre el área de matemáticas en los niños de 3 a 4 años?**

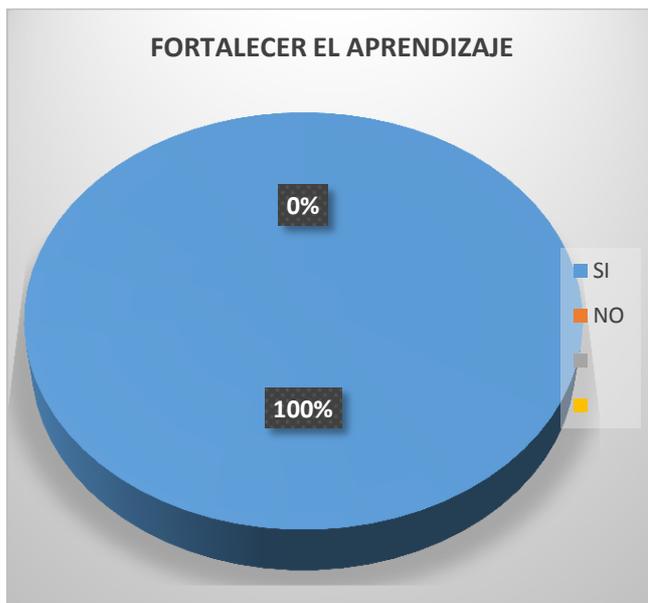
**Tabla 4:** ¿Cree usted que es adecuado fortalecer el aprendizaje sobre el área de matemáticas en los niños de 3 a 4 años?

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Grafico 4:** ¿Cree usted que es adecuado fortalecer el aprendizaje sobre el área de matemáticas en los niños de 3 a 4 años?



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**5.- ¿Usted ha aplicado la metodología lúdica en el área de matemáticas como estrategia educativa personal?**

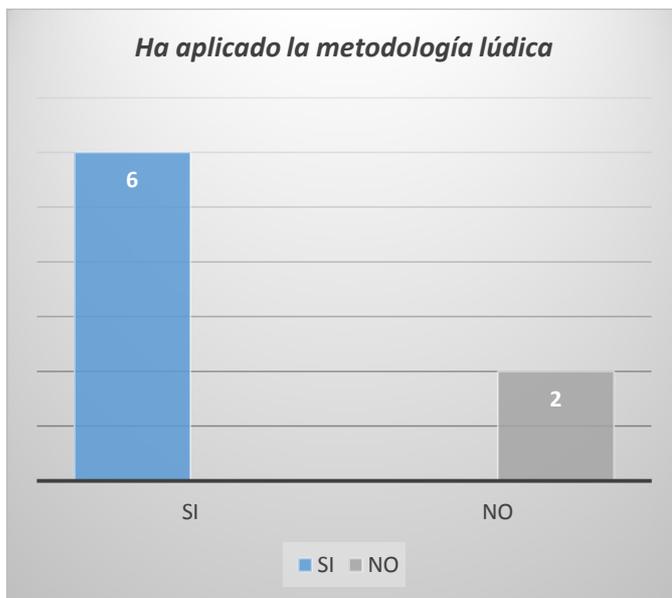
Tabla 5: ¿Usted ha aplicado la metodología lúdica en el área de matemáticas como estrategia educativa personal?

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	6	75%
No	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

Grafico 5: ¿Usted ha aplicado la metodología lúdica en el área de matemáticas como estrategia educativa personal?



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

**6.- ¿Considera usted que las niñas y los niños al no contar con un aprendizaje lúdico sobre las matemáticas tendrán dificultades para adquirir conocimientos en esta área, en el futuro?**

**Tabla 6: ¿Considera usted que las niñas y los niños al no contar con un aprendizaje lúdico sobre las matemáticas tendrán dificultades para adquirir conocimientos en esta área, en el futuro?**

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	4	50%
No	1	12%
A veces	2	25%
Frecuentemente	1	13%
Total	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Grafico 6: ¿Considera usted que las niñas y los niños al no contar con un aprendizaje lúdico sobre las matemáticas tendrán dificultades para adquirir conocimientos en esta área, en el futuro?**



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**7.- ¿Considera importante implementar una guía didáctica como una herramienta metodología para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en las niñas y los niños?**

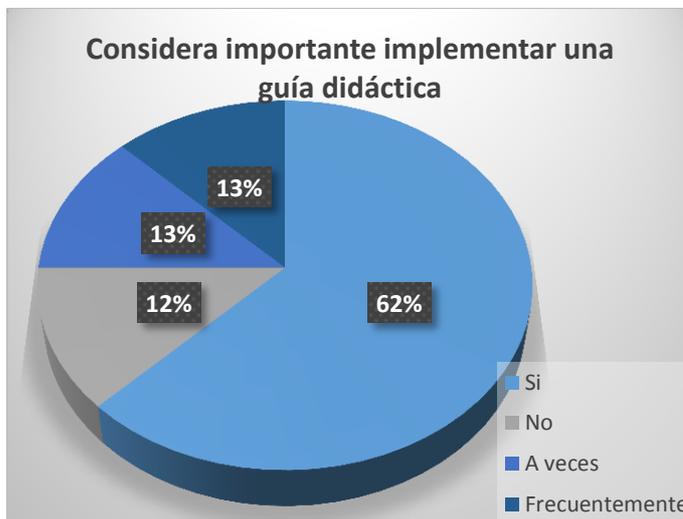
**Tabla 7: ¿Considera importante implementar una guía didáctica como una herramienta metodología para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en las niñas y los niños?**

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	5	62%
No	1	12%
A veces	1	13%
Frecuentemente	1	13%
Total	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Grafico 7: ¿Considera importante implementar una guía didáctica como una herramienta metodología para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en las niñas y los niños?**



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**8.- ¿Cree usted que las niñas y los niños consideran las matemáticas como una asignatura aburrida?**

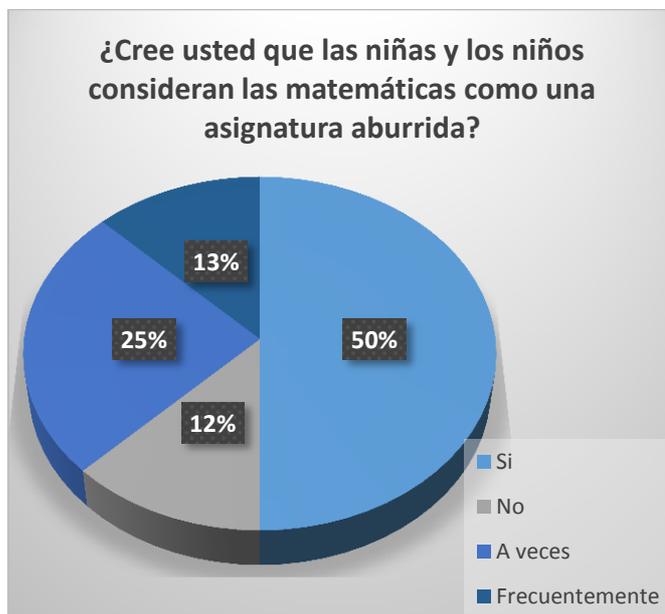
**Tabla 8: ¿Cree usted que las niñas y los niños consideran las matemáticas como una asignatura aburrida?**

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	4	50%
No	1	12%
A veces	2	25%
Frecuentemente	1	13%
Total	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Gráfico 8: ¿Cree usted que las niñas y los niños consideran las matemáticas como una asignatura aburrida?**



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**9.- ¿Crees que la matemática es muy importante impartirla desde los primeros años de vida estudiantil?**

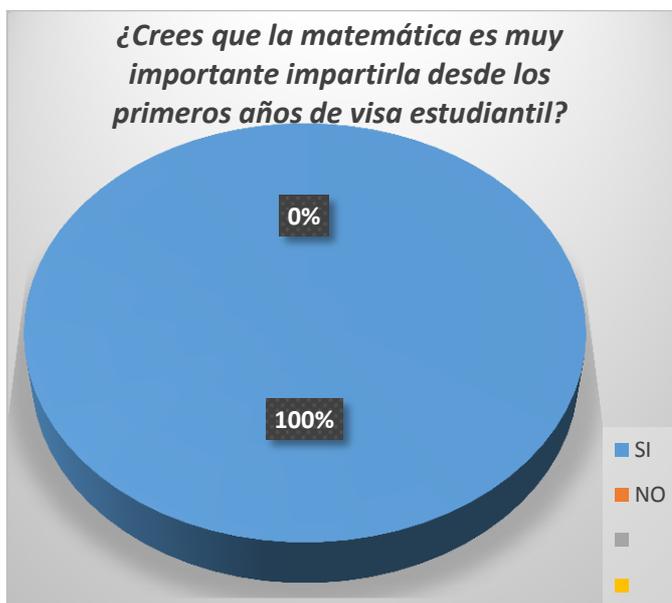
**Tabla 9:** ¿Crees que la matemática es muy importante impartirla desde los primeros años de vida estudiantil?

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	0	0%
Total	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Grafico 9:** ¿Crees que la matemática es muy importante impartirla desde los primeros años de vida estudiantil?



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**10.- ¿Considera usted, que al impartir la matemática por medio de juegos lúdicos tendrán mejor resultados académicos que las aplicadas de forma convencional?**

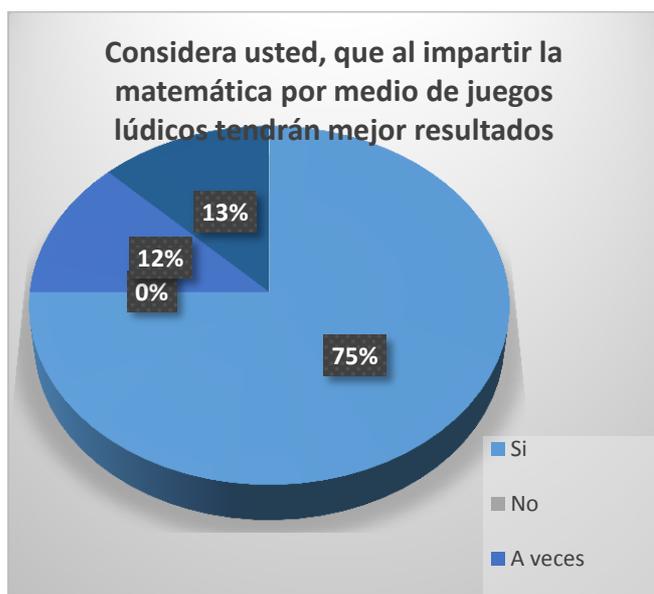
**Tabla 10:** ¿Considera usted, que al impartir la matemática por medio de juegos lúdicos tendrán mejor resultados académicos que las aplicadas de forma convencional?

Variable	Cantidad	Porcentaje
Si	6	75%
No	0	0%
A veces	1	12%
Frecuentemente	1	13%
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Grafico 10:** ¿Considera usted, que al impartir la matemática por medio de juegos lúdicos tendrán mejor resultados académicos que las aplicadas de forma convencional?



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### **2.1.3. Análisis de la Información**

Se ha analizado los resultados de las encuestas aplicadas a 8 docentes de educación inicial básica de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, sobre la implementación de una guía de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad.

Analizando los tres primeros ítems, el 75% de los docentes encuestados tienen conocimientos sobre los juegos lúdicos mientras que el 25% no saben de ello, además el 75% consideran que es importante que las niñas y niños desarrollen destrezas en el área de matemáticas mediante los juegos lúdicos, mientras que el 12% no están de acuerdo y el otro 13% piensan que a veces sí es importante ya que puede favorecer el aprendizaje de los niños, también consideran el 12% que las niñas y niños reciben las clases convencionales de matemáticas con entusiasmo e interés mientras que el 63% piensa lo contrario y el 25% restante dicen que a veces se puede observar el interés de los niños por esta asignatura.

En el cuarto ítem sobre si creen que es adecuado fortalecer el aprendizaje sobre el área de matemáticas en los niños de 3 a 4 años, el 100% de los docentes encuestados consideran que sí están de acuerdo, además en el quinto ítem el 75% han aplicado la metodología lúdica en el área de matemáticas como estrategia educativa personal mientras que el 25% no lo han realizado.

Según el sexto ítem, el 50% consideran que las niñas y los niños al no contar con un aprendizaje lúdico sobre las matemáticas tendrán dificultades para adquirir conocimientos en esta área en el futuro, mientras que el 12% piensan lo contrario, el otro 25% a veces y el último 13% frecuentemente habrá problemas, el séptimo ítem sobre si considera importante implementar una guía didáctica como una herramienta metodológica para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en las niñas y los niños el 62% de los encuestados están de acuerdo, el 12% no está de acuerdo, mientras que el 13% piensan que a veces ayudara en la educación y el 13% restante dice que frecuentemente ayuda.

En el octavo ítems el 50% de los docentes encuestados piensan que las niñas y los niños consideran las matemáticas como una asignatura aburrida, mientras que el 12% creen lo contrario y el 25% piensan que a veces y el otro 13% de encuestados consideran que frecuentemente esta asignatura es muy aburrida.

Mientras que, en el noveno ítems, el 100% de los encuestados creen que la matemática es muy importante impartirla desde los primeros años de vida estudiantil, según el último ítem los docentes encuestados el 75% consideran, que las matemáticas impartidas por medio de juegos lúdicos tendrán mejor resultados académicos que las aplicadas de forma convencional, mientras que el 12% a veces puede ayudar y el 13% piensan que frecuentemente los juegos lúdicos favorecen en el aprendizaje.

Después del análisis realizado a cada ítem de la encuesta aplicada a los docentes podemos definir que la falta de interés por el aprendizaje convencional en el área de matemáticas por parte de los niños en los primeros años de educación académica, ha motivado a varios docentes investigar sobre el desarrollo de estrategias lúdica a favor del proceso enseñanza y aprendizaje en esta área.

## 2.1. Lista de cotejo de las niñas y niños de 3 años

### 1.- ¿Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno?

Tabla 11: ÍTEM 1 ¿Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	0	0%
Inicio	30	30%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 11: Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno.



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos

En el gráfico N°11.- El 100% corresponden a 30 niñas y niños que se encuentran en inicio de Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno.

## 2.- ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?

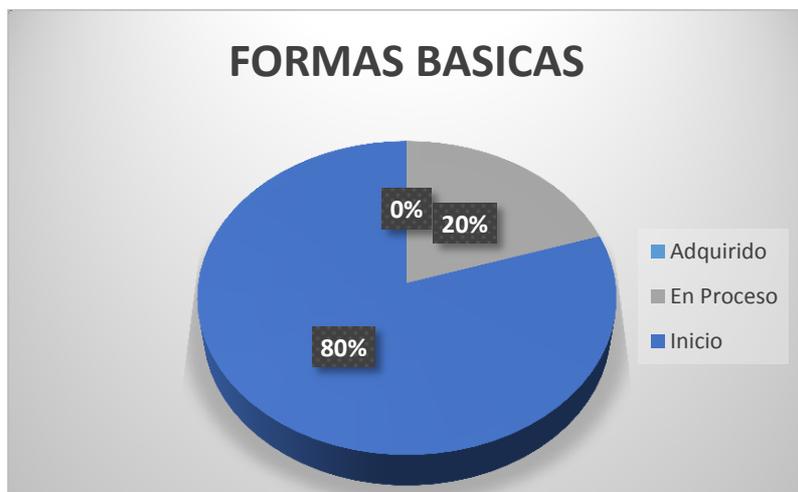
Tabla 12: ÍTEM 2 ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	6	20%
Inicio	24	80%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 12: ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

En el gráfico N°12 - Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 24 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos, mientras el 20% que representan a 6 niñas y niños están en proceso.

### 3.- ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?

Tabla 13: ÍTEM 3 ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	8	27%
Inicio	22	73%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Grafico 13: ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

#### Análisis de datos:

**En el gráfico N° 13.-** Mediante los resultados obtenidos el 73% que representan a 22 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar las principales figuras geométricas, mientras el 27% representan a 8 niñas y niños están en proceso.

#### 4.- ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)?

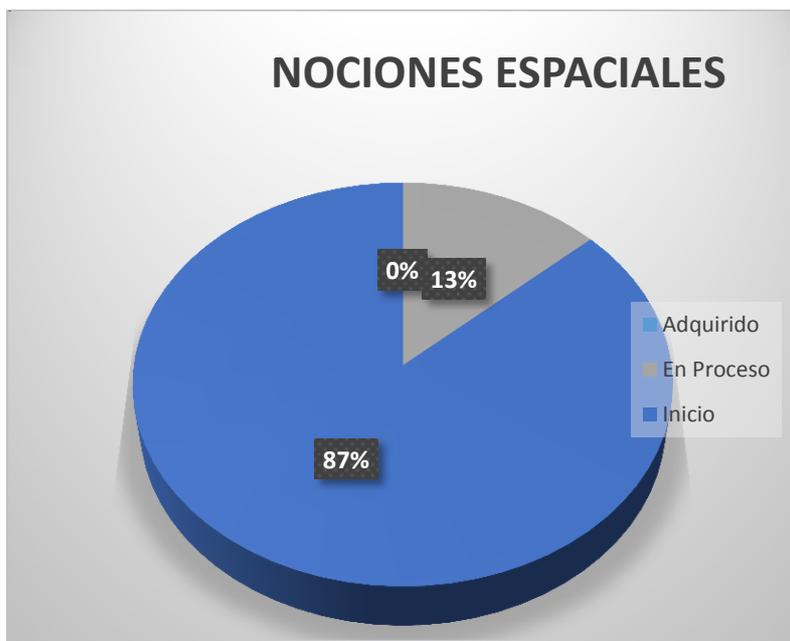
Tabla 14: ÍTEM 4 ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	4	13%
Inicio	26	87%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 14: ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

#### Análisis de datos:

En el gráfico N° 14.- Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a 26 niñas y niños se encuentran en inicio de reconocer la ubicación de objetos desde los distintos puntos de referencias, como cerca/lejos, adelante/atrás, junto a, entre, mientras el 13% que representan a 4 niñas y niños están en proceso.

## 5.- ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)?

Tabla 15: ÍTEM 5 ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	4	13%
Inicio	26	87%
Total	30	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 15: ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)?



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora t”

Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

En el gráfico N° 15.- Mediante los resultados obtenidos el 87 % que representan a 26 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de formar color y tamaño, mientras el 13% representan a 4 niñas y niños están en proceso.

## 6.- ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno?

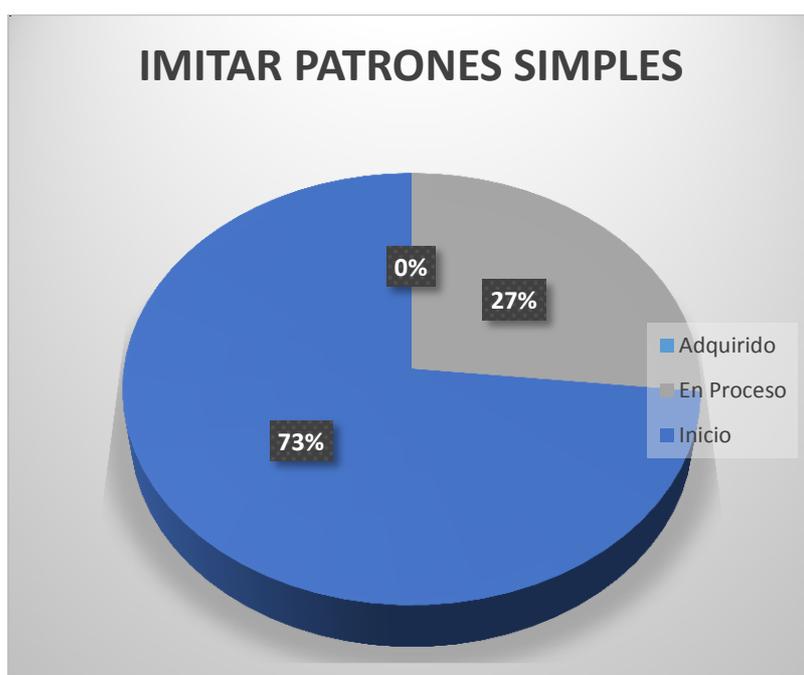
Tabla 16: ÍTEM 6 ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	8	27%
Inicio	22	73%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 16: ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

En el gráfico N°16.- Mediante los resultados obtenidos el 73% que representan a 22 niñas y niños se encuentran en inicio de clasificar objetos con dos atributos, tamaños, color y forma, mientras el 27% representan a 8 niñas y niños están en proceso.

**7.- ¿Ordenar en secuencias lógica sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento?**

**Tabla 17: ÍTEM 7 ¿Ordenar en secuencias lógica sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento?**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	3	10%
Inicio	27	90%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Grafico 17: ¿Ordenar en secuencias lógica sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento?**



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Análisis de datos:**

**En el gráfico N° 17.-** Mediante los resultados obtenidos el 90% que representan a 27 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño mientras el 10% representan a 3 niñas y niños están en proceso.

## 8.- ¿Diferenciar entre colección de más y menos objetos?

Tabla 18: ÍTEM 8, Diferenciar entre colección de más y menos objetos.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	6	20%
Inicio	24	80%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 18: Diferenciar entre colección de más y menos objetos



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

En el gráfico N° 18.- Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 24 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar los objetos las nociones de medidas: largo/corto, grueso /delgado mientras el 20% representan a 6 niñas y niños están en proceso.

## 9.- ¿Comprender la relación de numero cantidad hasta el 5?

Tabla 19: ÍTEM 9 ¿Comprender la relación de numero cantidad hasta el 5?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	6	20%
Inicio	24	80%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 19: ¿Comprender la relación de numero cantidad hasta el 5?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

**En el gráfico N° 19.-** Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 24 niñas y niños se encuentran en inicio de ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento, mientras el 20% representan a 6 niñas y niños están en proceso.

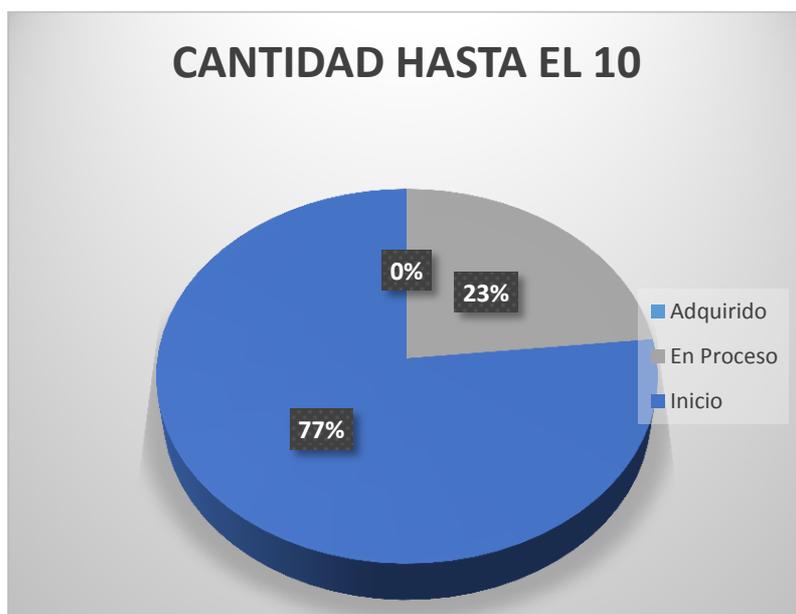
## 10.- ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10?

Tabla 20: ÍTEM 10 ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	7	23%
Inicio	23	77%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”  
**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 20: ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”  
**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

En el gráfico N° 20.- Mediante los resultados obtenidos el 77% que representan a 23 niñas y niños se encuentran en inicio de continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, mientras el 23% representan a 7 niñas y niños están en proceso.

## CAPÍTULO III

### Propuesta

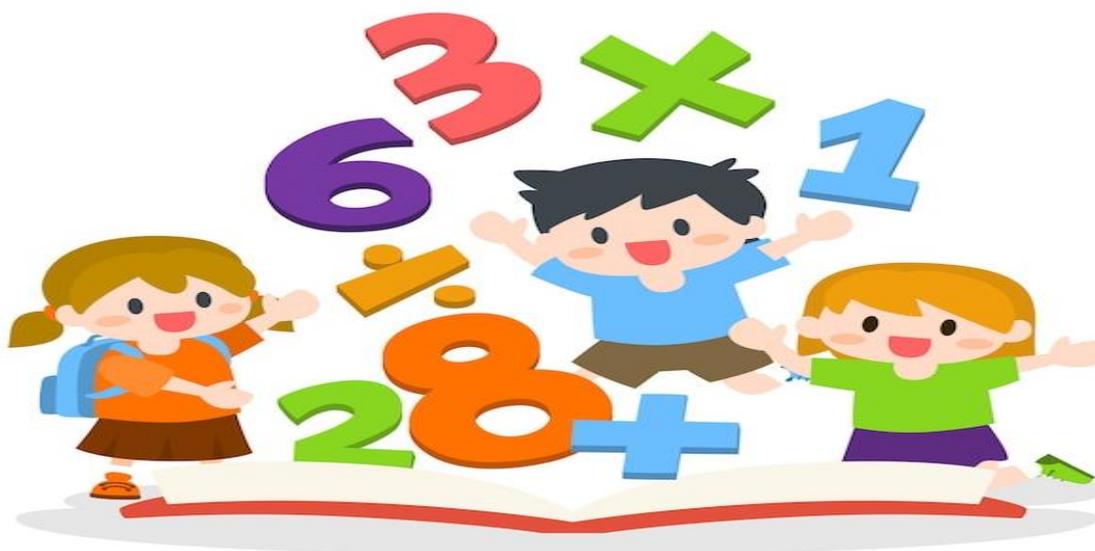


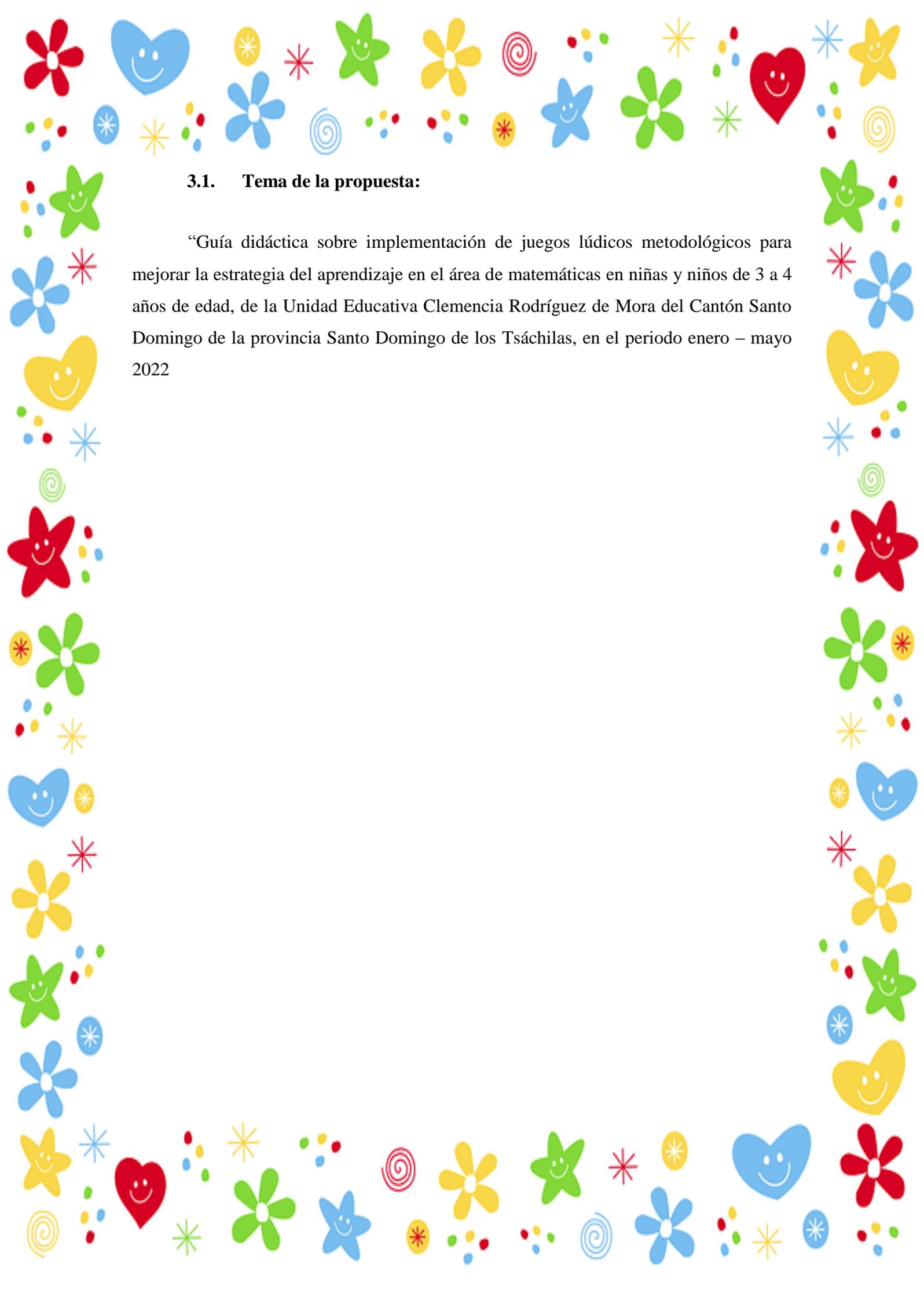
**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**

**GUÍA DIDÁCTICA SOBRE IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS METODOLÓGICOS PARA MEJORAR LA ESTRATEGIA DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD, DE LA UNIDAD EDUCATIVA CLEMENCIA RODRÍGUEZ DE MORA DEL CANTÓN SANTO DOMINGO DE LA PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO 2022”.**

**AUTORA: LILIA ARACELY NAITA OCHOA**

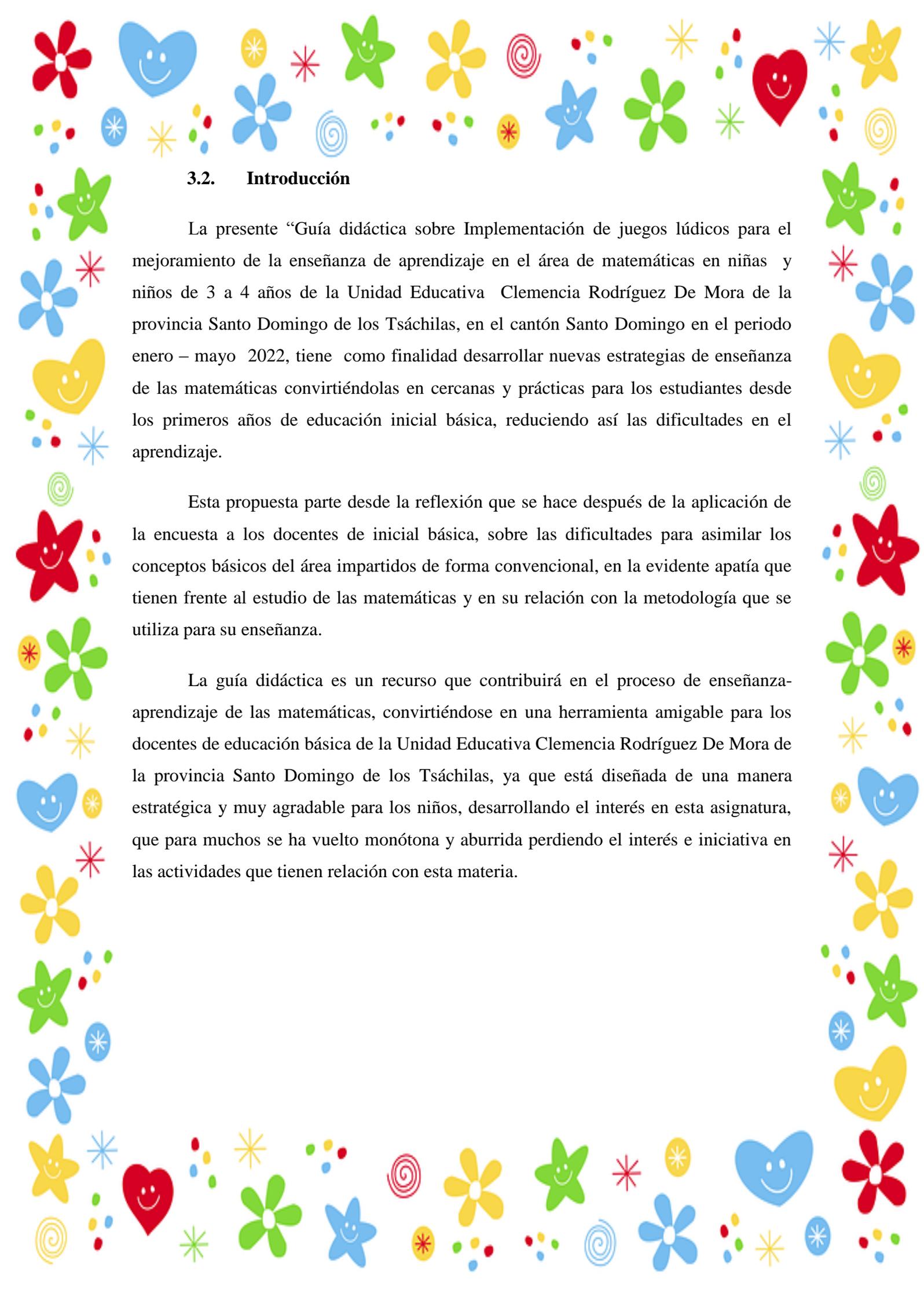
**2022**





### 3.1. Tema de la propuesta:

“Guía didáctica sobre implementación de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del Cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo enero – mayo 2022

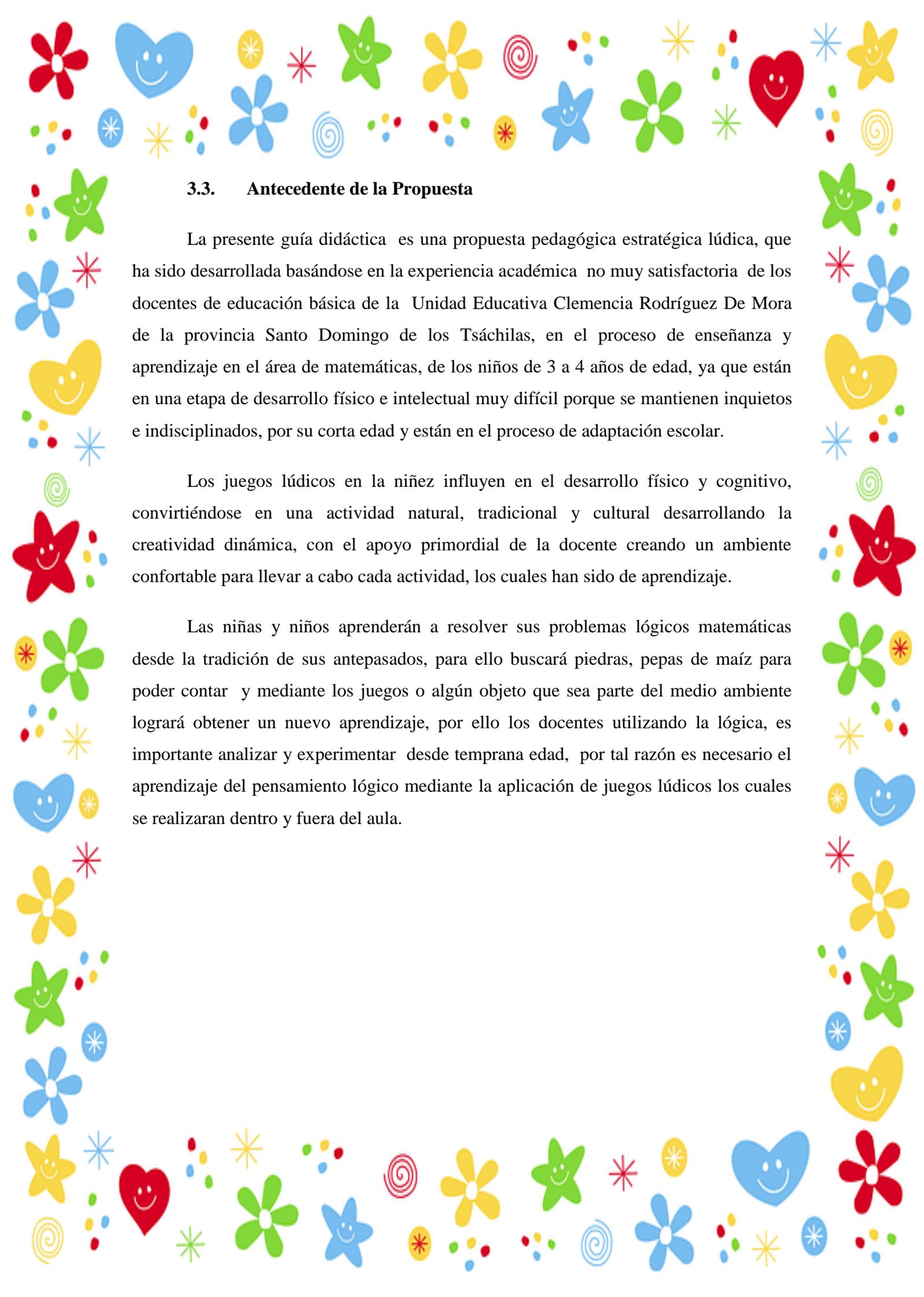


### 3.2. Introducción

La presente “Guía didáctica sobre Implementación de juegos lúdicos para el mejoramiento de la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez De Mora de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el cantón Santo Domingo en el periodo enero – mayo 2022, tiene como finalidad desarrollar nuevas estrategias de enseñanza de las matemáticas convirtiéndolas en cercanas y prácticas para los estudiantes desde los primeros años de educación inicial básica, reduciendo así las dificultades en el aprendizaje.

Esta propuesta parte desde la reflexión que se hace después de la aplicación de la encuesta a los docentes de inicial básica, sobre las dificultades para asimilar los conceptos básicos del área impartidos de forma convencional, en la evidente apatía que tienen frente al estudio de las matemáticas y en su relación con la metodología que se utiliza para su enseñanza.

La guía didáctica es un recurso que contribuirá en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, convirtiéndose en una herramienta amigable para los docentes de educación básica de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez De Mora de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, ya que está diseñada de una manera estratégica y muy agradable para los niños, desarrollando el interés en esta asignatura, que para muchos se ha vuelto monótona y aburrida perdiendo el interés e iniciativa en las actividades que tienen relación con esta materia.

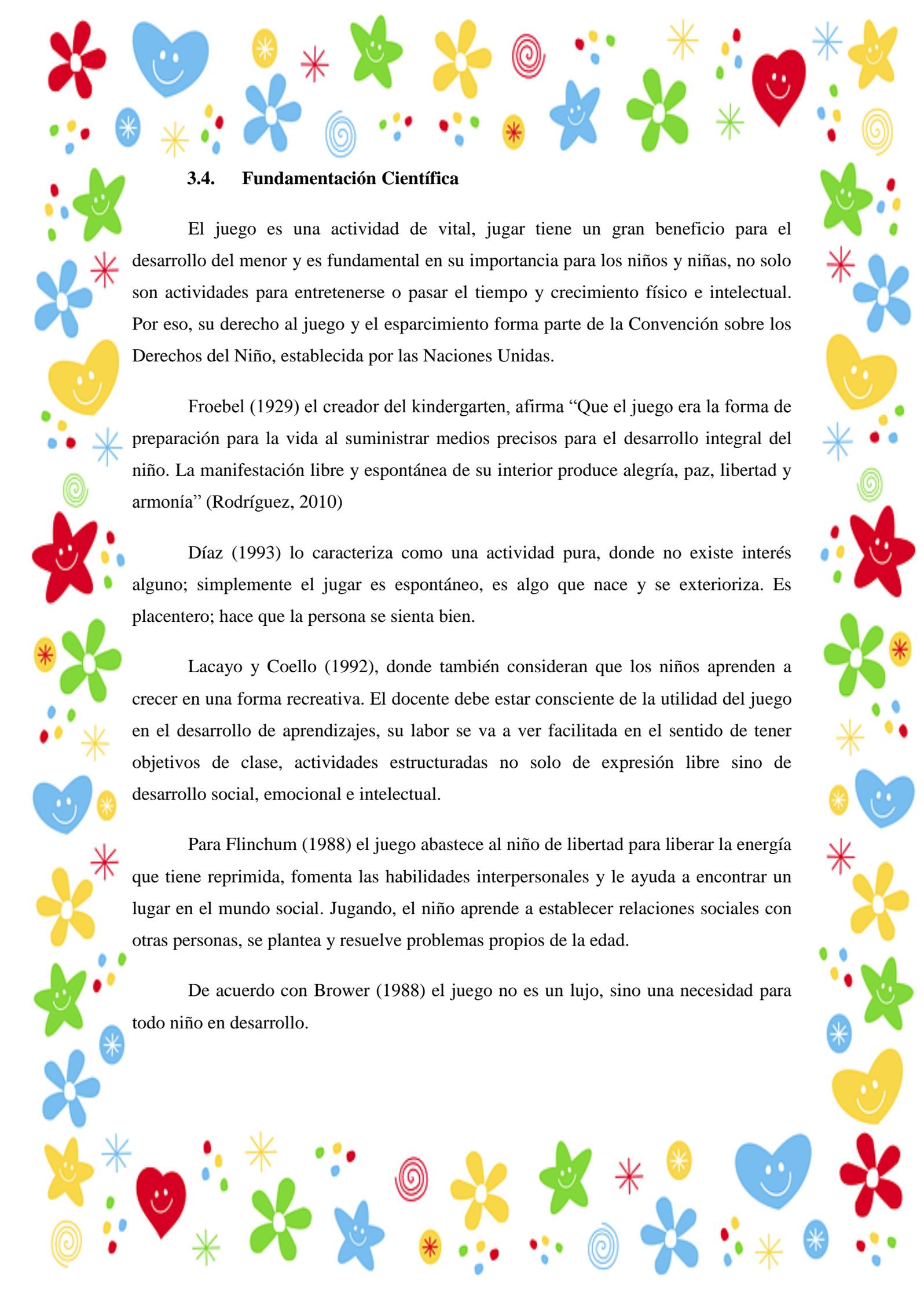


### 3.3. Antecedente de la Propuesta

La presente guía didáctica es una propuesta pedagógica estratégica lúdica, que ha sido desarrollada basándose en la experiencia académica no muy satisfactoria de los docentes de educación básica de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez De Mora de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas, de los niños de 3 a 4 años de edad, ya que están en una etapa de desarrollo físico e intelectual muy difícil porque se mantienen inquietos e indisciplinados, por su corta edad y están en el proceso de adaptación escolar.

Los juegos lúdicos en la niñez influyen en el desarrollo físico y cognitivo, convirtiéndose en una actividad natural, tradicional y cultural desarrollando la creatividad dinámica, con el apoyo primordial de la docente creando un ambiente confortable para llevar a cabo cada actividad, los cuales han sido de aprendizaje.

Las niñas y niños aprenderán a resolver sus problemas lógicos matemáticas desde la tradición de sus antepasados, para ello buscará piedras, pepas de maíz para poder contar y mediante los juegos o algún objeto que sea parte del medio ambiente logrará obtener un nuevo aprendizaje, por ello los docentes utilizando la lógica, es importante analizar y experimentar desde temprana edad, por tal razón es necesario el aprendizaje del pensamiento lógico mediante la aplicación de juegos lúdicos los cuales se realizaran dentro y fuera del aula.



### 3.4. Fundamentación Científica

El juego es una actividad de vital, jugar tiene un gran beneficio para el desarrollo del menor y es fundamental en su importancia para los niños y niñas, no solo son actividades para entretenerse o pasar el tiempo y crecimiento físico e intelectual. Por eso, su derecho al juego y el esparcimiento forma parte de la Convención sobre los Derechos del Niño, establecida por las Naciones Unidas.

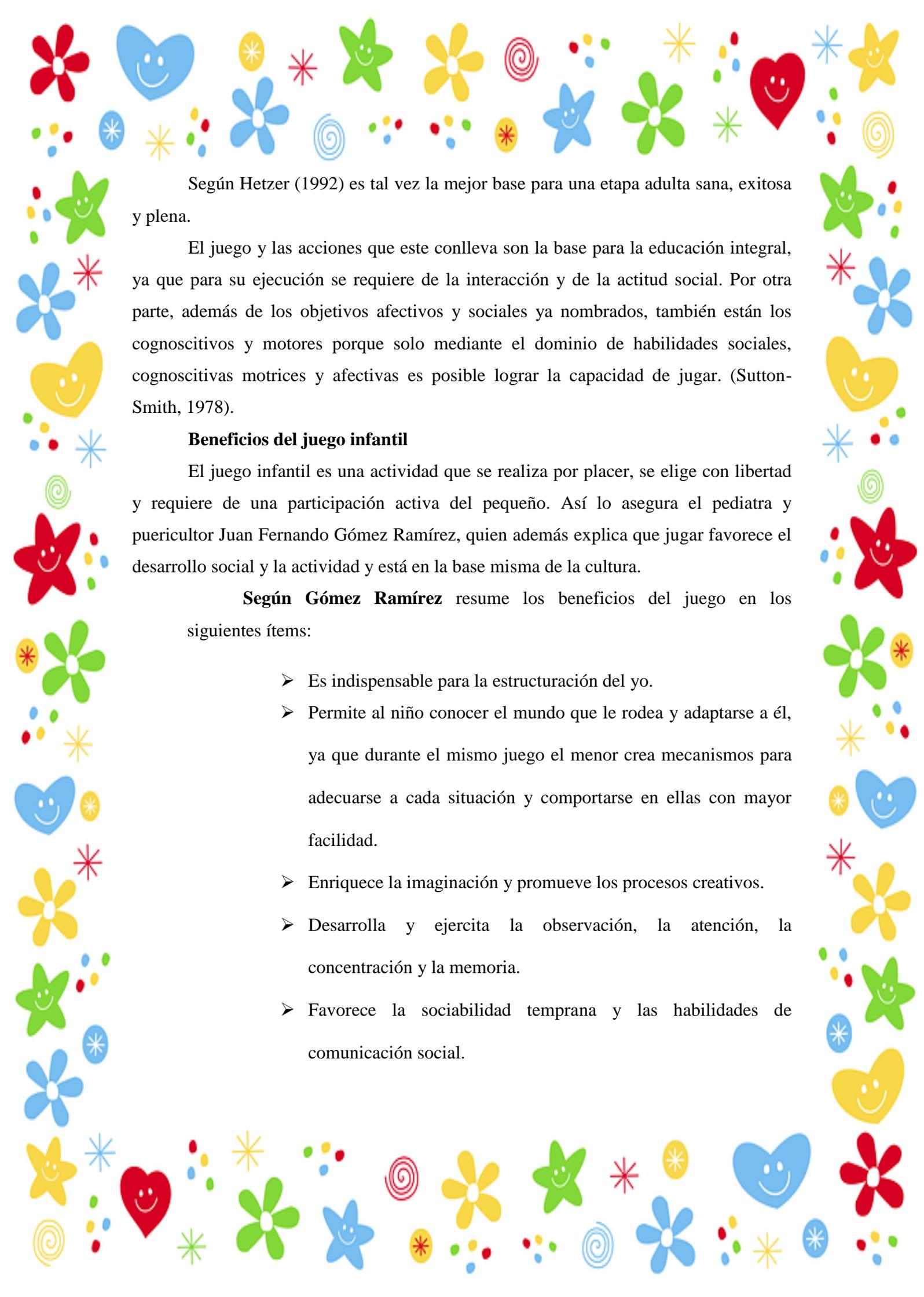
Froebel (1929) el creador del kindergarten, afirma “Que el juego era la forma de preparación para la vida al suministrar medios precisos para el desarrollo integral del niño. La manifestación libre y espontánea de su interior produce alegría, paz, libertad y armonía” (Rodríguez, 2010)

Díaz (1993) lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien.

Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa. El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual.

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. Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad.

De acuerdo con Brower (1988) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo.



Según Hetzer (1992) es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena.

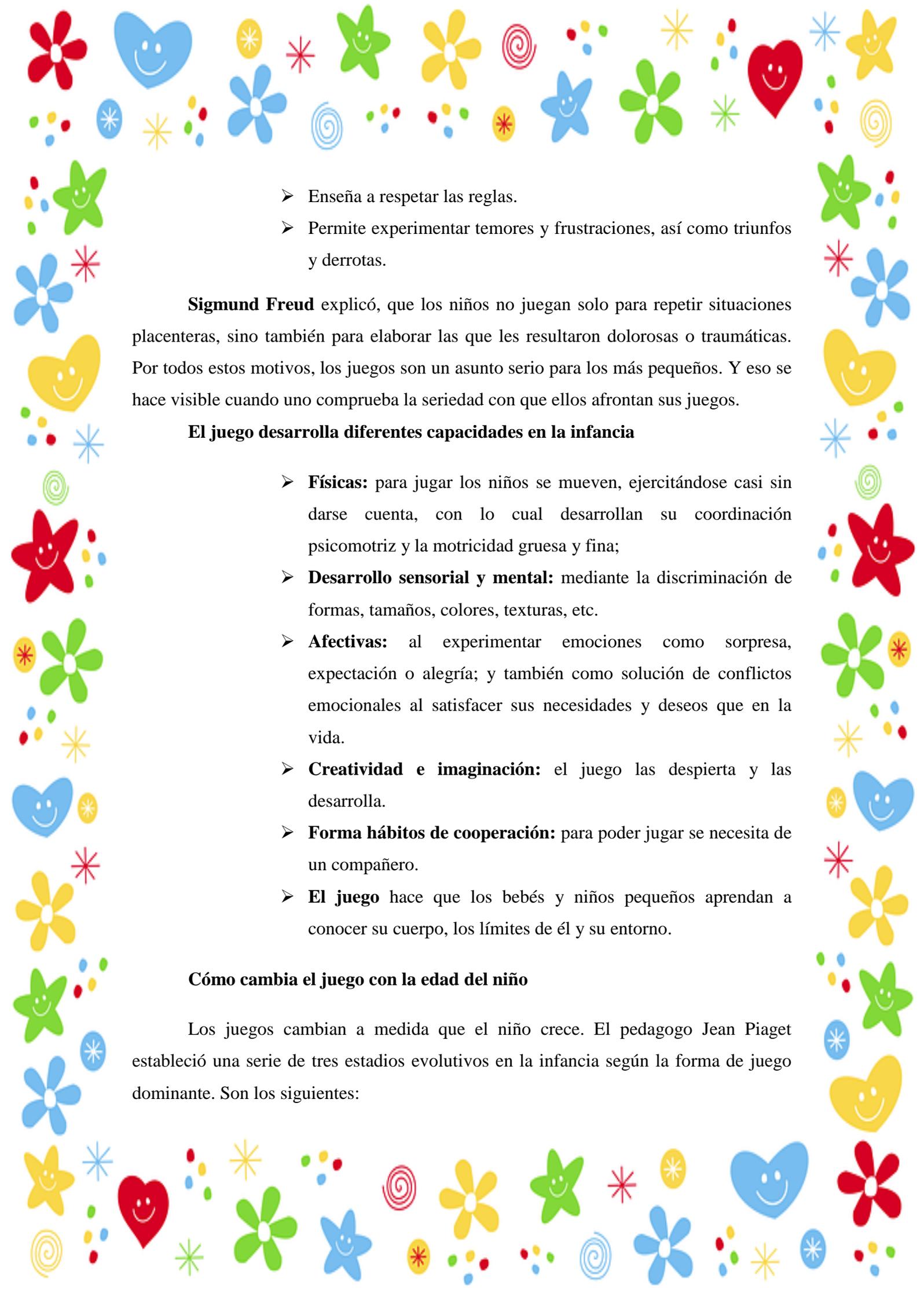
El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton-Smith, 1978).

### **Beneficios del juego infantil**

El juego infantil es una actividad que se realiza por placer, se elige con libertad y requiere de una participación activa del pequeño. Así lo asegura el pediatra y puericultor Juan Fernando Gómez Ramírez, quien además explica que jugar favorece el desarrollo social y la actividad y está en la base misma de la cultura.

**Según Gómez Ramírez** resume los beneficios del juego en los siguientes ítems:

- Es indispensable para la estructuración del yo.
- Permite al niño conocer el mundo que le rodea y adaptarse a él, ya que durante el mismo juego el menor crea mecanismos para adecuarse a cada situación y comportarse en ellas con mayor facilidad.
- Enriquece la imaginación y promueve los procesos creativos.
- Desarrolla y ejercita la observación, la atención, la concentración y la memoria.
- Favorece la sociabilidad temprana y las habilidades de comunicación social.

- 
- Enseña a respetar las reglas.
  - Permite experimentar temores y frustraciones, así como triunfos y derrotas.

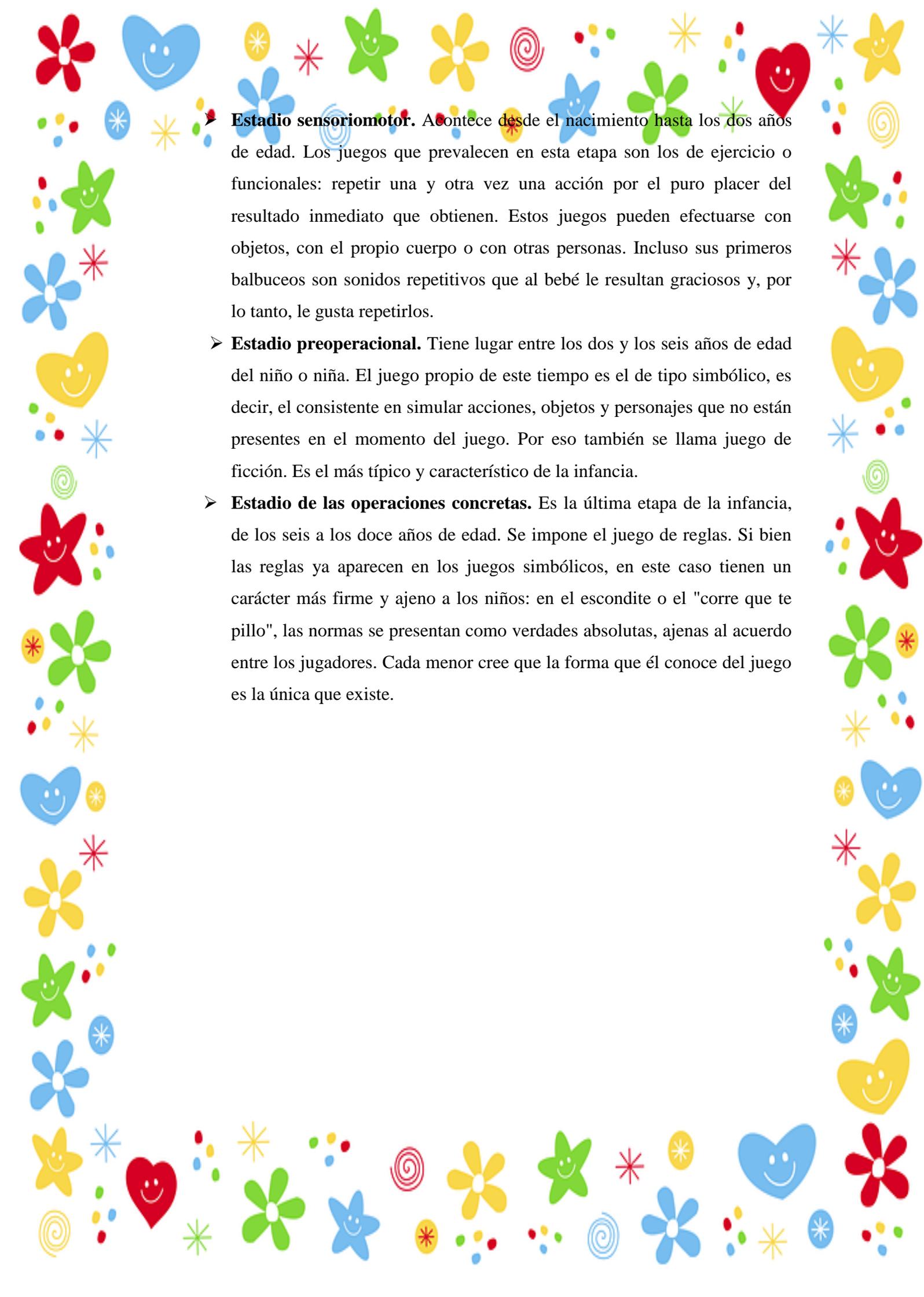
**Sigmund Freud** explicó, que los niños no juegan solo para repetir situaciones placenteras, sino también para elaborar las que les resultaron dolorosas o traumáticas. Por todos estos motivos, los juegos son un asunto serio para los más pequeños. Y eso se hace visible cuando uno comprueba la seriedad con que ellos afrontan sus juegos.

### **El juego desarrolla diferentes capacidades en la infancia**

- **Físicas:** para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina;
- **Desarrollo sensorial y mental:** mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- **Afectivas:** al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida.
- **Creatividad e imaginación:** el juego las despierta y las desarrolla.
- **Forma hábitos de cooperación:** para poder jugar se necesita de un compañero.
- **El juego** hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

### **Cómo cambia el juego con la edad del niño**

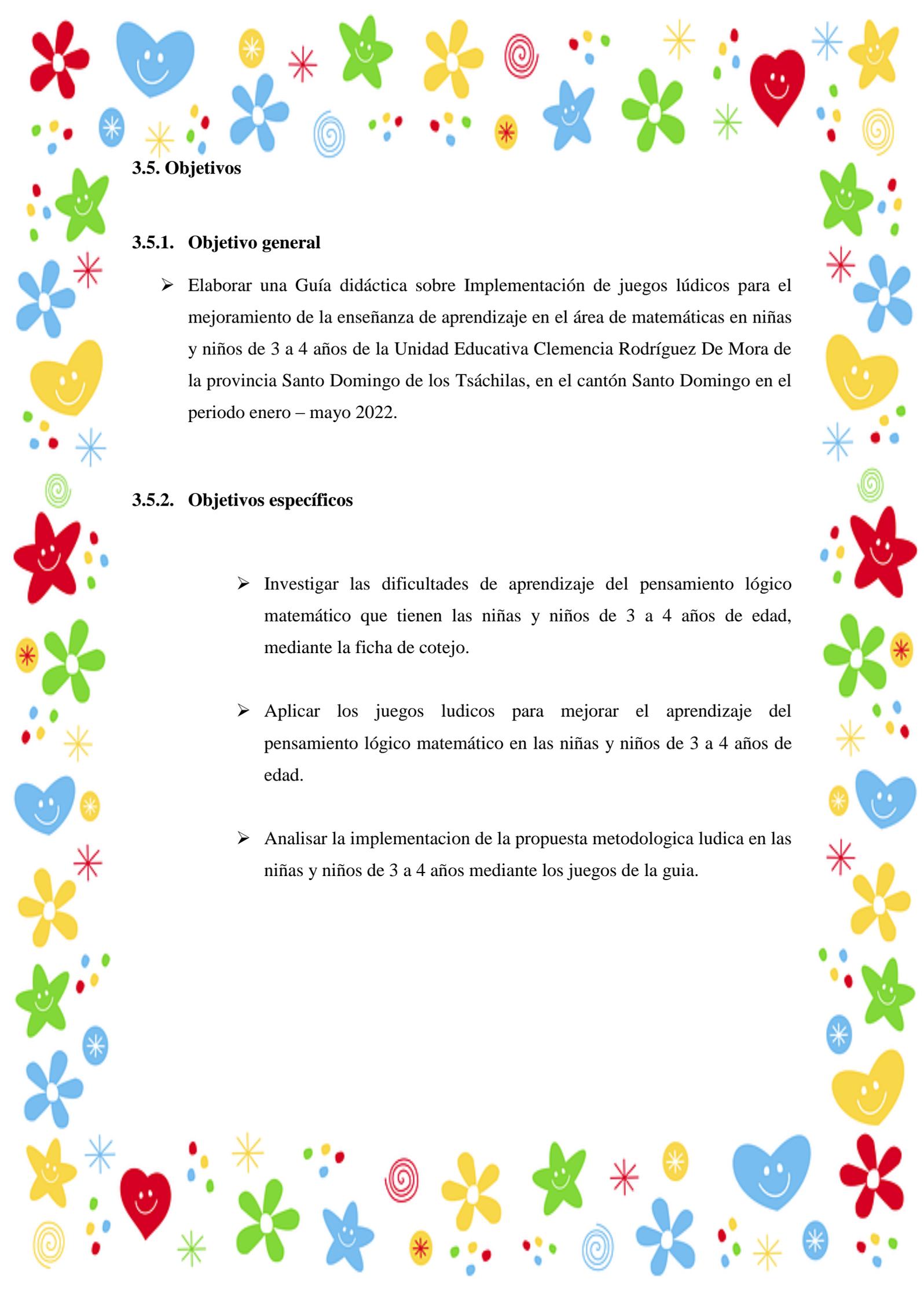
Los juegos cambian a medida que el niño crece. El pedagogo Jean Piaget estableció una serie de tres estadios evolutivos en la infancia según la forma de juego dominante. Son los siguientes:



➤ **Estadio sensoriomotor.** Acontece desde el nacimiento hasta los dos años de edad. Los juegos que prevalecen en esta etapa son los de ejercicio o funcionales: repetir una y otra vez una acción por el puro placer del resultado inmediato que obtienen. Estos juegos pueden efectuarse con objetos, con el propio cuerpo o con otras personas. Incluso sus primeros balbuceos son sonidos repetitivos que al bebé le resultan graciosos y, por lo tanto, le gusta repetirlos.

➤ **Estadio preoperacional.** Tiene lugar entre los dos y los seis años de edad del niño o niña. El juego propio de este tiempo es el de tipo simbólico, es decir, el consistente en simular acciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Por eso también se llama juego de ficción. Es el más típico y característico de la infancia.

➤ **Estadio de las operaciones concretas.** Es la última etapa de la infancia, de los seis a los doce años de edad. Se impone el juego de reglas. Si bien las reglas ya aparecen en los juegos simbólicos, en este caso tienen un carácter más firme y ajeno a los niños: en el escondite o el "corre que te pilló", las normas se presentan como verdades absolutas, ajenas al acuerdo entre los jugadores. Cada menor cree que la forma que él conoce del juego es la única que existe.



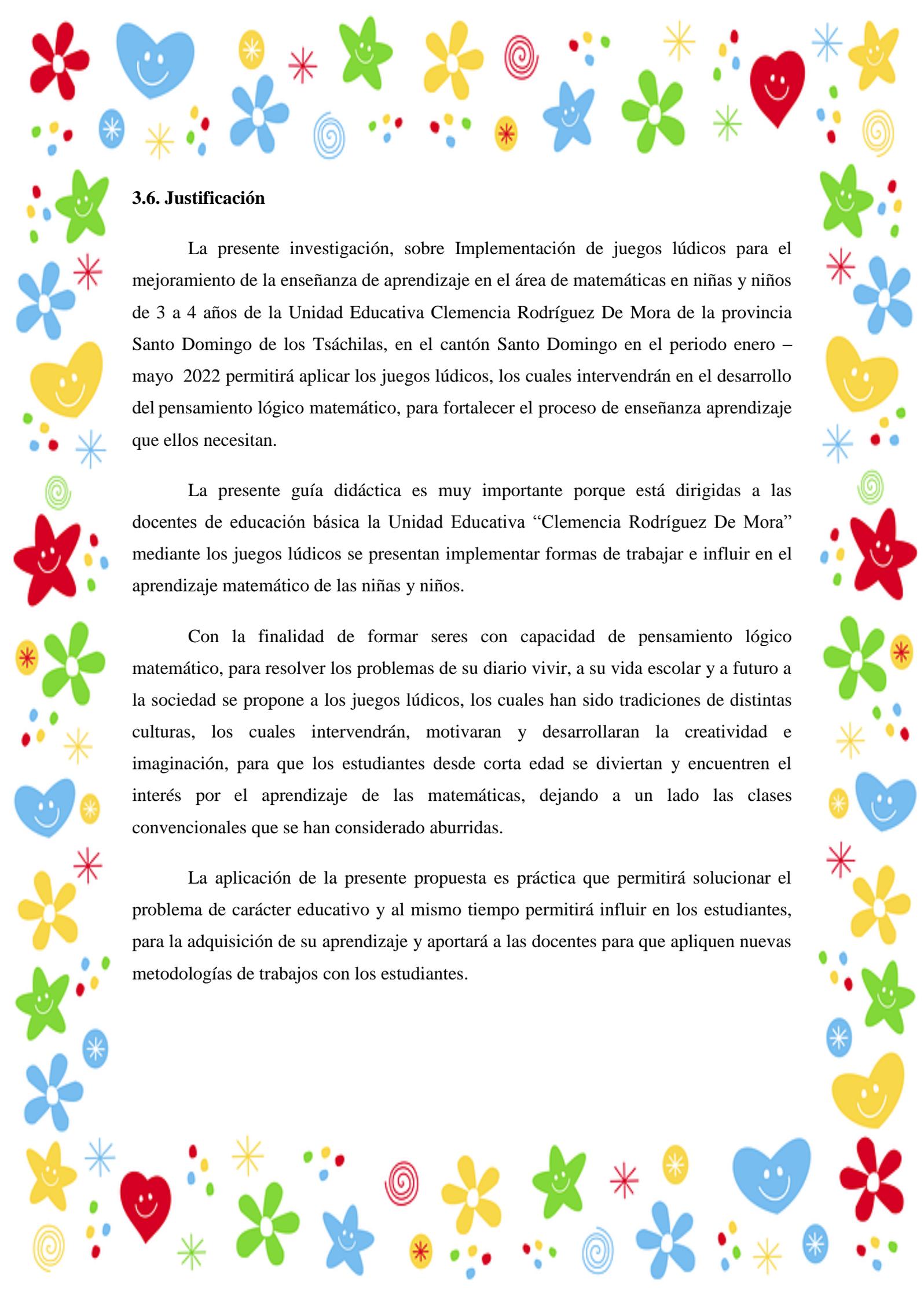
### 3.5. Objetivos

#### 3.5.1. Objetivo general

- Elaborar una Guía didáctica sobre Implementación de juegos lúdicos para el mejoramiento de la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez De Mora de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el cantón Santo Domingo en el periodo enero – mayo 2022.

#### 3.5.2. Objetivos específicos

- Investigar las dificultades de aprendizaje del pensamiento lógico matemático que tienen las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, mediante la ficha de cotejo.
- Aplicar los juegos ludicos para mejorar el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad.
- Analisar la implementacion de la propuesta metodologica ludica en las niñas y niños de 3 a 4 años mediante los juegos de la guia.



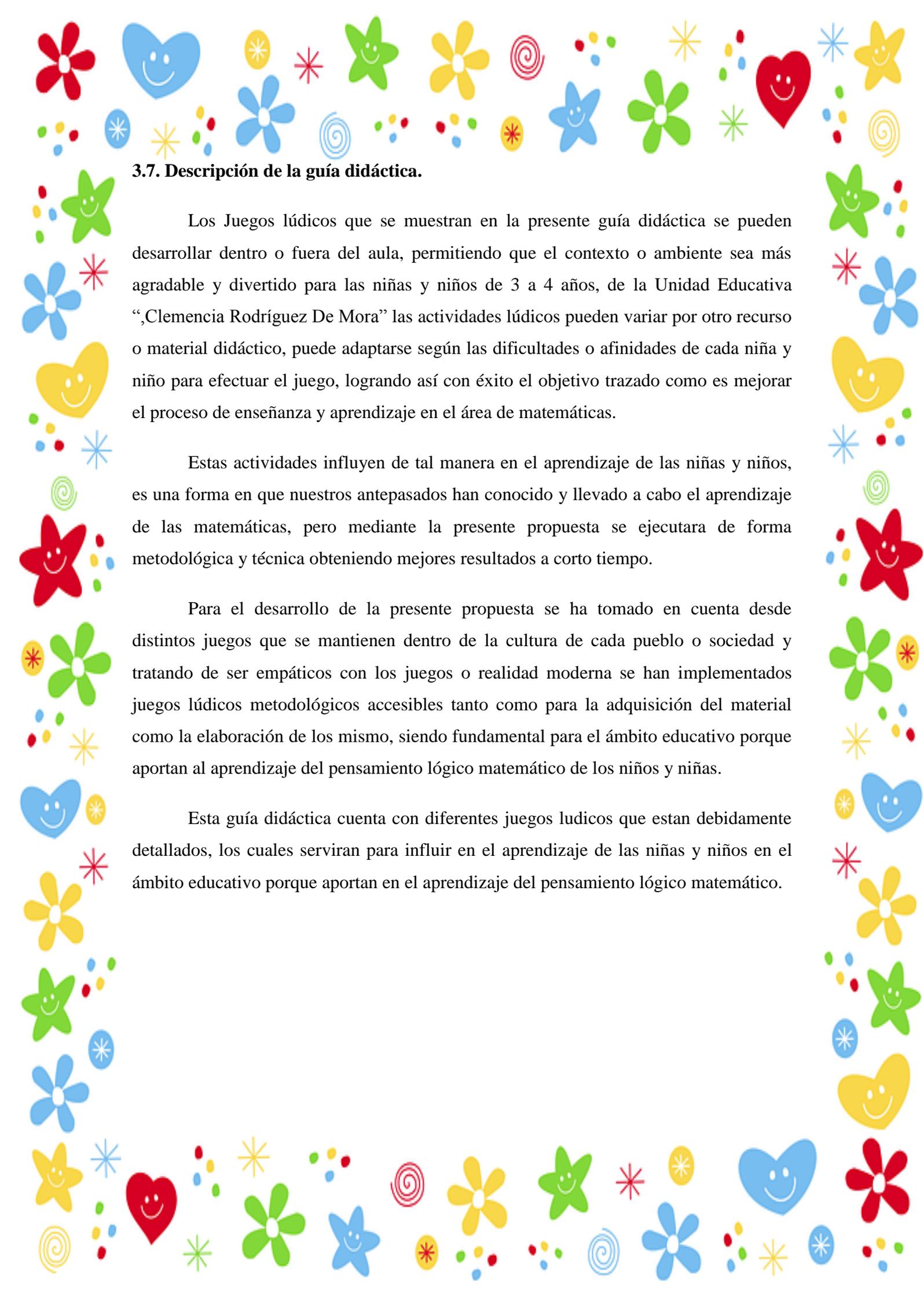
### 3.6. Justificación

La presente investigación, sobre Implementación de juegos lúdicos para el mejoramiento de la enseñanza de aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez De Mora de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el cantón Santo Domingo en el periodo enero – mayo 2022 permitirá aplicar los juegos lúdicos, los cuales intervendrán en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje que ellos necesitan.

La presente guía didáctica es muy importante porque está dirigida a las docentes de educación básica la Unidad Educativa “Clemencia Rodríguez De Mora” mediante los juegos lúdicos se presentan implementar formas de trabajar e influir en el aprendizaje matemático de las niñas y niños.

Con la finalidad de formar seres con capacidad de pensamiento lógico matemático, para resolver los problemas de su diario vivir, a su vida escolar y a futuro a la sociedad se propone a los juegos lúdicos, los cuales han sido tradiciones de distintas culturas, los cuales intervendrán, motivaran y desarrollaran la creatividad e imaginación, para que los estudiantes desde corta edad se diviertan y encuentren el interés por el aprendizaje de las matemáticas, dejando a un lado las clases convencionales que se han considerado aburridas.

La aplicación de la presente propuesta es práctica que permitirá solucionar el problema de carácter educativo y al mismo tiempo permitirá influir en los estudiantes, para la adquisición de su aprendizaje y aportará a las docentes para que apliquen nuevas metodologías de trabajos con los estudiantes.



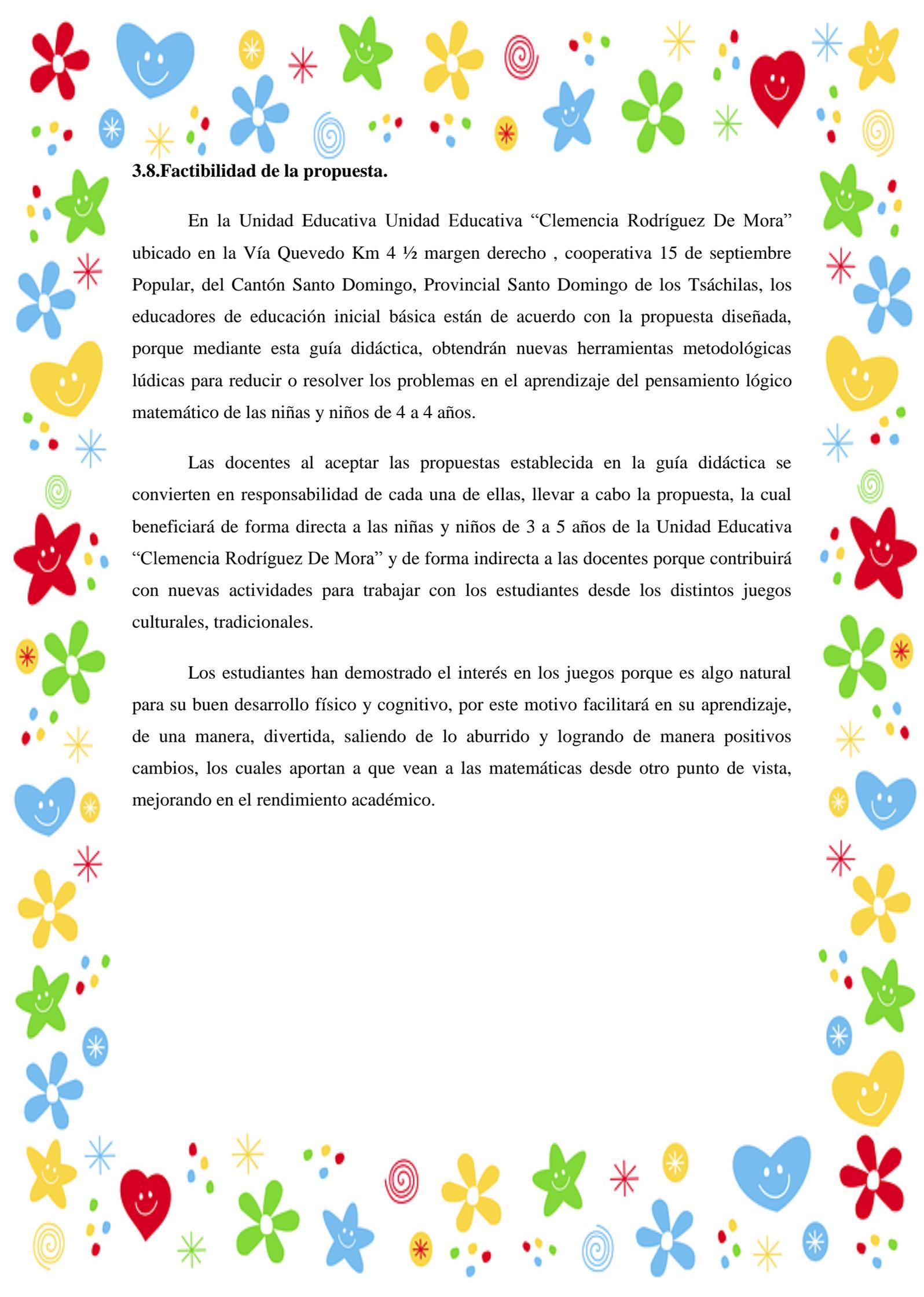
### 3.7. Descripción de la guía didáctica.

Los Juegos lúdicos que se muestran en la presente guía didáctica se pueden desarrollar dentro o fuera del aula, permitiendo que el contexto o ambiente sea más agradable y divertido para las niñas y niños de 3 a 4 años, de la Unidad Educativa “,Clemencia Rodríguez De Mora” las actividades lúdicos pueden variar por otro recurso o material didáctico, puede adaptarse según las dificultades o afinidades de cada niña y niño para efectuar el juego, logrando así con éxito el objetivo trazado como es mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas.

Estas actividades influyen de tal manera en el aprendizaje de las niñas y niños, es una forma en que nuestros antepasados han conocido y llevado a cabo el aprendizaje de las matemáticas, pero mediante la presente propuesta se ejecutara de forma metodológica y técnica obteniendo mejores resultados a corto tiempo.

Para el desarrollo de la presente propuesta se ha tomado en cuenta desde distintos juegos que se mantienen dentro de la cultura de cada pueblo o sociedad y tratando de ser empáticos con los juegos o realidad moderna se han implementados juegos lúdicos metodológicos accesibles tanto como para la adquisición del material como la elaboración de los mismo, siendo fundamental para el ámbito educativo porque aportan al aprendizaje del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.

Esta guía didáctica cuenta con diferentes juegos ludicos que estan debidamente detallados, los cuales servirán para influir en el aprendizaje de las niñas y niños en el ámbito educativo porque aportan en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático.

A decorative border surrounds the text, featuring a variety of colorful icons including flowers, hearts, stars, and swirls in shades of red, blue, green, yellow, and pink. The icons are scattered along the top, bottom, and sides of the page.

### 3.8.Factibilidad de la propuesta.

En la Unidad Educativa Unidad Educativa “Clemencia Rodríguez De Mora” ubicado en la Vía Quevedo Km 4 ½ margen derecho , cooperativa 15 de septiembre Popular, del Cantón Santo Domingo, Provincial Santo Domingo de los Tsáchilas, los educadores de educación inicial básica están de acuerdo con la propuesta diseñada, porque mediante esta guía didáctica, obtendrán nuevas herramientas metodológicas lúdicas para reducir o resolver los problemas en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 4 años.

Las docentes al aceptar las propuestas establecida en la guía didáctica se convierten en responsabilidad de cada una de ellas, llevar a cabo la propuesta, la cual beneficiará de forma directa a las niñas y niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa “Clemencia Rodríguez De Mora” y de forma indirecta a las docentes porque contribuirá con nuevas actividades para trabajar con los estudiantes desde los distintos juegos culturales, tradicionales.

Los estudiantes han demostrado el interés en los juegos porque es algo natural para su buen desarrollo físico y cognitivo, por este motivo facilitará en su aprendizaje, de una manera, divertida, saliendo de lo aburrido y logrando de manera positivos cambios, los cuales aportan a que vean a las matemáticas desde otro punto de vista, mejorando en el rendimiento académico.

**Actividades Realizadas**

**CON LAS NIÑAS Y NIÑOS  
DE 4 A 5 AÑOS  
DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
“CLEMENCIA RODRÍGUEZ DE MORA”**



Tabla 21: Actividad N°1: Traga Pelotas

**Actividad N°1: Traga Pelotas**

ÁMBITO DE APRENDIZAJE  
Relaciones lógico- matemáticas



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

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

**Destreza** Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno.

**Elemento Integrador** Yo tengo una casita así <https://www.youtube.com/watch?v=wq1WOUB-Sg0>

**Edad:** 3 a 4 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** pelotas de colores, caja con hueco frontal

**Actividad del juego:**

- 1.- Se colocará la caja con hueco frontal (traga pelotas) donde ingresaran las pelotas, la maestra explica a las niñas y niños las reglas del juego.
- 2- la maestra colocara pelotas de colores frente la caja le pedirá al niño que le indique la pelota de color que la maestra le solicita
- 3 - Luego lanzara y tratar de insertar la pelota por el agujero realizado en la caja
- 4.- Cada niño va a lanzar dentro de la caja pelota del color que la maestra le solicite.
- 5.- Al culminar la actividad el niño pronunciara los colores de las pelotas que ingresaron a la caja.

**Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Relaciona el número con los colores de pelotas			
Se concentra para ejecutar la actividad y evitar equivocarse en los colores.			
Sigue órdenes simples			
Existe comunicación entre compañeros.			

**Fuente:** U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

ELEMENTO INTEGRADOR

YO TENGO UNA CASITA ASÍ

<https://youtu.be/wq1WOUB-Sg0>

Yo tengo una casita que es así y así

Que por la chimenea sale el humo así y así

Que cuando quiero entrar, yo golpeo así y así

Me limpio los zapatos así y así y así

Yo tengo una casita que es así y así

Que por la chimenea sale el humo así y así

Que cuando quiero entrar, yo golpeo así y así

Me limpio los zapatos así y así y así



Tabla 22: Lista de Cotejo - Actividad N:1 Traga Pelotas

**Lista de Cotejo - Actividad N:1 Traga Pelotas**

Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógicas matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	Destrezas: Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno		
		Evaluación de logro Relaciona el número con los colores de pelotas Se concentra para ejecutar la actividad y evitar equivocarse en los colores. Sigue órdenes simples		
		INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Tabla 23: ACTIVIDAD N° 2: EL JUEGO DE LA RAYUELA GEOMÉTRICA

### Actividad N° 2: El Juego de la Rayuela Geométrica



ÁMBITO DE APRENDIZAJE  
Relaciones lógico- matemáticas

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

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

**Destreza:** descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno

**Elemento Integrador** Canción las figuras <https://www.youtube.com/watch?v=KxZoCWTuR>

**Edad:** 3 a 4 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** mantel con figuras geométricas y dado con figura geométrica

**Lugar:** Patio

**Organización:** grupal

#### Actividad del juego

La educadora explica el juego.

1. Colocaremos un niño frente al mantel de las figuras geométricas
2. La maestra pasará el dado con las figuras geométricas al niño el participante estará de espalda a sus compañeros.
3. El niño lanzara el dado al piso y observar que figura quedo encima y saltas sobre esa figura
4. El niño mencionando un objeto dependiendo en la figura geométrica que el salto, por ejemplo: tiene en la mano un círculo, y dice pelota.
5. El que está frente al mantel tiene que relacionar la figura con el objeto.

#### Variables:

- 1) Esta actividad se podría trabajarse al aire libre o dentro del aula,
- 2) Se puede realizar las distintas figuras geométrías con diferente material
- 3) Se le puede dar diferentes tipos de nombre al juego.

#### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Identifica las figuras geométricas			
Trabaja en conjunto			
Se concentra.			
Sigue órdenes			
Relaciona objetos del entorno con representación gráfica.			

**Fuente:** U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

ELEMENTO INTEGRADOR

SOMOS LAS FIGURAS

<https://youtu.be/bcatDhOtuMg>

Soy un cuadrado un cuadrado  
Puedes ver me en cualquier lado  
Yo tengo 4 caritas muy cuadrado  
Soy un círculo soy un círculo

Y voy rondando voy rodando  
tengo solo un solo lado  
Yo soy un triángulo, un triángulo

Y Yo tengo 3 puntitas  
Solo tengo 3 caritas  
Yo soy un triángulo un triángulo



Tabla 24: Lista de Cotejo - Actividad N 2 El Juego de la Rayuela Geométrica

**Lista De Cotejo - Actividad N 2 El Juego de la Rayuela Geométrica**

Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógicas matemáticas.		
N°	Nombres de niñas y niños	Destrezas: descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno		
		Evaluación de logro		
		Identifica las figuras geométricas		
		Trabaja en conjunto		
		Se concentra.		
		Sigue órdenes		
		Relaciona objetos del entorno con representación gráfica.		
		INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “ Clemencia Rodríguez De Mora ”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Tabla 25: Actividad N° 3 Simón Dice

**Actividad N° 3 Simón Dice**

ÁMBITO DE APRENDIZAJE  
Relaciones Lógico- Matemáticas.



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

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

**Destreza:** Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos.

**Elemento Integrador** Musica de arriba/abajo <https://www.youtube.com/watch?v=vCoqbqz8>

**Edad:** 3 a 4 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** ula, ulas

**Lugar:** Patio

**Organización:** individual

**Activad del juego**

1. La educadora les informa a los niños el juego a realizarse.
2. Procederá a colocar ulas en el suelo
3. Se forman los niños en una distancia de un metro a la redonda para evitar incidentes entre ellos
4. La docente da la orden SIMON DICE todos delante de la ula, todos atrás,
5. El niño debe escuchar las órdenes de la docente con atención.
6. La docente dice SIMON DICE las niñas cerca de la ula.
7. Los niños que se equivoque irán eliminándose del juego hasta que solo quede un participante cual será el ganador.

**Evaluación**

INDICADOR DE EVALUACION	A	EP	I
Identifica lejos / cerca			
Identifica arriba /abajo			
Identifica dentro / fuera			
Sigue órdenes			

**Fuente:** U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**ELEMENTO INTEGRADOR**  
ARRIBA ABAJO

<https://youtu.be/gc5bFNZI9mw>

Arriba está mi cabeza,  
Abajo están mis pies.  
Arriba se toca el cielo,  
Abajo se toca el suelo.

¡Arriba!

¿Qué será?

¡Arriba! ¡Abajo!

¿Qué será?

¡Arriba! ¡Abajo!

¿Qué será?

¡Esto es abajo!

¡Esto es arriba!

¡Esto es abajo!



Tabla 26: Lista de Cotejo - Actividad N: 3 Simón Dice

**Lista de Cotejo - Actividad N: 3 Simón Dice**

Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógica matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	Destrezas Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos.		
		Evaluación de logro		
		INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Tabla 27: Actividad N° 4: Juego de Fichas Geométricas

**Actividad N° 4: Juego de Fichas Geométricas**

ÁMBITO DE APRENDIZAJE  
Relaciones lógico- matemáticas



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

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

**Destreza:** clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)

**Elemento Integrador** Música somos las formas <https://www.youtube.com/watch?v=bcadDh>

**Edad:** 3a 4 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** tabla pintura fichas geométricas

**Lugar:** Patio

**Organización:** parejas

**Actividad del juego**

- 1.- La educadora antes de empezar la actividad explicara al niño las reglas de la actividad.
- 2.- La educadora colocará una tabla en el piso la cual tendrá dibujado con pintura las figuras geométricas (cuadrado, triangulo, circulo)
- 3.- En una canasta la educadora le entregara al niño fichas de figuras geométricas.
- 4.- El niño debe colocar las fichas dentro de las figuras geométricas que están plasmadas en la tabla.
- 5.- Ganan el niño que logra terminar de colocar las fichas en la figura correcta.

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Identifica que color tiene las fichas geométricas			
Identifica el tamaño de las fichas			
Identifica la forma la figura			
Se concentra.			
Sigue órdenes			

**Evaluación**

**Fuente:** U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita

**ELEMENTO INTEGRADOR**

**SOMOS LAS FORMAS**

Somos las formas lalalalala

Soy el cuadrado lalalalal

Con cuatro lados

Son todos iguales

Son todos iguales

Círculo soy yo

Ángulos no tengo

Como el mundo bello

Redondo soy yo

Soy el triángulo

Tres lados tengo

Termino en punta

Y siempre me divierto



Tabla 28: Lista de Cotejo - Actividad N: 4 Juego de Fichas Geométricas

**Lista de cotejo - Actividad N: 4 Juego de Fichas Geométricas**

Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógica matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	Destrezas clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)		
		Evaluación de logro Identifica que color tiene las fichas geométricas Identifica el tamaño de las fichas Identifica la forma la figura Se concentra.		
		INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “ Clemencia Rodríguez De Mora ”  
**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Tabla 29: Actividad N° 5 El Rey Manda

**Actividad N° 5 El Rey Manda**



ÁMBITO DE APRENDIZAJE:

Relaciones Lógico- Matemáticas

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

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

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

**Elemento Integrador** Música grande <https://www.youtube.com/watch?v=bcatDhOtuMg>

**Edad:** 3 a 4 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** palos, hojas de distintos tamaños

**Lugar:** Patio

**Organización:** Pareja

**Actividad del juego**

- 1.- La docente formara con los niños dos grupos y explica las reglas del juego
- 3.- La educadora dice “EL REY MANDA” que traigan palos pequeños.
- 4.- Cada grupo ira a buscar sus palos pequeños.
- 5.- Después la educadora dice “EL REY MANDA” que traigan 4 hojas grandes.
- 6.- Luego que termina el juego los niños se sientan frente a sus palitos que acumularon y formaran una figura
- 7.- Terminado el juego los niños guardan los palitos en su lugar

**Variación:** rosetas, piedritas, piezas de figuras geométricas

**Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Identifica los distintos colores.			
Identifica las distintas formas			
Identifica los distintos tamaños			
Trabaja en conjunto			
Se concentra.			
Sigue órdenes			

**Fuente:** U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita

**ELEMENTO INTEGRADOR**

**GRANDE Y PEQUEÑO**

<https://youtu.be/1clv2ac3wa0>  
balloon hoy te quiero mostrar  
un hermoso lugar

el país de los gigantes  
grandes son sus zapatos

grandes como ballenas  
grandes son sus dos manos  
nosotros somos pequeños  
en el mundo de los gigantes  
pequeños como pulguitas  
pequeños como hormiguitas

pequeño pequeño lara la la la  
pequeño pequeño lara la la la



Tabla 30: Lista de Cotejo - Actividad N 5 El Rey Manda

**Lista de Cotejo - Actividad N 5 El Rey Manda**

Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógica matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	Destrezas: Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)		
		Evaluación de logro Identifica los distintos colores. Identifica las distintas formas Identifica los distintos tamaños Trabaja en conjunto Se concentra. Sigue órdenes		
		INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"  
Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

## Actividad N° 6: Patrones de Figuritas

ÁMBITO DE APRENDIZAJE:  
Relaciones Lógico- Matemática



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

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

**Destreza:** Imitar patrones simples con elementos de su entorno

**Elemento Integrador** Canción imitar los animales <https://www.youtube.com/watch?v=bcadDhO>

**Edad:** 3 a 4 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** tabla de madera con secuencia, figuras de madera

**Lugar:** Aula

**Organización:** Individual

### Actividad del juego

La docente organiza el espacio y explica cómo se va a realizar esta actividad

El niño se sentará en la línea Montessori y la educadora le pasará la tablita en una charola con las figuras de madera.

El niño ira a colocando la figura según el patrón que le corresponda.

Luego la maestra le preguntara que figura fue colocando en la tablita.

Al terminar la actividad los niños permanecerán sentará y la educadora les motivará a canta la canción de la señora de los faroles.

**Variables:** lo patrones se pueden realizar con palitos, piedrita, hojas, con rosetas, con lápices de colores.

### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Identifica secuencias.			
Imita patrones simples			
Se expresa adecuadamente			
Se concentra.			
Sigue órdenes			

**Fuente:** U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita

**ELEMENTO INTEGRADOR**  
**EL JUEGO DE EMITAR**

<https://youtu.be/G0ejZVMv>

A prestar atención  
Que ya empieza la canción,  
Que venga todo el mundo  
Ya viene Salomón

Las manos bien arriban  
Se nos ve la barriga  
Las manos para abajo

Como un escarabajo  
Sacudimos la cola  
Que no se mue  
Ahora a saltar  
Esto sí que es bailar.



Tabla 31: Lista de Cotejo - Actividad N: 6 Patrones de Figuritas

<b>LISTA DE COTEJO - ACTIVIDAD N: 6 PATRONES DE FIGURITAS</b>			
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógica matemática.	
N°	Nombres de niñas y niños	Destrezas: Imitar patrones simples con elementos de su entorno	
		Evaluación de logro Identifica secuencias. Imita patrones simples Se concentra. Sigue órdenes	
		INICIO	EN PROCESO
1			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

## Actividad N° 7: Jugando a las Secuencias

### ÁMBITO DE APRENDIZAJE Relaciones Lógico- Matemáticas



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

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

**Destreza:** Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento

**Elemento Integrador** Música el baile de los animales <https://www.youtube.com/watch?v=bcatD>

**Edad:** 4 a 5 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** Láminas de secuencias geométricas

**Lugar:** Aula

**Organización:** Individual

#### Desarrollo del juego.

- 1.- La docente presenta a los niños imágenes para determinar el orden lógico.
- 2.- Se presenta a los niños un grupo de fichas o tarjetas que forman una historia.
- 3.- La docente les cuenta un cuento
- 4.- Ellos deben establecer el orden lógico de las acciones, cuál acción es primero y cuáles siguen.

#### 🚩 Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Identifica nociones de rutinas			
Redacta un cuento y sigue con la secuencia según la rutina			
Se concentra.			
Sigue órdenes			

**Fuente:** U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita

## ELEMENTO INTEGRADOR

### EL BAILE DE LOS ANIMALES

<https://youtu.be/pgzXRKtg6ik>

A ver, a ver, en este baile  
El cocodrilo camina hacia adelante  
El elefante como hacia atrás  
El pollito camina hacia un costado  
Y yo en bicicleta, voy para el otro lado, uuh

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante  
El elefante Blass, camina hacia atrás  
El pollito Lalo, camina hacia el costado  
Y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante  
El elefante Blass camina hacia atrás  
El pollito Lalo, camina hacia el costado  
Y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado



Tabla 32: Lista De Cotejo - Actividad N7: Jugando a las Secuencias

**Lista de Cotejo - Actividad N7: Jugando a las Secuencias**

Grupo de edad: 3 a 4 años

Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógica matemática.

Nombres de niñas y niños

Destrezas: Ordenar en secuencias lógica sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento

Evaluación de logro

Relaciona el número con la cantidad de pelotas

Se concentra para ejecutar la actividad y evitar equivocarse en los números.

Sigue órdenes simples

Existe comunicación entre compañeros.

N°

INICIO

EN PROCESO

ADQUIRIDO

2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Actividad N° 8 - Colecciones de Colores**



ÁMBITO DE APRENDIZAJE  
Relaciones Lógico- Matemáticas

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

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

**Destreza:** Diferenciar entre colección de más y menos objetos

**Elemento Integrador** la ronda de los animales  
<https://www.youtube.com/watch?v=fvBAxZI>

**Edad:** 3 a 4 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** cesto de plástico, pelotitas de distintos colores

**Lugar:** Patio

**Organización:** Grupal

**Activad del juego**

- 1.- La educadora explica las reglas del juego
- 2.- La educadora colocará al frente dos cestos con pelotas de colores el primer cesto tendrá pocas pelotas, el segundo esto tendrá más pelotas
- 3.- La docente pedirá que pase un niño adelante le indique cual es es cesto que tiene menos pelotas luego le preguntara cual es el cesto que tiene más pelotas
- 4 – luego en el patio pondrá los cestos vacíos y pedirá a un niño que en un cesto ponga muchas pelotas y en otras pocas pelotas

**Variable.** - Se puede realizar con las rosetas de distintos colores, o con bloques lógicos, figuras geométrica y recursos de su entorno.

**Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Identifica los colores			
Reconocer colección de más /menos			
Se concentra.			
Segue ordines			

**Fuente:** U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita

**ELEMENTO INTEGRADOR**

**LA RONDA DE LOS ANIMALES**

<https://youtu.be/vlWog8EwCoc>

Ronda, ronda ronda

De los animales

Ronda, ronda ronda

Yo te invito a jugar

El pato Renato usa zapatos.

Dukita la vaca, duerme en la hamaca

Panchito el chancho cuida el rancho

Cirilo el caballo come zapallo.

Ronda, ronda ronda

De los animales

Ronda, ronda ronda

Yo te invito a jugar.



Tabla 34: Lista de Cotejo - Actividad N 8: Colecciones de Colores

Lista de Cotejo - Actividad N 8: Colecciones de Colores				
Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógicas matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	Destrezas: Diferenciar entre colección de más y menos objetos		
		Identifica los colores Reconocer colección de más /menos Se concentra. Sigue órdenes.		
		INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

Elaborado por: Lilia Aracely Naita Ochoa

Tabla 35: El tumba Torres

**Actividad N9: El Tumba Torres**



**ÁMBITO DE APRENDIZAJE**  
Relaciones Lógico- Matemáticas

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

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

**Destreza:** Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10

**Elemento Integrador** Canción “los números” <https://www.youtube.com/watch?v=CzbF7UmcafK>

**Edad:** 4 a 5 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** dados de madera, pelota pequeña.

**Lugar:** Patio o aula

**Organización:** Individual

**Desarrollo del juego**

- 1.- La docente organiza grupos de cinco o seis estudiantes y explica en qué consiste el juego
- 2.- Cada grupo deberá formarse en una columna a partir de una línea marcada en el piso.
- 3.- Un representante de cada grupo colocará los diez dados formando una torre, antes de que cada jugador lance la pelota.
- 4.- Además, contará la cantidad de dados que caigan e irá guardando los dados hasta que terminen de tumbas los 10 dados.
- 5.- Los jugadores de cada grupo, por turnos, tendrán que tumbar la mayor cantidad de dados al lanzar la pelota y ganará el grupo que haya tumbado primero los 10 dados.

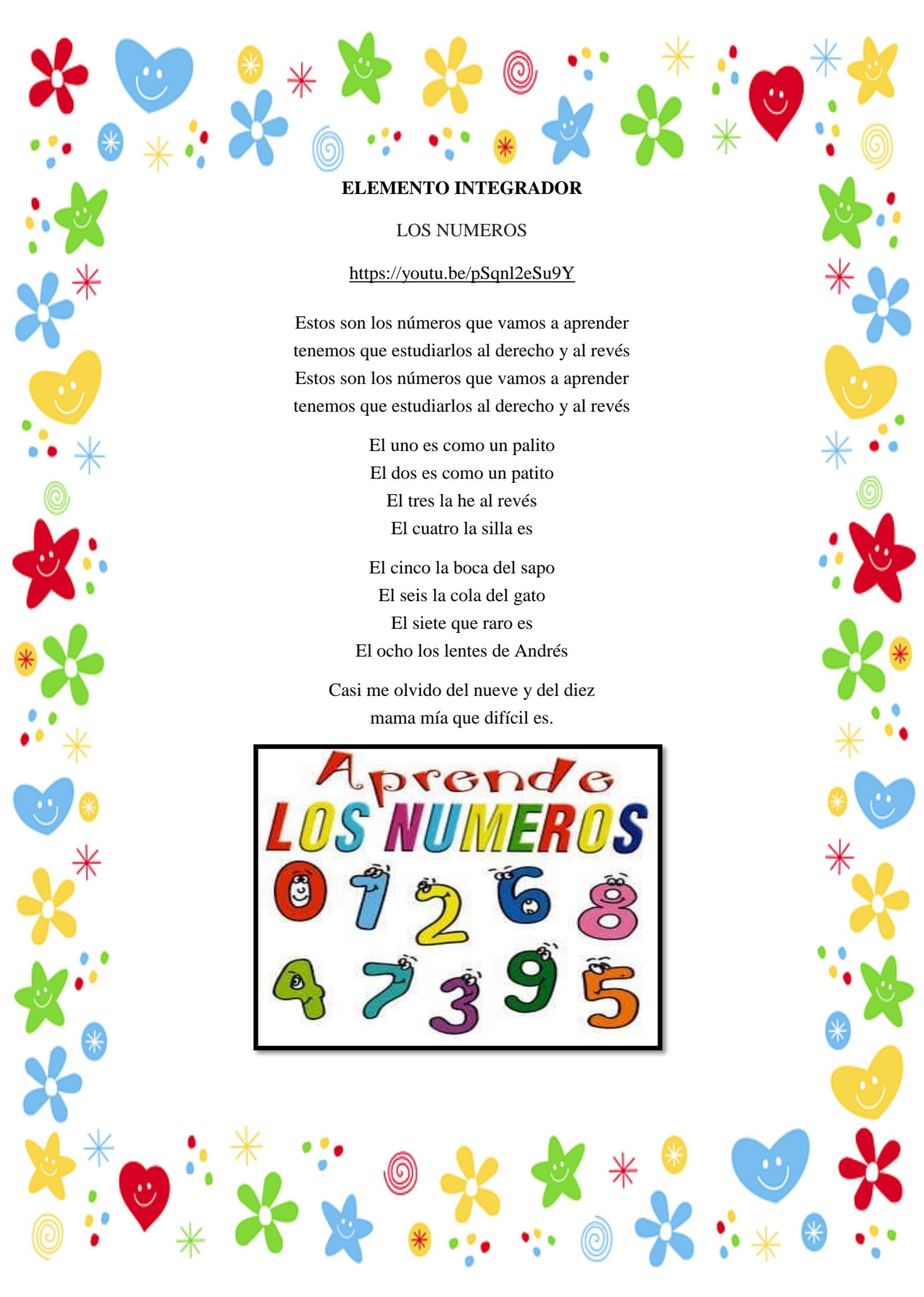
**Variable.** - Se puede realizar con vasos plásticos de distintos colores, o pirámides de bloques lógicos.

**Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Cuenta los números del 1 al 10			
Trabaja en grupo			
Se concentra.			
Sigue órdenes			

**Fuente:** U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa



## ELEMENTO INTEGRADOR

### LOS NUMEROS

<https://youtu.be/pSqn12eSu9Y>

Estos son los números que vamos a aprender  
tenemos que estudiarlos al derecho y al revés  
Estos son los números que vamos a aprender  
tenemos que estudiarlos al derecho y al revés

El uno es como un palito

El dos es como un patito

El tres la he al revés

El cuatro la silla es

El cinco la boca del sapo

El seis la cola del gato

El siete que raro es

El ocho los lentes de Andrés

Casi me olvido del nueve y del diez  
mama mía que difícil es.



Tabla 36: Lista de Cotejo - Actividad N: 9 El Tumba Torres

**Lista de Cotejo - Actividad N: 9 El Tumba Torres**

Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógica matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	Destrezas: Comprender la relación de números cantidad hasta el 5		
		Evaluación de logro Relaciona el número con la cantidad de pelotas Se concentra para ejecutar la actividad y evitar equivocarse en los números. Sigue órdenes simples Existe comunicación entre compañeros.		
		INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

Tabla 37: Actividad N° 10: El Pulpo Numérico

**Actividad N° 10: El Pulpo Numérico**

ÁMBITO DE APRENDIZAJE  
Relaciones Lógico- Matemáticas



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

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

**Destreza:** Comprender la relación de numero cantidad hasta el 5

**Elemento Integrador** Canción de los numero  
<https://www.youtube.com/watch?v=evhIcITxrW>

**Edad:** 3 a 4 años.

**No de niños:** 30

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** lana, pelotitas de colores tabla

**Lugar:** Patio

**Organización:** Individual

**Desarrollo del juego**

1. La docente explica las reglas del juego.
2. Enseña al pulpo numérico el cual tiene cinco trenzas
3. Encima de cada trenza esta los números correspondiente del 1 al 5
4. Cada niño pasa al frente con las pelotitas
5. La docente le indica en que número va a ingresar la pelotita en cada trenza.
6. El niño localiza las pelotitas de acuerdo al número que la docente pide.

**Variable.** - Se puede realizar ingresando las rosetas.

**Evaluación**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	A	EP	I
Identifica los números del 1 al 5			
Establece las pelotitas de acuerdo al número correspondiente			
Se concentra.			
Sigue órdenes			

**Fuente:** U.E. "Clemencia Rodríguez De Mora"

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**ELEMENTO INTEGRADOR**

“Saludo apache”

-Vamos a darnos las manos

Les vamos a saludar  
de la forma que en seguida  
les vamos a presentar.

-Un saludo de apache,

Un saludo de capitán  
un saludo de elefante  
y un saludo formal.

-Un saludo con los ojos,  
un saludo con los pies  
una sonrisita alegre  
y dos vueltas al revés



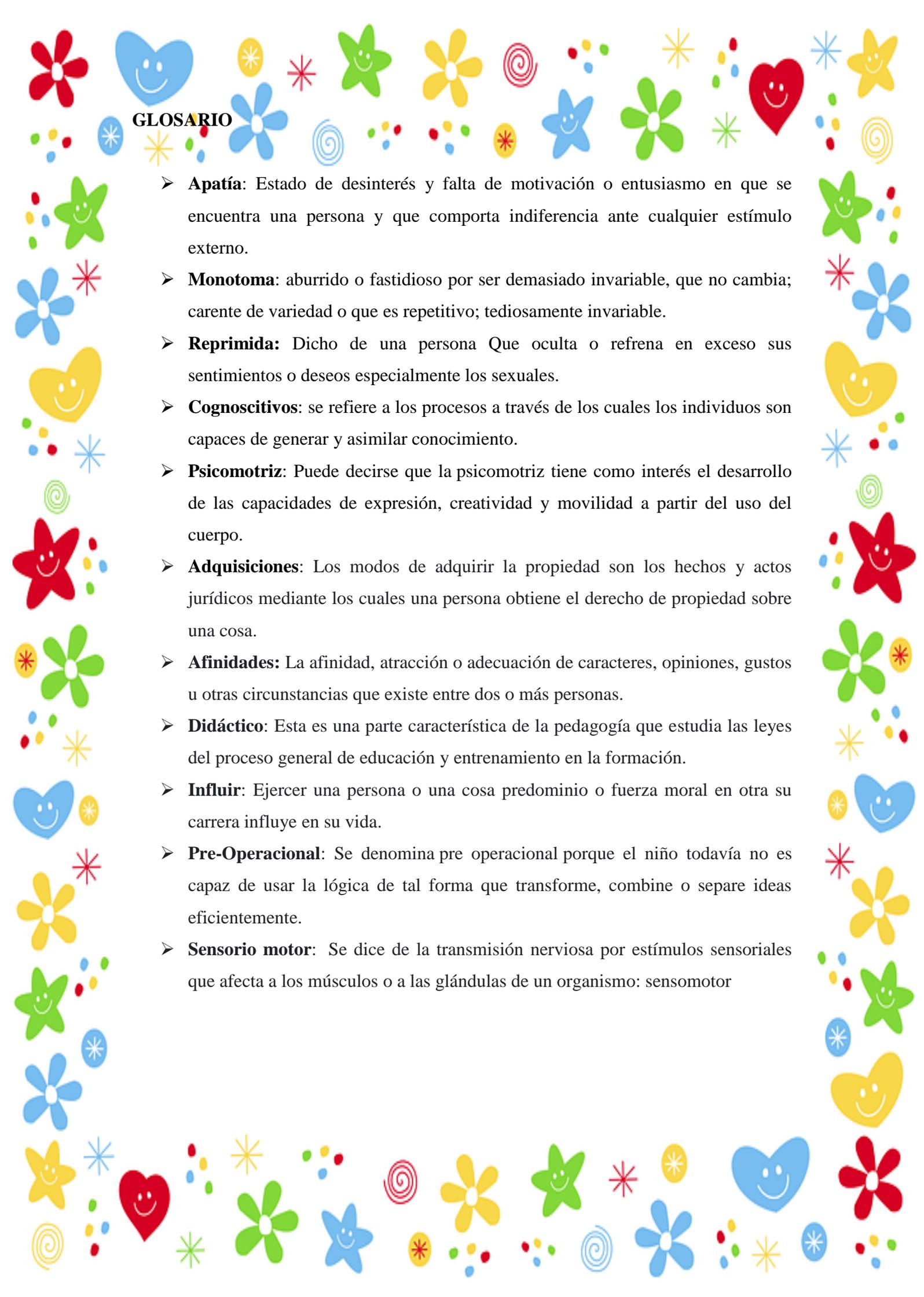
Tabla 38: Lista de Cotejo - Actividad N: 10 Pulpo Numérico

**Lista de Cotejo - Actividad N: 10 Pulpo Numérico**

Grupo de edad: 3 a 4 años		Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógica matemática.		
N°	Nombres de niñas y niños	Destrezas: Comprender la relación de números cantidad hasta el 5		
		Evaluación de logro Identifica los números del 1 al 5 Establece las pelotitas de acuerdo al número correspondiente Se concentra. Sigue órdenes		
		ADQUIRIDOS	EN PROCESO	INICIO
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa



## GLOSARIO

- **Apatía:** Estado de desinterés y falta de motivación o entusiasmo en que se encuentra una persona y que comporta indiferencia ante cualquier estímulo externo.
- **Monotoma:** aburrido o fastidioso por ser demasiado invariable, que no cambia; carente de variedad o que es repetitivo; tediosamente invariable.
- **Reprimida:** Dicho de una persona Que oculta o refrena en exceso sus sentimientos o deseos especialmente los sexuales.
- **Cognoscitivos:** se refiere a los procesos a través de los cuales los individuos son capaces de generar y asimilar conocimiento.
- **Psicomotriz:** Puede decirse que la psicomotriz tiene como interés el desarrollo de las capacidades de expresión, creatividad y movilidad a partir del uso del cuerpo.
- **Adquisiciones:** Los modos de adquirir la propiedad son los hechos y actos jurídicos mediante los cuales una persona obtiene el derecho de propiedad sobre una cosa.
- **Afinidades:** La afinidad, atracción o adecuación de caracteres, opiniones, gustos u otras circunstancias que existe entre dos o más personas.
- **Didáctico:** Esta es una parte característica de la pedagogía que estudia las leyes del proceso general de educación y entrenamiento en la formación.
- **Influir:** Ejercer una persona o una cosa predominio o fuerza moral en otra su carrera influye en su vida.
- **Pre-Operacional:** Se denomina pre operacional porque el niño todavía no es capaz de usar la lógica de tal forma que transforme, combine o separe ideas eficientemente.
- **Sensorio motor:** Se dice de la transmisión nerviosa por estímulos sensoriales que afecta a los músculos o a las glándulas de un organismo: sensomotor

## CAPITULO IV

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

1.- ¿Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno?

Tabla 39: ÍTEM 1 ¿Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	20	67%
En Proceso	10	33%
Inicio	0	0%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”  
**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 21: ¿Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”  
**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

#### Análisis de datos

En el gráfico N°21.- El 67% corresponden a 30 niñas y niños que se encuentran en adquirido el conocimiento mientras que el 33% se encuentra en proceso de Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno.

## 2.- ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?

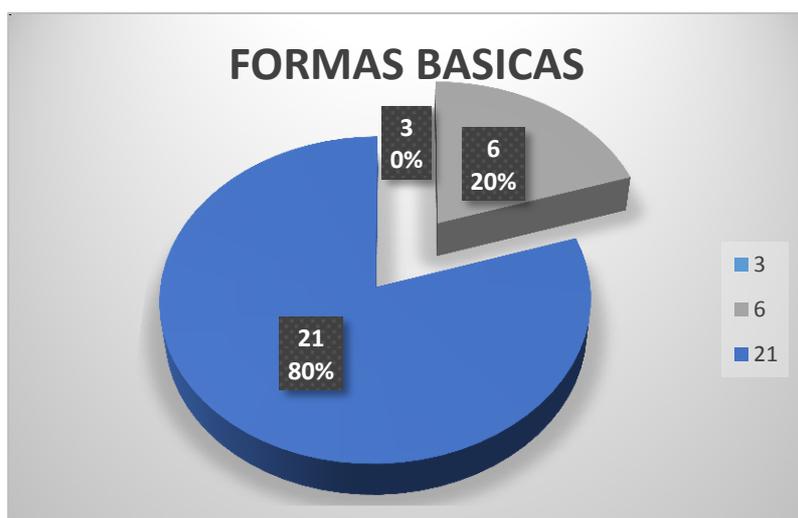
Tabla 40: ÍTEM 2 ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	3	0%
En Proceso	6	20%
Inicio	21	80%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 22: ¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

En el gráfico N°22 - Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 21 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos, mientras el 20% que representan a 6 niñas y niños están en proceso y 0% que representan a 3 niñas y niños se encuentran en adquirido.

### 3.- ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?

Tabla 41: ÍTEM 3 ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	10	33%
En Proceso	8	27%
Inicio	12	40%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 23: ¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

#### Análisis de datos:

En el gráfico N° 23.- Mediante los resultados obtenidos el 40% que representan a 12 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar las principales figuras geométricas, mientras el 27% representan a 8 niñas y niños están en proceso y el 33% en adquirido.

#### 4.- ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)?

Tabla 42: ÍTEM 4 ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	8	27%
En Proceso	4	13%
Inicio	18	60%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 24: ¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

#### Análisis de datos:

En el gráfico N° 24.- Mediante los resultados obtenidos el 60% que representan a 18 niñas y niños se encuentran en inicio de reconocer la ubicación de objetos desde los distintos puntos de referencias, como cerca/lejos, adelante/atrás, junto a, entre, mientras el 13% que representan a 4 niñas y niños están en proceso, el 27% que representa a 8 niñas y niños se encuentran en adquirido.

## 5.- ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)?

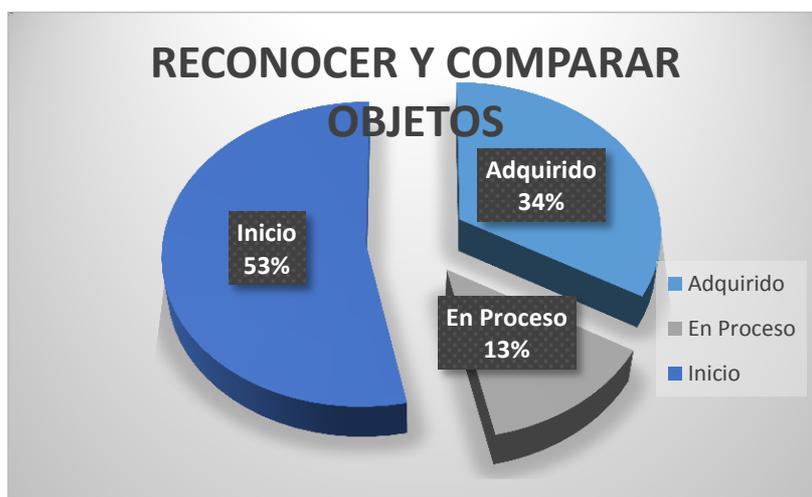
Tabla 43: ÍTEM 5 ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	10	34%
En Proceso	4	13%
Inicio	16	53%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Grafico 25: ¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

En el gráfico N° 25.- Mediante los resultados obtenidos el 53 % que representan a 16 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de formar color y tamaño, mientras el 13% representan a 4 niñas y niños están en proceso y el 34% que representa a 10 niñas y niños que están en adquirido de reconocer y comparar objetos.

## 6.- ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno?

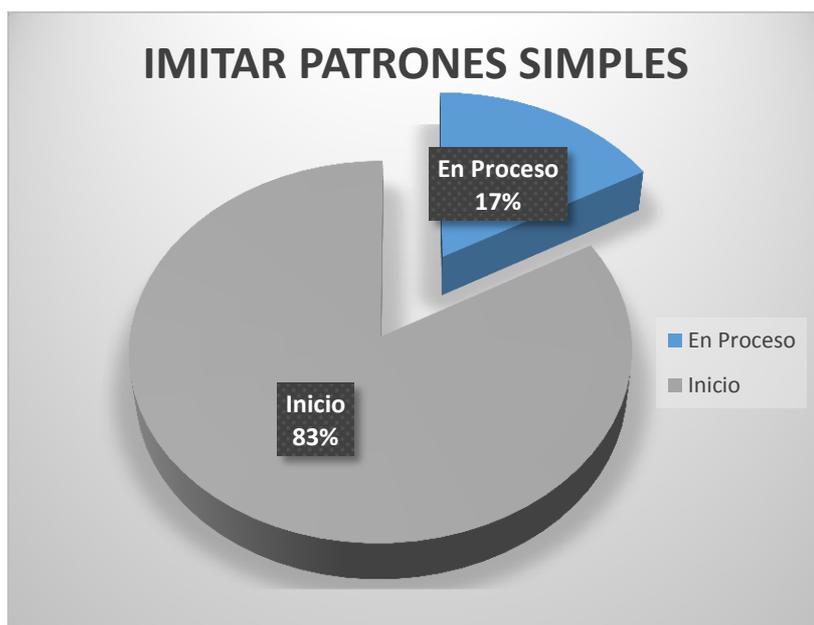
Tabla 44: ÍTEM 6 ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	5	17%
Inicio	25	83%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 26: ¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

**En el gráfico N°26.-** Mediante los resultados obtenidos el 83% que representan a 25 niñas y niños se encuentran en inicio de clasificar objetos con dos atributos, tamaños, color y forma, mientras el 17% representan a 5 niñas y niños están en proceso.

**7.- ¿Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento?**

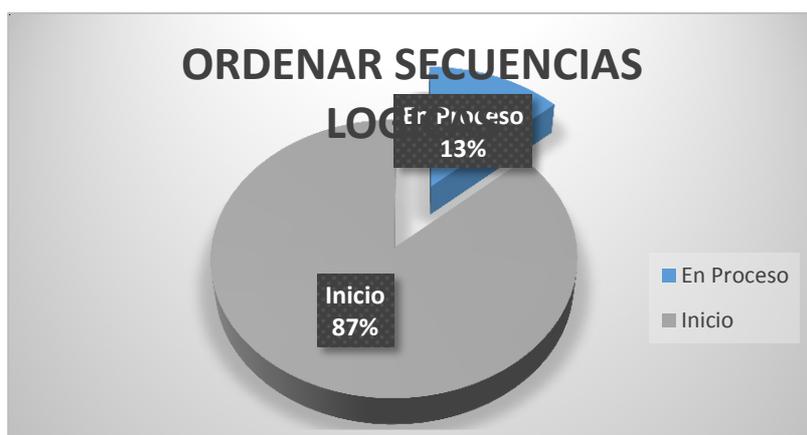
**Tabla 45: ÍTEM 7 ¿Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento?**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	4	13%
Inicio	26	87%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Gráfico 27: ¿Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento?**



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

**Análisis de datos:**

**En el gráfico N° 27.-** Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a 26 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño mientras el 13% representan a 4 niñas y niños están en proceso.

## 8.- ¿Diferenciar entre colección de más y menos objetos?

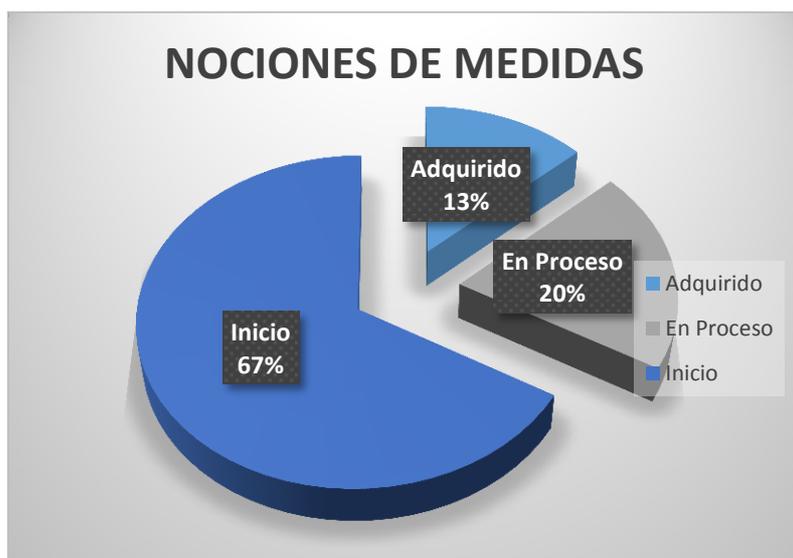
Tabla 46: ÍTEM 8 ¿Diferenciar entre colección de más y menos objetos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	4	13%
En Proceso	6	20%
Inicio	20	67%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 28: ¿Diferenciar entre colección de más y menos objetos?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

En el gráfico N° 28.- Mediante los resultados obtenidos el 67% que representan a 20 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar los objetos las nociones de medidas: largo/corto, grueso /delgado mientras el 20% representan a 6 niñas y niños están en proceso y el 13% que representan a 4 niñas y niños se encuentran en adquirido.

## 9.- ¿Comprender la relación de numero cantidad hasta el 5?

Tabla 47: ÍTEM 9 ¿Comprender la relación de numero cantidad hasta el 5?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	5	17%
Inicio	25	83%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 29: ¿Comprender la relación de numero cantidad hasta el 5?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

**En el gráfico N° 29.-** Mediante los resultados obtenidos el 83% que representan a 25 niñas y niños se encuentran en inicio de ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento, mientras el 17% representan a 5 niñas y niños están en proceso.

## 10.- ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10?

Tabla 48: ÍTEM 10 ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	0	0%
En Proceso	6	20%
Inicio	24	80%
Total	30	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez de Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

Gráfico 30: ¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10?



**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

### Análisis de datos:

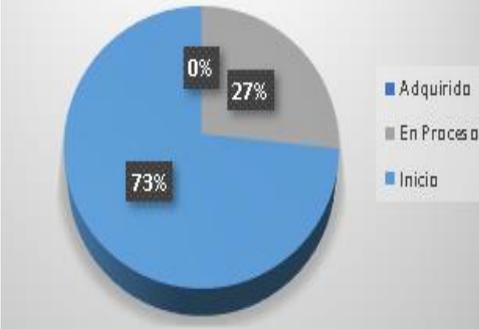
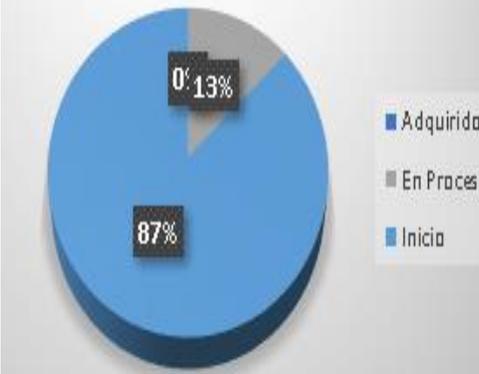
En el gráfico N° 30.- Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 24 niñas y niños se encuentran en inicio de continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, mientras el 20% representan a 6 niñas y niños están en proceso.

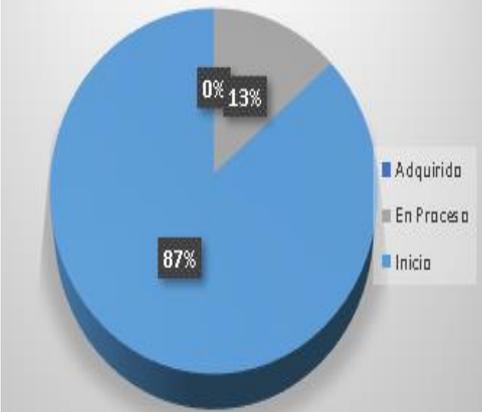
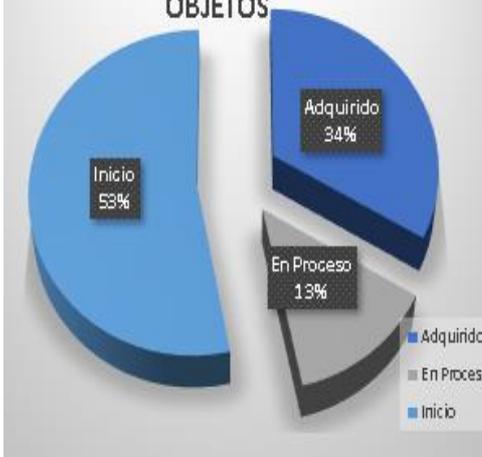
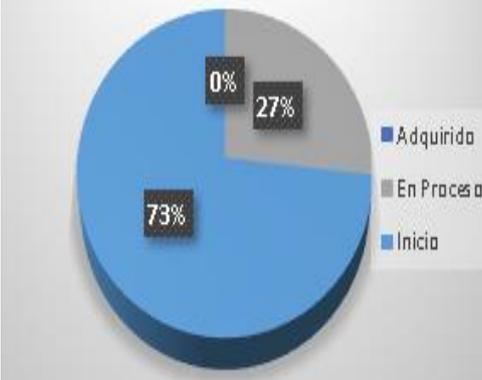
## 4.2. Cuadro Comparativo

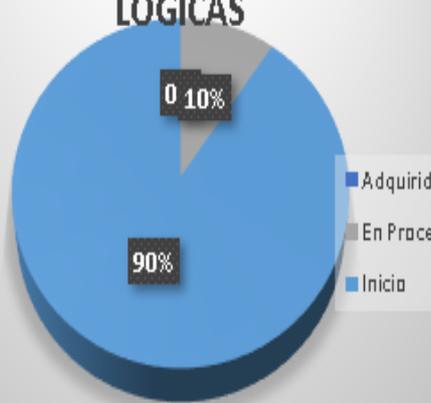
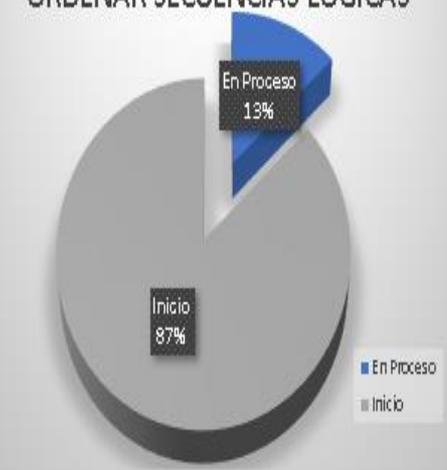
Llevado a cabo el análisis previo correspondiente en el capítulo II y el análisis de resultados después de la propuesta del capítulo IV se establecen el siguiente cuadro comparativo:

Tabla 49: Tabla Comparativa

Código	Destrezas	Gráficos previos a la propuesta	Gráficos después de la propuesta
Ítem 1	¿Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno?	<p><b>RECONOCER LOS COLORES PRIMARIOS</b></p> <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°11.- El 100% corresponden a 30 niñas y niños que se encuentran en inicio de Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno.</p>	<p><b>RECONOCER LOS COLORES PRIMARIOS</b></p> <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°21.- El 67% corresponden a 30 niñas y niños que se encuentran en adquirido el conocimiento mientras que el 33% se encuentra en proceso de Reconocer los colores primarios el blanco y el negro en objeto e imágenes de su entorno.</p>
Ítem 2	¿Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares, cuadrangulares en objeto de su entorno?	<p><b>FORMAS BASICAS</b></p> <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°12 - Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 24 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos, mientras el 20% que representan a 6 niñas y niños están en proceso.</p>	<p><b>FORMAS BASICAS</b></p> <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N°22 - Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 21 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos, mientras el 20% que representan a 6 niñas y niños están en proceso y 0% que representan a 3 niñas y niños se encuentran en adquirido.</p>

<p>Ítem 3</p>	<p>¿Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, alado, dentro/fuera, cerca/lejos?</p>	<p style="text-align: center;"><b>NOCIONES ESPACIALES</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N° 13.- Mediante los resultados obtenidos el 73% que representan a 22 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar las principales figuras geométricas, mientras el 27% representan a 8 niñas y niños están en proceso.</p>	<p style="text-align: center;"><b>NOCIONES ESPACIALES</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N° 23.- Mediante los resultados obtenidos el 40% que representan a 12 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar las principales figuras geométricas, mientras el 27% representan a 8 niñas y niños están en proceso y el 33% en adquirido.</p>
<p>Ítem 4</p>	<p>¿Clasificar objeto con un atributo (tamaño, color o forma)?</p>	<p style="text-align: center;"><b>NOCIONES ESPACIALES</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N° 14.- Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a 26 niñas y niños se encuentran en inicio de reconocer la ubicación de objetos desde los distintos puntos de referencias, como cerca/lejos, adelante/atrás, junto a, entre, mientras el 13% que representan a 4 niñas y niños están en proceso.</p>	<p style="text-align: center;"><b>NOCIONES ESPACIALES</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N° 24.- Mediante los resultados obtenidos el 60% que representan a 18 niñas y niños se encuentran en inicio de reconocer la ubicación de objetos desde los distintos puntos de referencias, como cerca/lejos, adelante/atrás, junto a, entre, mientras el 13% que representan a 4 niñas y niños están en proceso, el 27% que representa a 8 niñas y niños se encuentran en adquirido.</p>

<p>Ítem 5</p>	<p>¿Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)?</p>	<p style="text-align: center;"><b>RECONOCER Y COMPARAR OBJETOS</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N° 15.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 87 % que representan a 26 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de formar color y tamaño, mientras el 13% representan a 4 niñas y niños están en proceso.</p>	<p style="text-align: center;"><b>RECONOCER Y COMPARAR OBJETOS</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N° 25.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 53 % que representan a 16 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de formar color y tamaño, mientras el 13% representan a 4 niñas y niños están en proceso y el 34% que representa a 10 niñas y niños que están en adquirido de reconocer y comparar objetos.</p>
<p>Ítem 6</p>	<p>¿Imitar patrones simples con elementos de su entorno?</p>	<p style="text-align: center;"><b>IMITAR PATRONES SIMPLES</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N°16.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 73% que representan a 22 niñas y niños se encuentran en inicio de clasificar objetos con dos atributos, tamaños, color y forma, mientras el 27% representan a 8 niñas y niños están en proceso.</p>	<p style="text-align: center;"><b>IMITAR PATRONES SIMPLES</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N°26.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 83% que representan a 25 niñas y niños se encuentran en inicio de clasificar objetos con dos atributos, tamaños, color y forma, mientras el 17% representan a 5 niñas y niños están en proceso.</p>

<p>Ítem 7</p>	<p>¿Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento?</p>	<p style="text-align: center;"><b>ORDENAR SECUENCIAS LOGICAS</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N° 17.- Mediante los resultados obtenidos el 90% que representan a 27 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño mientras el 10% representan a 3 niñas y niños están en proceso.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ORDENAR SECUENCIAS LOGICAS</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N° 27.- Mediante los resultados obtenidos el 87% que representan a 26 niñas y niños se encuentran en inicio de comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño mientras el 13% representan a 4 niñas y niños están en proceso.</p>
<p>Ítem 8</p>	<p>¿Diferenciar entre colección de más y menos objetos?</p>	<p style="text-align: center;"><b>NOCIONES DE MEDIDAS</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N° 18.- Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 24 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar los objetos las nociones de medidas: largo/corto, grueso /delgado mientras el 20% representan a 6 niñas y niños están en proceso.</p>	<p style="text-align: center;"><b>NOCIONES DE MEDIDAS</b></p>  <p><b>Análisis de datos:</b> En el gráfico N° 28.- Mediante los resultados obtenidos el 67% que representan a 20 niñas y niños se encuentran en inicio de identificar los objetos las nociones de medidas: largo/corto, grueso /delgado mientras el 20% representan a 6 niñas y niños están en proceso y el 13% que representan a 4 niñas y niños se encuentran en adquirido.</p>

<p>Ítem 9</p> <p>¿Comprender la relación de número cantidad hasta el 5?</p>		<p style="text-align: center;"><b>CANTIDAD HASTA EL 5</b></p> <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N° 19.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 24 niñas y niños se encuentran en inicio de ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento, mientras el 20% representan a 6 niñas y niños están en proceso.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CANTIDAD HASTA EL 5</b></p> <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N° 29.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 83% que representan a 25 niñas y niños se encuentran en inicio de ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escena de cuento, mientras el 17% representan a 5 niñas y niños están en proceso.</p>
<p>Ítem 10</p> <p>¿Comprender la relación de números – cantidad hasta el 10?</p>		<p style="text-align: center;"><b>CANTIDAD HASTA EL 10</b></p> <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N° 20.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 77% que representan a 23 niñas y niños se encuentran en inicio de continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, mientras el 23% representan a 7 niñas y niños están en proceso.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CANTIDAD HASTA EL 10</b></p> <p><b>Análisis de datos:</b>  <b>En el gráfico N° 30.-</b> Mediante los resultados obtenidos el 80% que representan a 24 niñas y niños se encuentran en inicio de continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas, mientras el 20% representan a 6 niñas y niños están en proceso.</p>

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “Clemencia Rodríguez De Mora”

**Elaborado por:** Lilia Aracely Naita Ochoa

## CAPITULO V

### 5.1. Conclusiones

Considerando los resultados obtenidos en la presente investigación y siendo mi objetivo, implementar una guía de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo, de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo enero – mayo 2022, se puede concluir lo siguiente:

- Para diagnosticar la utilidad práctica de la implementación de los juegos lúdicos metodológicos en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, se aplicó una encuesta a las docentes de educación inicial básica, con la finalidad de investigar el grado de conocimiento que tienen sobre los juegos lúdicos y analizar el resultado para desarrollar herramientas que influyan de forma positiva en el aprendizaje y mejorar el desarrollo del área de matemática, dentro y fuera del aula.
  
- Se diseñó una guía metodológica para la enseñanza de las matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años, dirigida para las docentes de educación inicial básica la cual será de aporte en el aprendizaje de esta asignatura, donde cuenta con todos los pasos detallados para llevar a cabo cada juego didáctico.
  
- Para la implementación de la guía didáctica, fue muy importante saber de forma previa, sobre el conocimiento de las matemáticas de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo, para después de la aplicación de la guía metodológica evaluar los resultados, los cuales demuestran la factibilidad del presente proyecto a favor del grupo muestra de estudio

## 5.2. Recomendaciones

En base a los importantes resultados que he obtenido en mi investigación y procurando enfocar, en forma integral el aprendizaje, con énfasis en el área de matemáticas de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad me permito recomendar lo siguiente:

- Se debe Identificar, desarrollar y aplicar de forma técnica, estratégica y periódica, los elementos y herramientas para evaluar a las docentes de educación inicial básica, sobre como identificar los factores que afectan la comprensión y aprendizaje de los conceptos básicos de la asignatura, los conocimientos y destrezas de las docentes, para impartir las clases mediante la implementación de los juegos lúdicos metodológicos en niñas y niños de 3 a 4 años de edad,
- Se recomienda que las autoridades de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo, se muestren vigilantes sobre la aplicación de la guía metodológica para la enseñanza de las matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, la cual será de aporte en el aprendizaje de esta asignatura.
- Es muy importante que las docentes de educación inicial básica de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora del cantón Santo Domingo, realicen una evaluación previa antes de aplicar la guía didáctica a las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, además lean, analicen y comprendan cada juego lúdico a desarrollarse, para así explicar de manera concreta y lograr un aprendizaje exitoso.
- Es muy importante para las niñas y niños establecer los juegos lúdicos desde muy corta edad como parte de la enseñanza educativa para el aprendizaje del pensamiento de las matemáticas, porque son parte fundamental de las culturas de nuestros antepasados.

## BIBLIOGRAFÍA

- Admin, R. (11 de junio de 2019). La importancia del aprendizaje a lo largo de la vida. Obtenido de <http://www.paueducation.com/la-importancia-del-aprendizaje-a-lo-largo-de-la-vida/>
- Afanador, S., & López, A. (2019). Juegos lúdicos. Obtenido de <http://edu-fisica-ietia.blogspot.com/p/juegos-ludicos.html>
- Alcedo, Y., & Chacón, C. (01 de junio de 2011). Enfoque Lúdico. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>
- Barberá, E. (1995). Estrategias en matemáticas. Cuadernos de Pedagogía. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/322888002.pdf>
- Barrera, H., Barragán, T., & Ortega, G. (2017). La Realidad Educativa Ecuatoriana desde una Perspectiva Docente. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2317/1/Realidad.pdf>
- Cabanes, L., & Colunga, S. (2017). La Matemática en el desarrollo cognitivo y metacognitivo del escolar primaria. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184015/html/>
- CentroEducativoMaranatha. (2013). Lúdica. Obtenido de <http://laludicaut.blogspot.com/p/importancia-de-la-ludica.html>
- CEPAL. (diciembre de 2018). Desarrollo sostenible . Obtenido de [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf)
- Coelho, F. (17 de mayo de 2019). Metodología del aprendizaje. Obtenido de <https://www.significados.com/metodologia/>
- ConstituciondelaRepublicadelEcuador. (13 de julio de 2011). La educación derecho de las personas. Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Cotui, A. (2020). Tipos de matemáticas. Obtenido de <https://matematicas.win/tipos-de-matematicas/>
- Delors, J. (1994). Los cuatro Pilares de la Educación. Obtenido de <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- EcuRed. (10 de febrero de 2021). Juegos Lúdico. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Juegos\\_L%C3%BAdico](https://www.ecured.cu/Juegos_L%C3%BAdico)
- Etecé. (2022). Matemáticas. Obtenido de <https://concepto.de/matematicas/#ixzz7XKTXEnLA>
- Flores, P. (2001). Aprendizaje en Matemáticas. Obtenido de <https://www.ugr.es/~pflores/textos/cLASES/CAP/APRENDI.pdf>

- FondodeNacionesUnidasparalaInfancia, U. (junio de 2019). Objetivo de Desarrollo Sostenible. Obtenido de <https://www.unicef.org/media/71156/file/UNICEF-informe-anual-2019.pdf>
- Gesfomedia. (2022). Juegos de matemáticas para niños de Primaria. Obtenido de <https://www.mundoprimary.com/juegos-educativos/juegos-matematicas>
- IISUE. (2012). Principales problemas que afectan al desarrollo del sistema educativo. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982012000500014](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982012000500014)
- López, J. (22 de junio de 2016). Las Actividades Lúdico Recreativas Formativas como uso de herramientas para el fortalecimiento de la actitud creativa. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8948/proyecto%20ALRF%20actitud%20creativa%20final.pdf?sequence=1>
- Mariotti, G. (24 de mayo de 2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Matas, J. (2019). Objetivo de Desarrollo Sostenible. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Medina, C. (28 de junio de 2019). Importancia del uso de la lúdica para el desarrollo de las competencias específicas en el área de logística. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a19v40n35/a19v40n35p09.pdf>
- Merino, M. (2012). Matemáticas. Obtenido de <https://definicion.de/matematicas/>
- Mideros , A. (2017). Plan Nacional para el Buen Vivir. Obtenido de <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- MINEDUC. (2017). Normativa para obtener la calidad de elegible y del concurso de méritos y oposición para llenar vacantes de docentes en el magisterio nacional. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/07/MINEDUC-MINEDUC-2017-00065-A-2.pdf>
- MINEDUC. (2022). Ley Organica de Educación Intercultural. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/LOEI.pdf>
- NacionesUnidas. (10 de diciembre de 1948). Declaracion Universal de los Derechos. Obtenido de <https://www.epn.edu.ec/wp-content/uploads/2015/06/Declaracion-DDHH1.pdf>

- Ninabanda, R. (2019). Manual de Estrategias Lúdicas. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Parada Robles, M. (19 de diciembre de 2018). Desarrollar el pensamiento lógico matemático a través del juego. Obtenido de <https://www.gaiaecocrianza.com/blog/desarrollar-el-pensamiento-logico-matematico-a-traves-del-juego/>
- Pérez, J. (2008). Aprendizaje. Obtenido de <https://definicion.de/aprendizaje/#:~:text=Se%20denomina%20aprendizaje%20a%20proceso,vinculadas%20a%20hecho%20de%20aprender.>
- Pérez, J., & Merino, M. (2008). El Juego. Obtenido de <https://definicion.de/juego/>
- Rivera, J. (1995). El aprendizaje significativo. Obtenido de [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El\\_aprendizaje\\_significativo.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf)
- Rodríguez, M. E. (2010). La matemática: ciencia clave en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial. Zona Próxima, No 13, 1.
- Ruíz, Y. (14 de mayo de 2011). Aprendizaje de las Matemáticas. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8451.pdf>
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo–Senplade. (2013). Plan Nacional para el Buen Vivir. Obtenido de <http://ftp.eeq.com.ec/upload/informacionPublica/2013/PLAN-NACIONAL-PARA-EL-BUEN-VIVIR-2013-2017.pdf>
- Ucha, F. (enero de 2010). Lúdica. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/ludico.php>
- UNESCO. (2021). La educación transforma vidas. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/education>
- UNICEF. (octubre de 2018). Aprendizaje a través del juego. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNIR. (21 de enero de 2021). El aprendizaje significativo: ¿por qué introducirlo en el aula? Obtenido de <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/aprendizaje-significativo/>
- Westreicher, G. (2021 de abril de 2021). Matemáticas. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/matematicas.html>

# ANEXOS

**ANEXO 1: SOLICITUD DE APROBACIÓN DE TEMA DE TESIS**

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**  
WWW.ITSJAPON.EDU.EC

Santo Domingo, 09 de marzo del 2022  
Of. No. 015-CA-ISTJ-STD-2022

Señor  
Lcdo. JAVIER ORLANDO FRANCO SALAS  
UNIDAD EDUCATIVA CLEMENCIA RODRÍGUEZ DE MORA

En su Despacho.-  
De mis consideraciones:

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

Es por ello que me dirijo a usted de la forma más cordial para solicitarle se autorice a la Srta. LILIA ARACELY NAITA OCHOA con CI. 1718467168 egresada, de la Carrera Parvularia en el periodo académico Noviembre 2021 – Abril 2022, a ejecutar su Proyecto de Titulación que tiene como tema: "IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD, DE LA UNIDAD EDUCATIVA CLEMENCIA RODRÍGUEZ DE MORA DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, DE LA PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, EN EL PERIODO ENERO - MAYO 2022", tomando en cuenta que este tipo de proyectos aportará de manera significativa al desarrollo institucional.

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

Atentamente;

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

WWW.ITSJAPON.EDU.EC

SEDE UIO Pomasqui – Barrio Marieta de Veintimilla y 4ta transversal. ☎ 02 2356 368 ☎ 098 691 5500  
SANTO DOMINGO Av. Galápagos y Calle Cuenca 505 ( frente a Solca). ☎ 02 275 4009 ☎ 096-306 7678

REDMINOTE 9  
AI QUAD CAMERA

MÁS QUE UNA UNIDAD EDUCATIVA  
AMOR AL COMERCIO

RECIBIDO  
16-03-2022

UNIDAD EDUCATIVA CLEMENCIA RODRÍGUEZ DE MORA  
RECTORADO  
SANTO DOMINGO ECUADOR

ITJ

## ANEXO 2: CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN



### CERTIFICADO

El que suscribe, Rector de la Unidad Educativa **CLEMENCIA RODRÍGUEZ DE MORA**, a petición verbal de la parte interesada, tiene a bien certificar que la Srta.:

**NAITA OCHOA LILIA ARACELY**, con número de cédula **171846716-8**, realizó el proyecto de titulación con el Tema: Implementación de juegos lúdicos metodológicos para mejorar la estrategia del aprendizaje en el área de matemáticas en niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa Clemencia Rodríguez de Mora, del Cantón Santo Domingo de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo enero -mayo 2022

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad y el interesado puede hacer uso del presente documento, como lo estime conveniente.

Santo Domingo, 09 de agosto del 2022

Atentamente:



Lie. Javier Franco Salas  
**RECTOR**



Cel. 0991454787- ofic.3742142

### ANEXO 3: IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DEL PROYECTO DE INTEGRADOR (TESIS) -01





## **ANEXO 4: ENTREVISTA APLICADA A LA DIRECTORA**

**1. ¿Qué importancia le atribuyes al desarrollo de la creatividad en los primeros años de vida?**

La creatividad es importante desarrollarla a lo largo de la vida, pero es importante desarrollarla en los primeros años de vida del niño.

**2. ¿Será que la creatividad en las niñas y niños surge de manera espontánea o se puede estimular, desarrollar para sacar el mayor potencial de ellos?**

Hay niños que ya nacen son innatos, pero es importante que mientras existe estimulación se les puede fortalecer aquellas habilidades, por ello es importante que la docente utilice estrategias adecuadas.

**3. ¿Qué estrategias utilizan las docentes en su institución para desarrollar la creatividad en los estudiantes?**

En la institución se trabaja con diferentes estrategias, pero la más importante es la paleta de las inteligencias múltiples es una estrategia que permite trabajar cada una de las habilidades de los niños, para que los niños aprendan a ser autónomos.

**4. ¿Cuáles ambientes de aprendizaje considera usted que influyen en el aprendizaje del estudiante? ¿Por qué?**

Considero lo que se desarrolla a través del juego es importante. Uno de los proyectos relevantes en la institución que se trabaja hace dos años se llama proyecto de primera infancia que se centra en trabajar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y lecto-escritura.

**5. ¿Cómo director de su institución, qué metodología considera que se debe utilizar para incentivar el desarrollo de la creatividad en los niños?**

Considero que no existe una específica, ya que eso va a depender mucho del grupo de estudiantes.

**6. ¿Cómo trabajan las docentes de su institución en el desarrollo de la creatividad en los niños de inicial II? (Actividades, dinámicas, tareas etc.)**

Se trabaja mediante un proyecto denominado de primera infancia que se trabaja por sesiones centra en trabajar el desarrollo del pensamiento lógico- matemático y lecto-escritura.

**7. ¿Qué estrategias están llevando a cabo para el desarrollo de la creatividad con los niños de inicial II**

Las docentes trabajan a través del juego para desarrollar la creatividad.

**8. ¿Aparte del salón de clases, qué otros espacios lúdicos han utilizado para obtener un mejor resultado en el desarrollo de la creatividad con los niños de inicial II?**

El aula de clase no es el único lugar que se aprende. Considero que todos lugares son importantes porque pueden adquirir conocimientos mediante la interacción con el medio ambiente.

**9. ¿Qué relación existe entre lúdica y la creatividad? ¿Por qué?**

Si, existe una relación. Considero que la creatividad se puede ir desarrollando y la lúdica es algo que les gusta a los estudiantes el juego y la diversión.

**10. Argumente sobre alguna situación o problemática por la que haya pasado el desarrollo de la creatividad con los niños de inicial II.**

Uno de los problemas que ha existido es la educación virtual, ya que no se puede trabajar adecuadamente con los niños.