

**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE PÁRVULOS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN EL
DESARROLLO DE LAS DESTREZAS LÓGICO MATEMÁTICAS DE
NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
MIXTA “HACIA LA CUMBRE” DEL CANTÓN PLAYAS DURANTE EL
PERIODO LECTIVO 2017–2018”**

TUTOR:

MSc. Rosa Martínez Avendaño

AUTORES:

Kerly Lisseth Arce Pincay
Helens Analexi Cruz Tomalá

Guayaquil, 2018

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de niños de 4 años en la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia La Cumbre" del cantón Playas durante el periodo lectivo 2018"		
AUTOR/ES: KERLY LISSETH ARCE PINCAY HELENS ANALEXI CRUZ TOMALÁ	TUTORA: MSC. ROSA NARCISA MARTÍNEZ AVENDAÑO	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL	FACULTAD: EDUCACIÓN	
CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN: 2018	N. DE PÁGS.: 134 págs.	
ÁREAS TEMÁTICAS: Formación de Personal Docente y Ciencias de la Educación.		
PALABRAS CLAVE: JUEGO DESTREZA MATEMÁTICAS		
RESUMEN: Es importante conocer el desarrollo cognitivo y comprender cada etapa para contribuir al aprendizaje de los niños y potenciar sus habilidades. Durante los 5 primeros años puede absorber y repetir información con mucha más facilidad, razón por la cual se los compara con una esponja que aprende de su entorno familiar. El ingreso al sistema educativo puede ser un proceso difícil para el niño debido a que se espera que logre aprendizajes de lecto-escritura y adquiera habilidades matemáticas. Usualmente el método implementado es la repetición, realizar planas puede llevar al tedio y desinterés por lo que la profesora puede enseñar. Se considera, que en el primer contacto del niño con la escuela el aprendizaje debe proponerse como una actividad atractiva y entretenida para aumentar la eficacia y lograr la participación en clases. Resulta favorable la aplicación de la metodología del juego-trabajo, como bien lo establece el currículo de Educación Inicial 2014 propuesto por el Ministerio de Educación. Mediante esta táctica aplicada podemos implementar juegos didácticos acorde a la edad y la necesidad que requiere el grupo. En este caso a la población de estudiantes de educación inicial 2 (4 años) en la Unidad Educación Particular Mixta "Hacia la nueva cumbre" del cantón Playas.		
N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTORES/ES: KERLY LISSETH ARCE PINCAY HELENS ANALEXI CRUZ TOMALÁ	Teléfono: 0980855441 0985630640	E-mail: lissethpincay@gmail.es helenscruztomala@gmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Msc. Georgina Hinojosa Dazza. DECANA 2596500 EXT. 217 E-mail: gchinojosad@ulvr.edu.ec Msc. María Fernanda Chiriboga Posligua DIRECTORA DE LA CARRERA (E) Teléfono: 2596500 EXT. 219 Correo electrónico mchiribogap@ulvr.edu.ec	

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO



Urkund Analysis Result

Analysed Document: 21.8.18 URKUND.docx (D40904383)
Submitted: 8/22/2018 12:31:00 AM
Submitted By: rnmartineza@ulvr.edu.ec
Significance: 4 %

Sources included in the report:

2017 TESIS FINAL IVAN MANUEL GUALACATA.pdf (D29698109)
TESIS YOLANDA ARIAS.docx (D24583615)
TESIS URKUND DILMA.docx (D29822126)
EP-T-GY-1033.docx (D40390650)
final deTRABAJO DE GRADO UTN 2017- 2018.docx (D40606548)
<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
<http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G365.pdf>
<http://www.eltiempo.com/vida/educacion/importancia-del-juego-para-el-desarrollo-congnitivo-y-social-40370>
<http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec099es.pdf>
<http://dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-58262014000300109&script=sci_arttext
<http://dx.doi.org/10.6018/j/194071>
<http://www.redalyc.org/pdf/1941/194114582017.pdf>
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
<http://www.fisem.org/www/union/revistas/2014/39/archivo6.pdf>
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3903163.pdf>

Instances where selected sources appear:

46

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Las estudiantes/egresados(as), Kerly Lisseth Arce Pincay y Helens Analexi Cruz

Tomalá declaramos bajo juramento, que la autoría del presente trabajo de investigación, corresponde totalmente a los/las suscritos(as) y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos nuestros derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Este proyecto se ha ejecutado con el propósito de estudiar ("Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de niños de 4 años en la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia La Cumbre" del cantón Playas durante el periodo lectivo 2017-2018").

Autoras:


Kerly Lisseth Arce Pincay

C.I. 0950764290


Helens Analexi Cruz Tomalá

C.I. 0941041840

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor(a) del Proyecto de Investigación "Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de niños de 4 años en la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia La Cumbre" del cantón Playas durante el periodo lectivo 2017-2018", nombrado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Administración de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y analizado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: "Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de niños de 4 años en la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia La Cumbre" del cantón Playas durante el periodo lectivo 2017-2018", presentado por los estudiantes Kerly Lisseth Arce Pincay y Helens Analexi Cruz Tomalá como requisito previo a la aprobación de la investigación para optar al Título de Licenciada en Educación Inicial, encontrándose apto para su sustentación

Firma:



MSc. Rosa Martínez Avendaño

C.I. 050 7967913

AGRADECIMIENTOS

Mis sinceros agradecimientos a Dios por dar fuerza cada día y seguir adelante. A mis padres por darme la motivación todos los días, porque sin ellos no haya sido posible.

MSc. Rosa Martínez Avendaño por la paciencia que tuvo para explicar cada vez que había una equivocación, con su ayuda hemos podidos terminar la investigación.

Kerly Lisseth Arce Pincay

Agradecida en primer lugar con nuestro creador, por ser mi primer guía.

A mi familia porque me han ayudado y apoyado durante todo este proceso estudiantil, a mi tutora MSc. Rosa Martínez Avendaño por la paciencia y comprensión en este gran paso de la vida.

Helens Analexi Cruz Tomalá

DEDICATORIA

El trabajo de investigación está dedicado a Dios, a mis padres que son mis pilares fundamentales y mi motor para seguir creciendo profesionalmente, sin ellos no podría llegar a la meta propuesta.

Kerly Lisseth Arce Pincay

Este trabajo está dedicado a Dios y mi familia, por transmitirme ánimos y fuerzas, que de una u otra forma me ayudaron para poder culminar este proceso.

Helens Analexi Cruz Tomalá

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS	VI
DEDICATORIA	VII
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE FIGURAS	XII
TABLA DE ANEXOS	XIV
RESUMEN EJECUTIVO	XV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. Diseño de la Investigación	3
1.1 Presentación del estudio	3
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Sistematización del problema	6
1.4 Objetivo General	7
1.5 Objetivos Específicos	7
1.6 Justificación de la investigación	7
1.7 Delimitación de la investigación	9
1.8 Idea a defender	10
1.9 Identificación de variables	10
1.10 Operacionalización de las variables	10
CAPÍTULO II: Fundamentación Teórica de la Investigación	13
2.1 Antecedentes de la Investigación	13
2.2 Marco Teórico Referencial	17
2.2.1 El juego	17
2.2.2 Dimensiones de los juegos didácticos	20
2.2.3 Referencias teóricas acerca del juego didáctico en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas.	26
2.2.4 Destrezas	28
2.3 Marco Legal	33
2.4 Marco conceptual	38
CAPÍTULO III: Metodología de la Investigación	39
3.1 Fundamentación del tipo de investigación	39
3.2 Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación	40
3.3 Datos de población y muestra	41
3.4 Fuentes, recursos y cronograma	42
3.4.1 Fuentes	42
3.4.2 Recursos	42
3.5 Conclusiones preliminares	68

CAPÍTULO IV: Propuesta	71
4.1 Título de la propuesta	71
4.2 Justificación de la propuesta	71
4.3 Objetivo general de la propuesta	72
4.4 Objetivos específicos de la propuesta	72
4.5 Listado de los contenidos y esquema de la propuesta	72
4.6 Desarrollo de la propuesta	75
4.7 Validación de la propuesta	99
4.8 Impacto/Beneficios/ conclusiones	102
BIBLIOGRAFÍA	104
ANEXOS	111

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Operacionalización de las variables	23
Tabla 2	
Población y Muestra	42
Tabla 3	
Presupuesto de la recolección de datos	43
Tabla 4	
Cronograma	44
<u>ENCUESTA A DOCENTES</u>	
Tabla 5	
Metodologías que indica el currículo de educación inicial	46
Tabla 6	
Momento sobre las reglas de los juegos didácticos	46
Tabla 7	
Momento del cumplimiento de los roles en el juego	47
Tabla 8	
Momento de participación del juego de los estudiantes	49
Tabla 9	
Primer noción que se debe enseñar a los estudiantes	50
Tabla 10	
Noción a la que pertenece la destreza: Identifica antes, ahora y después	51
Tabla 11	
Los juegos didácticos y su ayuda en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas	52
Tabla 12	
Procedimiento para enseñar a contar oralmente en secuencias	53
Tabla 13	
Actividad para descubrir como se forman los colores secundarios	54
Tabla 14	
Destreza a desarrollarse para enseñar las figuras geométricas	55
<u>FICHA DE OBSERVACIÓN</u>	
Tabla 15	
Identificación de los colores secundarios mediante los juegos didácticos	58
Tabla 16	
Juegos didácticos donde se identifica las acciones de tiempo mañana, tarde y noche	60
Tabla 17	
Identificación de las formas geométricas en su entorno	61
Tabla 18	
Juegos didácticos donde se ordenan las secuencias lógicas	62
Tabla 19	
Juegos didácticos donde se identifican las acciones que suceden antes, ahora y después	63
Tabla 20	
Relacion de número y cantidad	64

Tabla 21	
Cuentar oralmente en secuencia	65
Tabla 22	
Nociones de medidas	66
Tabla 23	
Clasificación con atributos	67
Tabla 24	
Nociones espaciales	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1	
Metodologías que indica el currículo de educación inicial	46
Gráfico 2	
Momento de la actividad sobre las reglas de los juegos didácticos	47
Gráfico 3	
Momento de la experiencia de aprendizaje	48
Gráfico 4	
Momento que debe motivar a la participación en los juegos	49
Gráfico 5	
Desarrollar el pensamiento para identificar las nociones temporales	50
Gráfico 6	
Identifica antes ahora y después	51
Gráfico 7	
Juegos didácticos solo ayudan a desarrollar las destrezas lógico matemáticas	52
Gráfico 8	
Procedimiento para enseñar a los niños a contar oralmente en secuencias	53
Gráfico 9	
Colores secundarios	54
Gráfico 10	
Figuras geométricas	55
Gráfico 11	
Identifica los colores secundarios	59
Gráfico 12	
Acciones de tiempo mañana, tarde, noche	60
Gráfico 13	
Formas geométricas en su entorno de aprendizaje	61
Gráfico 14	
Secuencias lógicas	62
Gráfico 15	
Acciones que suceden antes ahora y después	63
Gráfico 16	
Relaciona el numeral con la cantidad hasta el 5	64
Gráfico 17	

Cuenta oralmente del 1 al 15 llevando la secuencia	65
Gráfico 18	
Nociones de medidas	66
Gráfico 19	
Clasifica objetos con dos atributos	67
Gráfico 20	
Nociones espaciales	68
Gráfico 21	
Esquema de propuesta	75
Gráfico 22	
Herramientas metodológicas	85
Gráfico 23	
Pasos para crear un juego didáctico	94
Imagen 1	
Bloques lógico de Dienes	23
Imagen 2	
Regleta de Cuisenaire	24
Imagen 3	
Esquema de la propuesta	74
Imagen 4	
Portada	76
Imagen 5	
Importancia de los juegos didácticos	78
Imagen 6	
Noción tiempo	86
Imagen 7	
Noción espacial	87
Imagen 8	
Noción de medidas	88
Imagen 9	
Formas y colores	89
Imagen 10	

Noción de cantidad	90
Imagen 11	
Ejemplo de pasos	95
Imagen 12	
Juego 1	96
Imagen 13	
Juego 2	97
Imagen 14	
Exposición de juegos	99

TABLA DE ANEXOS

Anexo 1. Formato de encuesta a docentes	114
Anexo 2. Ficha de entrevista a rector	117
Anexo 3. Ficha de observación a niños	119
Anexo 4. Fotos	121

RESUMEN EJECUTIVO

La finalidad de esta investigación, es orientar a los docentes parvularios a implementar los juegos didácticos en las actividades que influyan al desarrollo de destrezas lógico matemáticas. Es importante conocer el desarrollo cognitivo y comprender cada etapa para contribuir al aprendizaje de los niños y potenciar sus habilidades. Durante los 5 primeros años puede absorber y repetir información con mucha más facilidad, razón por la cual se los compara con una esponja que aprende de su entorno familiar. Usualmente el método implementado en este caso a la población de estudiantes de educación inicial 2 (4 años) en la Unidad Educación Particular Mixta “Hacia la cumbre” del cantón Playas es la repetición, realizar planas puede llevar al tedio y desinterés por lo que la profesora enseña. Se considera que, en el primer contacto del niño con la escuela el aprendizaje debe proponerse como una actividad atractiva y entretenida para aumentar la eficacia y lograr la participación en clases. Resulta favorable la aplicación de los juegos didácticos, como bien lo establece el currículo de Educación Inicial 2014 propuesto por el Ministerio de Educación. Mediante esta táctica aplicada podemos implementar actividades acordes a la edad y la necesidad que requiere el grupo.

Palabras Claves: *Destrezas, Lógico Matemáticas, Juegos Didácticos, Educación Inicial.*

INTRODUCCIÓN

Un problema frecuente en el ámbito educativo comprende la enseñanza de matemática. Durante la época de párvulos el docente tendrá como objetivo lograr que los estudiantes interioricen todas las destrezas acordes a su edad. ¿Qué sucede si los niños educación inicial no adquieren o no desarrollan sus destrezas correctamente? Una de las problemáticas que más sobresalen en el ámbito educativo son las falencias que van apareciendo en los niveles básicos, pero la razón de todo esto es que, en la edad que deberían de tener sus bases bien fomentadas, no lo fueron sea porque la maestra no lo aplicó correctamente para poder llamar su atención y que pudiese adquirir dicho aprendizaje o porque la docente no tiene conocimiento de dicha metodología juego-trabajo.

En la etapa inicial, que abarca los 5 primeros años puede absorber información y aprender secuencias con mucha más facilidad, hay que recordar que los niños son como una esponja que van absorbiendo toda información que su medio les brinda. Este constituye un periodo óptimo para el aprendizaje, por el cual la presencia de juegos y diversas actividades ampliarían las habilidades del niño en el aula.

El trabajo se ha dividido en cuatro capítulos. En el primero, se detallará los aspectos metodológicos en los que se sostiene la investigación. Comprende análisis del problema sobre la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas lógicas matemáticas, los objetivos sobre el análisis del mismo, descripción de los referentes teóricos, determinación de la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas y el diseño de talleres dirigidos a docentes parvularias, la justificación donde se explica la problemática de la investigación con el propósito de evidenciar el desconocimiento del tema en la institución educativa y en orientar a la maestras con los talleres, y su respectiva delimitación e idea a defender.

En el segundo capítulo abarca el marco teórico, donde se detallan los antecedentes de la investigación, se especifica y define los conceptos presentes en la investigación como el juego, juegos didácticos y sus dimensiones, conocimientos sobre el juego y lo necesario para jugar, potencialidades de los juegos para el desarrollo de las destrezas y hábitos, referentes teóricos acerca del juego didáctico

en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas, las destrezas, destrezas lógico matemáticas, factores que influyen, dimensiones de las destrezas y se incluyen el marco legal en el que se desenvuelve la experiencia.

El tercer capítulo contiene las técnicas, métodos, herramientas e instrumentos que se aplicaron en la investigación para analizar el grupo en estudio con sus respectivos datos de población y muestra, con sus fuentes y recursos para concretar el capítulo. Esto permite hacer un contraste entre lo expuesto (teoría) con la realidad (práctica), detallando los resultados encontrados en el campo investigado, en el cual se comprobará las necesidades, para fijar la propuesta de una correcta forma.

En el último capítulo se detallan los contenidos de los talleres con docentes, con las respectivas planificaciones de cada actividad para mejores resultados en el aprendizaje dentro del salón de clases. Adicionalmente, se incluye un apartado de conclusiones, recomendaciones, bibliografías y anexos de investigación.

CAPÍTULO I. Diseño de la Investigación

1.1 Presentación del estudio

El juego desde la antigüedad ha estado presente con fines de enseñanza, el mismo ambiente se ha encargado de proporcionarles los recursos necesarios para recrear diferentes roles. Pero ¿Por qué es importante el juego en esta etapa? Según los psicólogos es importante, porque a través de este medio el niño aprende de una forma muy práctica a la resolución de problemas en situaciones cotidianas. Nosotros como educadores tenemos el deber de crear situaciones significativas para motivar a los estudiantes a construir su propio conocimiento, utilizando los materiales adecuados y realizando juegos didácticos que sean de gran ayuda para una mejor comprensión para el aprendizaje permanente.

En un estudio realizado en dos países tales como Colombia y Brasil, arrojó como resultado que, los juegos tanto como los países tomados de muestra como a nivel mundial son los mismos y que van direccionados al mismo objetivo que son los juegos como aprendizaje en los niños. Reconocidos integrantes de asociaciones que aportan en la educación como lo es Michel van Langendonck vicepresidente de ITLA (Asociación Internacional de Ludotecas) y Adriana Friedmann creadora de Nepsid destacan la importancia del juego en la infancia para el desarrollo del niño.

El juego es relevante para la primera infancia, como lo es para los años subsecuentes, por la posibilidad de expresión, socialización y aprendizajes diversos. Jóvenes y adultos también se benefician con el juego, desde que esté adaptado a cada edad y circunstancia". (Jerez, 2016)

Al mencionar el término juego, es probable que se recuerden las actividades que hicimos en nuestra infancia, cuyo fin era divertir, entretener. Pero al pasar el tiempo ese objetivo que antes se tenía fue quedando atrás. A través de diferentes estudios aplicados en el ámbito educativo han indicado que si los juegos van de la mano con el aprendizaje este sería una estimulación favorable al desarrollo cognitivo en especial con las destrezas lógico matemáticas en los niños en esta etapa pueden mejorar la memoria y tomando en cuenta que también ayuda a desenvolver su capacidad de interacción social.

El medio educativo ecuatoriano a lo largo de su trayectoria, ha generado cambios positivos, mediante la aplicación de destrezas. Las intervenciones de este tipo de metodología son muy necesarias para el desarrollo y formación de las destrezas lógico matemáticas, en la cual ayudan al educando a desarrollarse dentro y fuera del aula además de orientar métodos de resolución de problemas.

Los juegos didácticos ayudan al desarrollo de los métodos cognitivos con los que el niño indaga y comprende su entorno e interviene sobre él para fortalecer los diferentes aspectos del pensamiento.

El desarrollo de las destrezas lógico matemáticas es un proceso que se va adquiriendo en los primeros años de vida en la etapa de educación inicial, para el desarrollo de estas destrezas el niño debe explorar diferentes experiencias vivenciales manipulativas mediante la metodología aplicada por el docente parvulario que es el juego- trabajo y rincones de aprendizajes como indica el currículo de educación inicial, este tipo de método deben permitir que los niños tengan experiencias y logren alcanzar las nociones básicas como de cantidad, tiempo, secuencia, correspondencia, color, textura, tamaño, forma, medidas y espacios, desarrollando las destrezas apropiadas a su edad como ordenar, identificar, reconocer, asociar, contar, clasificar, comparar, armar, establecer y comprender relación, mediante la interacción con los elementos de su medio y prácticas que le permitan adquirir estas nociones para utilizarlas en la solución de problemas simples y complejos, en la búsqueda constante de aprendizajes nuevo.

Los estudiantes de esta institución tienen carencias en el desarrollo de las destrezas de lógico matemáticas a causa de la falta de aplicación de los juegos didácticos, debido a esto ellos no adquieren un total desarrollo práctico, la docente como mediadora para impartir el conocimiento no realiza los respectivos materiales para la utilización de metodología adecuada por lo que afecta el mejoramiento del desarrollo en los niños acorde a la edad del grupo, que son importantes para dar a conocer las pautas a la iniciación a una actividad y obtener avances en las destrezas de los educandos. El educando cumple un papel dinámico en la construcción del conocimiento.

El currículo nacional de educación inicial pone como prioridad y preferencia el método juego-trabajo. El juego es esencial y primordial en esta etapa evolutiva, pero al momento de querer adquirir aprendizajes deben alcanzar los objetivos planteados al momento de trabajar para obtener resultados satisfactorios.

Hay que tener en cuenta que no sólo son significativos los contenidos de la educación. De igual forma, son esenciales los procesos psicológicos básicos que permiten el aprendizaje: percepción, atención, memoria y lenguaje.

De acuerdo a Guardiola (2013, p. 1) la percepción es un proceso a través del cual el individuo recepta, organiza y procesa información captada por los sentidos.

Domínguez, & Yáñez (2013, p. 203) consideran que la atención es un proceso mediante el cual el ser humano enfoca uno o varios sentidos a captar cierto estímulo de su interés en un momento determinado.

Para Solovieva & Quintanar (2016, p. 39) la memoria es un proceso mediante el cual se almacena y organiza la información captada para un posterior uso, por ende, facilita la asimilación y comprensión de las experiencias.

Tenera, *et al.*, (2011, p. 177) sostienen que el lenguaje es un sistema adquirido que permite relacionar el pensamiento con los objetos, personas y situaciones a nuestro alrededor para poder comunicarnos.

Todas estas operaciones pueden ejecutarse de forma paralela y simultánea, a esta convergencia de procesos se le denomina cognición.

La cognición es un conjunto de procesos a partir de los cuales se adquiere información a través de los sentidos y del aprendizaje, la cual se analiza, se organiza y se almacena en la memoria para consultas futuras y ser utilizada en la resolución de los problemas [...]. (Tenera, *et al.*, 2011, p. 177)

¿Cómo se relacionan estos procesos en el jardín? El tomar en consideración estos cuatro procesos que interactúan para lograr un aprendizaje permitirá que el docente pueda identificar la fuente de los problemas de aprendizaje. El conocimiento tiene sus propias particularidades, ritmos de adquisición y argumento. Por esta razón, los docentes parvularios no podemos tener una solución educativa a todos los

estudiantes, recordemos que cada niño es un mundo distinto y que tienen diferentes ritmos de aprendizajes. Por ende, para que fuese recíproco entre el acto de enseñar y el hecho de aprender, debería ser obligatorio plantear diferentes estrategias para las diversas situaciones que presenta cada estudiante, de acuerdo al contenido donde se desarrolla los conocimientos madurativos y procesos de aprendizaje del niño.

1.2 Formulación del problema

Después de abordar las dificultades en los procesos de aprendizaje, se puso a consideración el juego como herramienta de trabajo pedagógico. Surge la pregunta ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en niños de 4 años, de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas durante el periodo lectivo 2017 - 2018?

1.3 Sistematización del problema

Las preguntas de investigación son las que orientaron el presente trabajo. Señalan las temáticas abordadas, desde una dialéctica teórica práctica. Qué de lo investigado puede aplicarse a la realidad de los estudiantes de primaria de un instituto en Playas.

- ¿Cuáles son los referentes teóricos sobre los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en los niños?
- ¿Qué tipo de juegos didácticos influyen en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en niños de 4 años?
- ¿Qué destrezas se adquieren y se fortalecen mediante los juegos didácticos para el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en niños de 4 años?
- ¿Cómo afecta la carencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en los niños?
- ¿Cuál sería la metodología adecuada para la correcta aplicación de los juegos didácticos en este grupo de niños?

- ¿Cómo orientan los educadores parvularios a los padres de familia para el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas del periodo lectivo 2017 - 2018?
- ¿Qué aspectos se pretende tratar en los talleres dictados a la comunidad educativa?
- ¿Qué instrumentos y herramientas se utilizarán en los talleres dirigidos a la comunidad educativa?

1.4 Objetivo General

Analizar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en niños de 4 años, de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas durante el periodo lectivo 2017 – 2018.

1.5 Objetivos Específicos

- Describir los referentes teóricos de juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en niños de 4 años, de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas durante el periodo lectivo 2017 – 2018.
- Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en niños de 4 años de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas durante el periodo lectivo 2017 – 2018.
- Diseñar talleres dirigidos a docentes parvularios sobre los juegos didácticos y explicar su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en niños de 4 años de la unidad educativa de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas del periodo lectivo 2017 – 2018.

1.6 Justificación de la investigación

En la actualidad la educación inicial ha pasado a ser parte importante del sistema educativo de nuestro país, lo que ha impulsado a crear un Currículo Nacional en el

que se establecen los objetivos de aprendizajes y las destrezas fundamentales que cada niño deberá alcanzar según el nivel en que se encuentren. Resalta la importancia del juego como parte esencial del proceso enseñanza aprendizaje, el cual debe estar encaminado al logro del desarrollo de las destrezas.

Esta investigación tiene como propósito orientar a los docentes de esta institución, donde se evidencia el desconocimiento de la metodología que se debe aplicar para el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas, teniendo como estrategia los juegos didácticos como elemento central en el proceso enseñanza –aprendizaje en este nivel.

Los principales beneficiarios de la presente investigación se verán reflejados en los niños quienes mientras juegan experimentan, exploran desarrollan su pensamiento lenguaje, creatividad, adquieren las destrezas planteadas por los docentes quienes tendrán en cuenta los intereses de los niños y sus posibilidades de acuerdo a su ritmo de aprendizaje.

Este estudio es importante porque facilita y orienta a las docentes y directivos en la implementación de estrategias mediante los juegos didácticos para el desarrollo de las destrezas lo que estimulara el desarrollo integral de los niños. Los docentes mejoraran su habilidad para seleccionar, inventar y adaptar las experiencias de aprendizajes que sean significativas para sus estudiantes.

La presente investigación se enfoca en la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en el aula de educación inicial II con niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas del periodo lectivo 2017 – 2018. Los motivos a realizar esta investigación y su propósito son orientar a los docentes de esta institución a mejorar la metodología que aplican día a día para obtener óptimos resultados en sus estudiantes, los docentes deben aplicar la metodología juego-trabajo y rincones de aprendizajes como indica el currículo de Educación Inicial 2014.

La aplicación de los juegos didácticos favorece el desarrollo de destrezas en el ámbito lógico matemático logrando que el niño pueda solucionar de diferentes maneras problemas que se presentan en el diario vivir. Por otro lado, el uso del juego como herramienta pedagógica evita que los estudiantes caigan en el

desinterés o aversión por el área de matemática. Las matemáticas son importantes debido a que constituyen un lenguaje universal, que nos exige seguir orden, analizar las operaciones y ser específicos en nuestras respuestas. Este rigor y pasión por los detalles que exigen las matemáticas, se trasladan a otras áreas de la vida como la investigación y el estudio de cualquier tema.

Por medio de este método práctico el niño desarrollará la imaginación y creatividad, facilitando la estimulación del cerebro. Estas son herramientas eficaces y necesarias para promover el desarrollo del pensamiento creativo e innovador, con competencias necesarias para la formación de su inteligencia, comportamiento y personalidad. Se obtiene niños capaces de desenvolverse en el entorno y resolver problemas simples que se planten en su futuro.

Las líneas de investigación de la Facultad de Educación apuntan en el presente trabajo a la Inclusión socio educativo, atención a la diversidad y las sub líneas de investigación son Desarrollo de la infancia y juventud, esta investigación tributa a perfeccionar el perfil de salida de la educadora parvularia Laica.

1.7 Delimitación de la investigación

Campo: Educación

Área: Formación del personal docente y Ciencia de la Educación.

Aspecto: Juegos didácticos – Destrezas Lógico Matemáticas

Tiempo: 6 meses

Tipo de investigación: Descriptiva

Población: 50 sujetos

Período de investigación: 2017-2018

Tema: “Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en niños de 4 años en la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” del cantón Playas durante el periodo lectivo 2017 – 2018”.

1.8 Idea a defender

La aplicación de los juegos didácticos mejorará el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Particular Mixto “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas durante periodo lectivo 2017 – 2018.

1.9 Identificación de variables

Variable Independiente: Los juegos didácticos

Variable Dependiente: Las destrezas lógico matemáticas

1.10 Operacionalización de las variables

Tabla 1 Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Independiente: Los juegos didácticos	Los juegos didácticos son estrategias de enseñanza-aprendizaje que permiten el desarrollo de conocimientos, hábitos y habilidades en correspondencia con los intereses y necesidades de los pequeños infantes.	1.Tipo de juego	1.1Juegos cooperativos 1.2 Juegos dramáticos o de fantasía 1.3 Juegos en solitario y de espectador 1.4.Juegos competitivos y no competitivos 1.5 Bloques lógicos de Dienes. 1.6 Regletas de Cuisenaire.	Ficha de observación, encuesta a docentes de educación inicial, entrevista al rector.
		2. Conocimientos sobre el juego y lo necesario para jugar	2.1. Conocimientos sobre las reglas del juego 2.2Cumplimiento de los roles en el juego 2.3Participación durante los juegos 2.4Respeto de los roles y de los turnos de los demás jugadores	
		3.Actividades y tipos de socialización durante los juegos	3.1Niveles de orientación de las acciones 3.2Diálogos e intercambios con los niños sobre los juegos a ejecutar 3.3Análisis de los resultados con los niños en términos de participación y motivación	
		4.Potencialidades de los juegos para el desarrollo de las destrezas y hábitos	4.1Complejidad del juego en relación con la edad y los niveles de desarrollo 4.2Facilidades para la participación durante el juego 4.3Relación del juego con las destrezas que se planifican	
Dependiente Las destrezas lógico matemáticas	Las destrezas lógico matemáticas son tipos de formación que implican el saber hacer en las relaciones lógico matemáticas. Comprenden el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora,	1.Tiempo	1.1Diferencia entre día, tarde y noche 1.2Identifica antes ahora y después	Ficha de observación, encuesta a docentes de educación inicial, entrevista al rector.
		2.Cantidad	2.1Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia 2.2Relación número – cantidad hasta el 10 2.3Compara colecciones de más, igual o menor objetos.	
		3.Espacio	3.1Reconoce ubicación de objetos en diferentes puntos según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás juntos a, cerca/lejos	
		4.Textura	4.1Identifica objetos según su textura suave, duro, áspero, rugoso, duro, blando. 4.2Clasifica objetos de su entorno según su textura.	
		5.Forma, tamaño y color	5.1Asocia las formas geométricas en objetos de su entorno.	

	<p>comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento matemático.</p>		<p>5.2 Identifica las figuras geométricas básicas en objetos de su entorno y en representaciones gráficas. 5.3 Diferencia objetos según su tamaño pequeño, mediano y grande. 5.4 Reconoce los colores secundarios en su entorno e imágenes. 5.5 Experimenta la mezcla de colores primarios para formar los colores secundarios.</p>	
--	---	--	--	--

Elaborado: Arce Pincay , Kerly; Cruz Tomalá Helens

CAPÍTULO II: Fundamentación Teórica de la Investigación

2.1 Antecedentes de la Investigación

Los profesionales de educación inicial se encontraban en incertidumbre respecto a los modos de transmitir los conocimientos a los infantes. El Ministerio de Educación propone un modelo que facilita el aprendizaje a esa edad. Según el Currículo de Educación Inicial (2014) “un tipo de educación en que el niño es activo, donde el entorno de aprendizaje se comparte y las actividades son significativas”.

Si la metodología que el ministerio de educación menciona en el currículo de educación inicial fuese aplicado como lo decreta dicho documento, que toda enseñanza debe ser con un aprendizaje significativo, y si todos los docentes parvularios aplicaran este método, no hubiese déficit en destrezas en especial en el ámbito Lógico Matemáticas que es donde se ven las falencias tanto en este nivel básico como a nivel superior.

(Fuerte, 2014, p. 12) menciona que “La lógica es la juventud de la matemática y la matemática es la madurez de la lógica”. Es necesario en un primer momento darles un orden a las acciones: causa-efecto, decisión-consecuencia, investigación-resultado. Por medio de ese orden se podrán identificar el problema a resolver, y se comprenderán los procesos a realizar para la su resolución.

El orden es un principio intrínseco de la investigación, es la guía para la resolución de problemas dentro y fuera del aula de clases.

La matemática es la más internacional de todas las materias curriculares y la comprensión matemática influye de una u otra manera en la toma de

decisiones en todos los ámbitos de la vida, ya sean estos privados, social o civil. (Anthony & Walshaw, 2013, p. 6)

Actualmente, el Ministerio de Educación como principal sector del sistema educativo nacional siente el deber de orientar a sus docentes mediante recursos o documentos tales como el Currículo de Educación Inicial 2014 y la Guía Metodológica de Educación Inicial que ayuden a promover la adecuada y correcta metodología que requiere y decreta dicho sistema. Pero el problema que presentan algunos docentes parvularios dentro de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” es la carencia de la aplicación de recurso como los Juegos didácticos al momento de impartir las clases en especial en el desarrollo de destrezas de Lógico Matemática.

Es significativo también considerar que el niño debe desenvolverse en un ambiente seguro que le permita propiciar favorables emociones, de tal forma que su manera de desenvolverse sea la adecuada. Es decir, que toda persona procede según sus emociones, su conducta por lo que el rendimiento escolar dependerá de estas variables.

Enseñar a cada niño a jugar con un fin determinado, es uno de los objetivos precisos en la educación. De esta manera el juego y enseñanza coinciden en el salón de clases, convirtiéndose en un medio de desarrollo holístico de los niños.

Para realizar el presente trabajo se consideró estudios previos relacionados con la influencia del juego pedagógico en el aprendizaje y la aplicación de juegos pedagógicos en el área de matemática.

Existen algunos trabajos que han estudiado la influencia del juego en el desarrollo de destrezas. Un estudio descriptivo en Bogotá titulado *Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria* realizado por (Vergara & Rodríguez, 2017, p. 6) surge a partir de las dificultades de aprendizaje de niños de tercer grado. Razón por la cual tomaron el método de investigación-acción para desarrollar actividades lúdico-pedagógicas orientadas a facilitar el aprendizaje. Luego de realizar estas actividades se observó un incremento en la motivación por aprender, más confianza en sí mismo y una mejor integración en el aula. Por lo que se sugirió la presencia de herramientas que permitan la exploración, investigación, comunicación y desarrollo de habilidades, y la utilización del juego como instrumento motivador.

El estudio expositivo *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura* desarrollado por (Herrera, 2017, p.76) explica los juegos didácticos y su implementación dentro del entorno educativo. El trabajo concluye que el juego es una herramienta que motiva y mantiene la atención durante el aprendizaje en el aula, lo que se relaciona estrechamente con un buen rendimiento académico.

El estudio descriptivo *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática* realizado por (García, 2013) parte de la idea que el juego puede ser una técnica aplicable en el aula para el aprendizaje estudiantil. El autor señala que los beneficios de los juegos educativos son los siguientes: “mayor disponibilidad por parte del alumno, mayor estimulación, más capacidad de retención de información, así mismo despierta en interés de forma voluntaria para el aprendizaje e incremento del pensamiento lógico, pues los juegos promueven este tipo de razonamiento tan

útil para la matemática, gracias a ellos la mente es más receptiva y se ejercita la memoria a largo plazo, [...]”. (p. 48)

Por otro lado, existen trabajos que vinculan el uso de juegos pedagógicos en el área de matemática. *El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora* desarrollado por (Muñiz, Alonso, & Rodríguez, 2014) surge posterior a la experiencia basada en el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas a través del juego. La propuesta de trabajo fue realizar un blog con actividades lúdicas relacionadas con conceptos matemáticos. Posterior a la aplicación de los juegos se observó un aumento en la motivación y el interés de los estudiantes hacia las matemáticas lo que favoreció la adquisición de conocimientos. Muñiz, *et al.*, también señaló que “la variedad de recursos didácticos utilizados en el aula es un elemento relevante, puesto que influye directamente en el rendimiento de los alumnos”. (2014, p. 31)

La matemática nunca deja de ser un juego: investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de las matemáticas es un trabajo analítico realizado por (González, Molina, & Sánchez, 2014) que compila estudios respecto al tema. Entre las observaciones del trabajo es necesario considerar tres puntos clave: “la necesidad de estudios que prueben la habilidad de aplicar las destrezas adquiridas a través del juego en la resolución de problemas. Especificar cuáles juegos propician determinados conocimientos, y los efectos del juego como instrumento de aprendizaje en el transcurso de la secundaria y universidad”. (p. 120-121) Sin embargo, González, *et al.*, (2014) señalan que hasta el momento no se han estudiado los efectos no deseables del uso de juegos en la enseñanza de la matemática ni las dificultades de su aplicación.

Los trabajos anteriormente mencionados nos ayudan a determinar que sí existe una influencia de los juegos pedagógicos en el aprendizaje infantil y que existen ciertos juegos pedagógicos que pueden aplicarse al aprendizaje de matemáticas.

En nuestra realidad actual, a pesar de que el Ministerio de Educación ha desarrollado materiales para informar sobre la adquisición activa de conocimientos en la etapa infantil. Es notoria la resistencia al modelo tradicional de repetición y memorización que genera vacíos en ciertos estudiantes lo que afecta su desempeño académico y se convierte en obstáculo para el desarrollo de competencias. Si bien los cambios que el sistema de educación ha venido haciendo para el país apuntan a lograr una mejor educación en nuestros niños, aun así, se sigue viendo la persistencia en docente que lo único que están haciendo es que los estudiantes no tengan un aprendizaje óptimo y significativo desde su etapa inicial.

2.2 Marco Teórico Referencial

2.2.1 El juego

El juego es la actividad principal de todo infante, a través del cual podrá relacionarse con su entorno familiar y descubrir el mundo que le rodea. El juego se convierte en el medio donde se producirán los primeros hallazgos infantiles.

(Molina, 2016) Propone una perspectiva etimológica del término juego, proviene del latín “iocus” que significa acción, broma o diversión; mientras que “ludus-ludere” representa la parte lúdica. Entonces podemos decir que juego es una recreación que tiene el efecto de entretenerse o divertirse y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. A continuación, se presentan algunas definiciones por expertos acerca del juego que van desde el punto de vista biológico, psicológico, psicoanalítico y en el social:

«El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente

obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.» (Huizinga, 1954)

El dibujo, una forma básica de juego le permite representar los personajes de más importancia para él, crear historias con las cuales expresar lo que le acontece. A través del juego, se fomenta la imaginación y la capacidad de comprender al mundo.

Todos somos, pues, portadores del juego; y en un principio, antes de ser sometidos al programa cultural que nos haya tocado vivir, el juego es denominador común para todas las personas. (Fuenmayor & Villasmil, 2008, pág. 191)

El ser humano en su infancia juega simulando roles: ser padres, a ser un profesional. Hacer como la otra persona a la que el niño admira o respeta. El juego expresa una realidad del niño: presente o futura, que tiene elementos de su vida cotidiana y de lo que él conoce o escucha decir.

Para el juego existen muchos materiales, y a una edad temprana todo lo que pasa por las manos del niño puede constituirse en una herramienta de entretenimiento. Un vaso puede ser un teléfono o un sombrero, las botellas se convierten en pelotas de fútbol, el papel se convierte en barco o en un sobre. Puede construir con legos o tangram a una diversidad de figuras.

Sin importar el material o la realidad que sea representada en el juego infantil, todo niño juega. A pesar de las diferencias al definir el juego, se encuentran una serie de características comunes a todas las perspectivas, entre las más representativas tenemos:

El juego es una actividad libre, un evento de forma voluntaria, es decir que ningún individuo está obligado a jugar y al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego es que motiva la presencia de un agradable ambiente que cautiva a todos los participantes.

La finalidad del juego es entretener y satisfacer al individuo. Es una actividad gratuita, desinteresada e intrascendente. Se desarrolla en un mundo aparte, ficticio,

es como un juego narrado con acciones naturales, alejado de la vida cotidiana, destinado a brindar a los participantes un momento de diversión de modo que sea mensaje simbólico.

Además, en ocasiones es considerado como una actividad convencional. Debido a que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan las reglas y limitaciones.

2.2.2. Juego didáctico

El juego didáctico es una técnica participativa en la educación, que ayuda a desarrollar habilidades y orienta sobre las conductas adecuadas. Estimulando la motivación y la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. (Ocaña & Hechavarría, 2013, p. 58).

El juego didáctico, es una adaptación diferente del juego libre del niño. Su objetivo es que el niño alcance un aprendizaje significativo de un contenido específico. Debido a su adaptabilidad, su alcance abarca todos los niveles de escolaridad y su aplicación puede ajustarse a los diferentes tipos de modalidad educativa.

En caso de carencias de los juegos didácticos se presentan un sin número de características negativas lo cual afecta el desarrollo de cada niño, con mayores dificultades en su enseñanza aprendizaje, que tendrá gran repercusión en el futuro.

Aunque los docentes lo utilizan en pocas ocasiones debido a que desconocen sus ventajas o lo consideran intrascendente puesto que se opone al paradigma formalista de la educación. Para el paradigma formalista la transmisión duradera implica la repetición y memorización de procesos.

En el actual sistema educativo se recomiendan como lineamientos metodológicos, el juego trabajo como un mejor mecanismo que permite el desarrollo de las destrezas y potenciar las capacidades e intereses de cada niño.

El juego didáctico que posee un objetivo educativo, puede incluir momentos de acción como reflexión, simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares. En su dimensión didáctica el juego se engancha con el conocimiento para lograr un aprendizaje a largo plazo. Tal vez,

esa sea la razón por la que recordamos canciones de jardín como “los pollitos” con mayor facilidad que recitar la fórmula cuadrática. El juego tiene como ventaja la estimulación de la creatividad, que en el terreno pedagógico se transformaría en interés por el tema propuesto y una cadena de preguntas que nos invita a leer e informarse.

El juego didáctico como estrategia apunta a la ejercitación de habilidades en diferentes áreas. Existen algunas destrezas que se pueden desarrollar a través de los juegos, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: socio emocional, cognitivo verbal y motriz.

También es de mucha importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico, de esta manera saber cuál es el más adecuado para los educandos, como utilizarlo y en qué momento.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos, el docente puede elaborar un juego, de este modo creará el objetivo y sabrá cuáles son los pasos para realizarlo, de esta manera se comienza a preguntar cuáles son los materiales más apropiados para su realización y conocer la manera más adecuada para empezar a elaborarlo.

El propósito de utilizar los juegos didácticos es de suma importancia pues lleva a utilizar estrategias y de manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad. Además, se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo esto con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

2.2.2 Dimensiones de los juegos didácticos

Tipos de juegos didácticos

Los juegos didácticos son actividades que se pueden realizar de forma individual o grupal y abarcan diversas modalidades. A continuación, se enlistan los tipos más frecuentes de juegos en la infancia.

Juegos cooperativos:

(Arcos, 2013, p. 10) define al juego cooperativo como una actividad realizada en grupos, en la cual los alumnos trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás. Los juegos cooperativos son actividades en las que el niño socializa, se promueve el trabajo en equipo para alcanzar una meta determinada. En este tipo de actividad el niño tiene oportunidad de acercarse a otros niños que no conoce muy bien y puede integrarse al grupo.

Juegos dramáticos o de fantasía

Juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, etc. y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras... (Juegos dramáticos proyectados). (Tejerina, 2005)

En el juego dramático o de fantasía el niño representa realidades de su entorno mezcladas con ficción. A través de estas actividades el niño muestra como percibe determinados roles (padre, madre, hermano), caracterizaciones (animales) y situaciones por medio de sus palabras, su cuerpo u otros materiales. Este tipo de juego es expresivo y nos muestra el mundo interno del niño.

Juegos en solitario y de espectador

(Fernández & Morcillo, 2014) sostienen que “el juego predominante en los dos primeros años es el solitario o de espectador”. Esto se debe a su interés por conocer el mundo que le rodea y familiarizarse con los instrumentos de juego. En el juego de espectador “El niño ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños

(mirar a otros niños mientras construyen un castillo de arena)” (p. 16). Por medio de la observación a terceros el niño puede aprender cómo se desarrolla la actividad, los roles de los participantes y las reglas del juego para luego replicarlas cuando se le presente la oportunidad de juego.

Juegos competitivos y no competitivos

Jaqueira, Lavega, Lagardera, Aráujo, & Rodrigues sostienen que “los juegos cooperativos pueden orientar las relaciones interpersonales hacia un escenario donde se comparan los resultados (contexto competitivo) o hacia retos cuyo objetivo se basa en la propia superación de un desafío solidario (contexto no competitivo)” (2014, p. 19). Los juegos competitivos y no competitivos se desarrollan en grupo en el que se mide la capacidad del niño para lograr una determinada meta, cuando el resultado se compara al desempeño de otros se vuelve competitivo o no. Generalmente en los juegos competitivos siempre están presentes los estímulos positivos externos como los premios o aplausos mientras en los no competitivos se presentan estímulos positivos internos como los sentimientos de satisfacción y autorrealización en los niños.

Bloques Lógico de Dienes

Los materiales lógicos estructurados más conocidos son los Bloques lógicos, diseñados por el matemático Dienes. Este material puede ser acompañado con las tarjetas de atributos en la cual es de fácil manipulación que sirve mucho en el proceso de aprendizaje en las matemáticas, entre ellos está en ayudar al niño a razonar y efectuar del pensamiento concreto al pensamiento abstracto. Se basa en cuatro cualidades muy próximas a los niños: color, forma, medida y el grosor; y once atributos, que son las diversas variantes de las cualidades. Estos atributos se combinan entre ellos de todas las formas posibles, dando lugar a 48 combinaciones posibles. Cada una de las piezas se caracteriza por tener 4 atributos, y todas las piezas difieren por lo menos en un atributo. Cada combinación correspondiente a una pieza distinta:

- Formas: Cuadrado, rectángulo, triángulo, círculo. 4 atributos x
- Color: Rojo, azul, amarillo. 3 atributos x
- Tamaño: Grande, pequeño. 2 atributos x
- Grosor: Grueso, delgado. 2 atributos x



Imagen: Bloques lógico de Dienes

Fuente: <http://www.creciendoconmontessori.com/2012/12/tarjetas-atributos-bloques-logicos-para.html>

Regletas de Cuisenaire

Es un material concreto en la cual se puede realizar juegos didácticos para desarrollar destrezas lógico matemáticas en composición y descomposición de los números. Este material consta de un conjunto de regleta que puede ser de madera u otro material de diez tamaño y colores diferentes y cada regleta equivale a un número determinado.

Cada color va con su respectiva longitud (grosor) y su valor de equivalencia es igual a su grosor como se presenta a continuación: color blanco (1cm), color rojo (2cm), color verde claro (3cm), color rosa (4cm), color amarillo (5cm), color verde oscuro (6cm), color negro (7cm), color marrón (8cm), color azul (9cm), color naranja (10cm).

Se puede trabajar varias áreas de las matemáticas y que ayudan a desarrollar capacidades del pensamiento lógico-matemático como la capacidad, equivalencia,

ordenaciones ,identificar y comparar color, tamaño, sumas, restas entre otras operaciones.



Imagen: 1 Regleta de Cuisenaire

Fuente:<https://www.actiludis.com/2015/07/23/uso-de-las-regletas-cuisenaire-en-el-metodo-abn/>

2.2.2.1 Conocimientos sobre el juego y lo necesario para jugar

Conocimientos sobre las reglas del juego

Existen reglas o normas que posibilitan el juego, estas instruyen sobre cuántas personas participan y en qué orden, qué posiciones pueden ocuparse, lo que está permitido en el juego y los criterios que definen al ganador. Debido al aspecto competitivo presente en algunos juegos las normas son creadas para que pueda desarrollarse de forma justa y la elaboración de estrategias para llegar a la meta.

Cumplimiento de los roles en el juego

Los juegos grupales se organizan en roles o posiciones que asumen ciertos participantes y lo que cada uno desde su función puede hacer. En el juego de congelados participa el «que congela» y los que» pueden congelarse «. Si un participante es congelado, si otro del grupo que «puede congelarse» lo auxilia extendiéndole el brazo cambia de posición y se re-integra al grupo. Por medio de los roles el niño aprende que cada persona cumple un papel importante y que todos trabajan para un bien común.

Participación durante los juegos

Es necesario que el niño conozca en qué momentos puede realizar determinadas acciones, esto le permite estructurar el ambiente. Por ejemplo, al realizar las

rondas, existirán momentos en que el niño deba sentarse o quedarse callado y en otros momentos deberá saltar o cantar. Esto le permite seguir instrucciones y anticipar secuencias lo que va ordenando su modo de ver el mundo. Sirve como guía social, delimita espacios y acciones específicas a realizarse en el área como el patio, en el cuarto, en el comedor. Las conductas apropiadas en el hogar, las visitas familiares, dentro del hospital, iglesias, etc.

Respeto de los roles y de los turnos de los demás jugadores

Los niños deben comprender que todos los participantes tienen derecho de jugar y participar de formas acordadas con antelación. A pesar de que alguien vaya ganando o perdiendo la estructura del juego permite que todos los participantes tengan las mismas posibilidades de ganar.

2.2.2.2 Actividades y tipos de socialización durante los juegos

Niveles de orientación de las acciones

Un juego tiene como fin lograr una meta, pero dentro del proceso de desarrollo del juego cada participante debe realizar acciones para alcanzar dicho fin. Lo que el participante haga o diga repercute en el resultado del equipo. Este aspecto es crucial debido a que aporta información del conocimiento de las reglas, su ejecución, las motivaciones del individuo y el trabajo en grupo, su tolerancia al estrés y sus modos de respuesta frente a los obstáculos.

Diálogos e intercambios con los niños sobre los juegos a ejecutar

(González, Solovieva, & Quintanar, 2014, p. 301) “La actividad lúdica es la fuente para el desarrollo y la habilidad para comunicarse, sobre la base de la interacción social”. En este eje se analiza las habilidades de expresarse y comunicarse entre los jugadores y el árbitro, la designación de roles y la estrategia de juego.

Análisis de los resultados con los niños en términos de participación y motivación

El desempeño de cada participante puede ser un reflejo de su estado de ánimo y su espíritu de competencia. Se puede observar la habilidad de trabajar en grupo y de adaptarse a las circunstancias.

2.2.2.3 Potencialidades de los juegos para el desarrollo de las destrezas y hábitos

Complejidad del juego en relación con la edad y los niveles de desarrollo

Los juegos deben orientarse a las capacidades del niño y su nivel de evolución cognitivo. Es así como no se demandará a un niño de 6 años jugar ajedrez ni a resolver un cubo de rubik. Puesto que al no lograr el objetivo el niño se frustra y pierde interés en el juego, cuando la propuesta educativa es de mantener el interés por el aprendizaje.

Facilidades para la participación durante el juego

Es necesario que se explique en qué consiste el juego, los roles y los objetivos a lograr. Los niños al familiarizarse con el juego y sus reglas pueden elaborar un plan de acción tal como determinar ciertos roles a quienes son buenos ejecutándolos. El conocer a un grupo de juego le hace sentirse más en confianza y se esforzará en la estrategia del juego más que en su resultado.

Relación del juego con las destrezas que se planifican

Todo juego tiene un fin específico, y es responsabilidad del docente conocer las áreas asociadas a la ejecución del juego para introducirlas como herramientas de aprendizaje. Por ejemplo, la lluvia de deditos ayudará al niño a que aprenda a contar en secuencia y a percibir la diferencia entre las cantidades

2.2.3 Referencias teóricas acerca del juego didáctico en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas.

El juego didáctico permite desarrollar variedad de destrezas por lo que el cerebro acelera su desarrollo con rapidez durante los primeros cinco años en la vida del niño.

El cerebro crece rápidamente en los bebés, los infantes y los preescolares. El juego didáctico ayuda desarrollando algunas áreas como el lenguaje, el razonamiento, las habilidades sociales y emocionales permiten una mayor interacción con las otras personas.

Existen algunos juegos didácticos que influyen en los conocimientos que se requieren en algunos casos son mínimos, y otro lado en los que el contenido

matemático es el principal, más en los que se promueve el razonamiento lógico-matemático en lo que es importante que todos los juegos didácticos obtengan gran enriquecimiento lúdico y recreativo para el desarrollo de las destrezas lógicas matemática y, sobre todo, que le brinde al infante momentos de diversión y aprendizaje.

El desarrollo lógico infantil se enmarca en diferentes aspectos, pero el aspecto más resaltante es el sensomotriz se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos.

En la interpretación del conocimiento matemático, el niño la va adquiriendo a través de experiencias en donde el acto intelectual se construye mediante la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y en el tiempo.

(De Frutos, 2012, p. 8) considera que existen cuatro factores básicos, los cuales son: observación, imitación, intuición y razonamiento lógico. Estos favorecen el desarrollo lógico-matemático en el niño:

La observación: Se debe potenciar sin imponer la atención del niño. La observación se conducirá libremente y respetando la acción del educando, mediante juegos cuidadosamente dirigidos a la percepción de propiedades y a la relación entre ellas.

La imaginación: se entiende como acción creativa, se potencia con actividades que permiten algunas alternativas en la acción de la persona. Ayuda al aprendizaje matemático por la variabilidad de situaciones a las que se transfiere una interpretación.

La imitación: Las actividades dirigidas al desarrollo de la intuición no deben provocar técnicas adivinatorias; por decir no desarrolla pensamiento alguno. La arbitrariedad no forma parte de la actuación lógica.

El razonamiento lógico: El razonamiento es la forma del pensamiento mediante la cual, parte de uno o varios juicios verdaderos.

La lógica y la matemática están estrechamente ligadas que puede afirmarse: "la lógica es la juventud de la matemática y la matemática la madurez de la lógica". (Russell, 2001)

La referencia al razonamiento lógico se hace desde lo intelectual que es capaz de crear ideas en la habilidad de acción, ante un determinado reto.

El desarrollo de las destrezas es el resultado de la influencia que ejerce en el educando, la actividad escolar y familiar.

Para desarrollar las destrezas lógicas matemáticas se debe entender la construcción de los conocimientos matemáticos por los siguientes puntos:

- Capacidad para generar ideas cuya expresión e interpretación sobre lo que se concluya sea verdad o mentira para todos.
- Utilización de la representación o conjunto de representaciones con las que el lenguaje matemático hace referencia a esas ideas.
- Comprender el entorno que nos rodea, con mayor profundidad, mediante la aplicación de los conceptos aprendidos.

2.2.4 Destrezas

Es el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que el niño desarrollará y construirá, por medio de un proceso pedagógico intencionado (Currículo de Educación Inicial, 2014, p. 18).

Por otro lado significado de «destreza» reside en la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primariamente relacionado con trabajos físicos o manuales.

La destreza es la aptitud innata, talento, habilidad o capacidad que muestra una persona para llevar a cabo y con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

No todas personas son iguales, no todos los seres humanos obtienen la misma destreza para las mismas cosas y por destino, gracias a esto es que existe la diversificación de tareas y trabajos.

La palabra destreza se construye por substantivación del adjetivo diestro. Una persona con las destrezas desarrolladas es una persona que hace el buen manejo de actividades y manipulación de objetos con habilidad.

Habilidad: Se enmarca en el área del aprendizaje que se refiere al saber hacer y en este sentido se relaciona e identifica, en ocasiones, con el termino competencia (Ruiz, Rodríguez, Ordoñez & Hernández, 2016, p.71).

En conclusión, la destreza se adquiere mediante la repetición y la constancia a realizar dicha actividad, no es innata solo es desarrollada, mientras que la habilidad es la capacidad de un individuo de realizar determinadas actividades en tiempo corto y puede ser innata o desarrollada.

2.2.4. Destrezas lógico matemáticas

Es la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente empleando el pensamiento lógico-matemático.

Permite resolver problemas de lógica y de matemática, y es fundamental en los procesos de estudios para las personas de carreras educativas científicas.

Las personas que tienen este tipo de destrezas poseen pasión para realizar esquemas y relaciones lógicas, afirmaciones, proposiciones, funciones y otras abstracciones relacionadas.

También se refiere al razonamiento numérico, la capacidad de resolución, comprensión y planteamiento de elementos aritméticos, en general en resolución de problemas.

Las destrezas lógico matemáticas forman parte de muchos aprendizajes, es una parte importante de los estudiantes y sobre todo es conocido que las matemáticas es el área que más incide en el desarrollo de las destrezas.

En el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas, las relaciones lógicas, las afirmaciones y las matemáticas, son utilizadas por el pensamiento numérico para clasificar, proceso de resolución de los problemas es con categorizar, secuenciar y planificar, esta abarca la capacidad de usar los números eficazmente, analizar problemas lógicamente e, incluso, investigar problemas científicamente.

A continuación, algunas características más comunes en niños con una capacidad lógico-matemática alta:

Según (Armstrong, 2001, p.137) "...los niños que son fuertes en este tipo de inteligencia, piensan de forma numérica o en términos de patrones y secuencias lógicas, y utilizan otras formas de razonamiento lógico".

A lo largo de este proceso, la persona desarrolla una capacidad de discernir patrones lógicos o numéricos y de trabajar largas cadenas de razonamiento.

La inteligencia lógico matemática y el desarrollo de las mismas destrezas incluye varios componentes como: cálculos matemáticos, pensamiento lógico, solución de problemas, razonamiento deductivo e inductivo discernimiento de modelos y relaciones (Lizano & Umaña, 2008, p. 137).

Algunos expertos consideran que los individuos con las destrezas más desarrolladas, presentan algunas de las siguientes características: les gusta experimentar, trabajar con números, hacer preguntas y explorar patrones y relaciones. Son buenos para la matemática, razonamiento, la lógica y la resolución de problemas; también aprenden mejor categorizando, clasificando, estableciendo patrones y relaciones, así como realizando trabajos abstractos.

Por otro lado, poseen la sensibilidad y capacidad para discernir, razonar o relacionar números, igual a la habilidad de razonamiento y establecer relaciones de causa-efecto.

Las destrezas lógico matemáticas en niños se relacionan a la capacidad para el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos. Podemos resolver problemas sencillos y cotidianos, como trabajar series lógicas divertidas, clasificar juguetes o cosas de casa por color, tamaño, inventar cuentos con problemas, entre otros.

Las destrezas lógico-matemáticas adquiridas durante la educación inicial giran en relación a tres ejes: orden o secuencia, asociación y comparación, mezcla o de combinación.

Las destrezas lógico-matemáticas centradas en el eje de orden o secuencia son:
a) Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos, b) Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos

de acuerdo a su tamaño, c) Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes ahora y después, d) Identificar características de mañana, tarde y noche.

Las destrezas de asociación y comparación son: a) Relaciona el numeral con la cantidad hasta el 5, b) Cuenta oralmente del 1 al 15 llevando la secuencia, c) Diferencia las nociones de medidas: largo, corto /grueso, delgado, d) Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma, e) El niño reconoce la ubicación de objetos según las nociones espaciales: entre, adelante / atrás junto a, cerca/lejos.

Las destrezas de mezcla o combinación son: a) Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios, b) Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

2.2.5 Factores que influyen las destrezas lógico matemáticas en los niños

El pensamiento lógico matemáticas y el desarrollo de las destrezas son dinámicos e interactivos, es decir, el niño no nace con él desarrollado. Es un saber que se obtiene a través del ensayo-error y que debe ser orientado por un guía, sea este docente o padre de familia. El conocimiento se construye a través de la experiencia, se parte de situaciones familiares o conocidas hasta problemas nuevos en los cuales se aplicará lo aprendido.

Para llegar a entender el significado del conocimiento físico y el conocimiento lógico matemático es necesario entender la relación existente entre ambos. La psicología evolutiva piagetiana divide el conocimiento en tres tipos:

Conocimiento físico: es el conocimiento sobre los objetos de la realidad externa y todas sus principales características tales como el color, la forma, el tamaño, el peso, el volumen, la textura, la dimensión... son algunos de los ejemplos de propiedades del conocimiento físico.

Conocimiento lógico matemático: es una relación creada, lo cual se constituye al descubrir y establecer relaciones entre los objetos, relaciones de igualdad, semejanza y diferencia.

Conocimiento social: en este proceso el niño es quien obtiene las interacciones mediante otros niños o con adultos, ya que es fundamental que el niño este en constante en la interacción con la sociedad (Piaget, 1978).

En realidad, la experiencia lógico matemáticas no puede tener lugar sin la experimentación física y viceversa. Es el interés del niño por el mundo que le rodea lo que le motiva a conocer y aprender. Por eso, el aprendizaje no debe quedarse como una memorización de procedimientos sino como una aplicación de conocimientos a la realidad cotidiana. Desde saber cuántas cosas puedo cobrar, el tiempo que uno se tarda en llegar a un punto B y C, hasta aprender a resolver un cubo de Rubik.

2.2.4. Dimensiones de las destrezas lógico-matemáticas

Para un buen desarrollo de las destrezas lógico matemáticas es necesario conocer las dimensiones que intervienen en este proceso, entre ellas tenemos:

a) **Tiempo:** Es la capacidad del individuo para entender la secuencia de los sucesos que acontecen, como la diferencia entre mañana, tarde y noche. “La noción temporal consiste en la apreciación de un orden sucesivo del tiempo por medio del oído y la percepción del movimiento respecto a ritmo y velocidad” (Díez, 2013).

b) **Cantidad:** “Se refiere a la capacidad de describir y comprender gradualmente la realidad, mediante la cuantificación y la resolución de problemas simples, avanzando en la construcción del concepto de número y su uso como cuantificador, identificador y ordenador” (Mineduc, UCE, 2008, p. 127)

c) **Espacio:** Permite establecer el lugar y los movimientos del cuerpo, al obtener un significado de espacio temporal de distancia, forma, volumen, dirección, ritmo y duración, mediante estímulos que favorezcan su ubicación, dando un gran paso a las nociones de orientación de lateralidad izquierda-derecha, arriba-abajo, dentro-fuera, delante-atrás, alto-bajo, grande-pequeño, hasta-desde. “ La noción

espacial es la orientación del cuerpo en el espacio en relación con los objetos y las personas que lo rodean” (Díez, 2013).

d) Textura: Identifica y clasifica objetos según su textura suave, duro, áspero, rugoso, duro, blando.

e) Conocimientos de formas, tamaño y color: En esta etapa van descubriendo las formas y colores, en la cual ayuda a la clasificación de objetos.

2.3 Marco Legal

La educación se sitúa dentro de un contexto social, los actores del ámbito educativo se rigen bajo los parámetros establecidos por un organismo denominado estado que los detalla en leyes, comprenden los derechos y deberes de los estudiantes, docente, representantes y autoridades educativas. La literatura jurídica revisada contempla algunos artículos y secciones de la Constitución Política del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Código de la niñez y adolescencia.

La Constitución Política del Ecuador, como eje principal legal del país, ampara el desarrollo exhaustivo hacia los derechos de los niños, niñas y adolescentes, es decir: inicia el bienestar universal de los niños durante todas sus etapas, para que pueda desarrollarse de una manera adecuada en los diferentes ámbitos que se encuentra rodeado. Es para aquello que esta investigación se ha citado (Ejecutiva, 2011) dos artículos relevantes relacionados con el tema:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (Ministerio de Educación, 2013, p. 1).

El aprendizaje no equivale a completar una malla curricular, no se trata de conocimientos extensivos en las áreas del conocimiento científico. La educación contempla la instrucción y práctica de valores en la comunidad educativa entre

todos sus integrantes. Se incluye tanto actividades físicas como artísticas, olimpiadas deportivas y rondas infantiles se incluirían en este apartado. El aprendizaje no se produce de una forma lineal sino en conjunto a otras actividades que fomenten un desarrollo integral, no solo cognitivo.

“La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional” (Asamblea Constituyente, 2008). La educación tiene importancia para el estado debido a que está relacionado con su presente y su futuro. Los niños y adolescentes como sujetos de la educación se convertirán en la mano de obra del país en las diferentes profesiones o áreas de especialización que decidan seguir. Por esta razón los organismos estatales apuntan a la desaparición de desigualdades sociales para el progreso del país.

En el artículo 29 de las Normas Constitucionales, el Estado garantiza la libertad de enseñanza y cátedra y promueve el respeto a las diferencias culturales. Sostiene además que “Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas” (Ministerio de Educación, 2013). Actualmente las instituciones educativas ampliaron actividades recreativas, uso de laboratorios, actividades o talleres, enseñanza de idiomas, bachillerato internacional, educación bilingüe, formación en valores, certificación ofimática, entre otros. Es necesario destacar que los padres se encuentran involucrados en el proceso educativo de sus hijos y son ellos quienes pueden optar por una institución educativa u otros acuerdos a los intereses de sus hijos.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural en el capítulo «De los Principios Generales Capítulo Único Del Ámbito, Principios y Fines» se considerarán ciertos principios o fundamentos que posibiliten el aprendizaje. De los cuales se enfatizarán 3: desarrollo de procesos, aprendizaje permanente, interaprendizaje y multiaprendizaje.

El literal f. Desarrollo de procesos especifica que 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. Es decir, que el estado reconoce las diferencias evolutivas y pedagógicas del niño. El estudiante no es un molde que se adecuará al conocimiento, por el contrario, es una obligación del docente adecuar los contenidos, utilizando herramientas que afiancen el aprendizaje de acuerdo a la edad del estudiante, por medio de juegos, transcripción de textos o investigación.

Los literales restantes comprenden la concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida. El ser humano nunca deja de aprender y re-aprender datos, teorías, procesos y soluciones. De esa forma, considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo. El interaprendizaje es la forma de aprender por medio de las relaciones estudiante-compañeros, estudiante-docente, niño-padres. Mientras el multiaprendizaje comprendería el conocimiento del arte y las actividades físicas como complemento al aprendizaje teórico dentro del aula.

Dentro de la Ley Orgánica de Educación Intercultural promulgada durante el 2011 se postula que el mayor deber del Estado es velar por el cumplimiento y respeto de la ley. A este deber del estado, se suman ciertas obligaciones adicionales como:

- t. Garantizar un currículum educativo, materiales y textos educativos, libres de expresiones, contenidos, e imágenes sexistas y discriminatoria;
- x. Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y el bachillerato, expresados en el currículo, fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo. (Ejecutiva, 2011)

Los padres o representantes, como actores secundarios del proceso de aprendizaje infantil en el Ecuador tienen derecho a exigir el cumplimiento de las leyes de educación. Además de apoyar y motivar a sus representados/as cuando existan dificultades en el proceso de aprendizaje. Si el niño tiene miedo de expresar las

dudas que le surgen, el padre puede responderlas en casa o acercarse al docente para que explique la duda al niño y esté atento a la comunicación no-verbal de los estudiantes.

La reforma realizada en la Ley Orgánica de Educación Intercultural contempla en el artículo 40 a la educación como un proceso de acompañamiento en el desarrollo integral (cognitivo, afectivo, autonomía), respeto del ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, potenciación de capacidades, habilidades y destrezas.

Dentro del Código de la niñez y la adolescencia (H. Congreso Nacional, 2013), en el artículo 37 se reconoce a la educación de calidad como un derecho de los niños. Entendiendo por calidad el tipo de contenido que se enseña y los recursos para lograr un aprendizaje significativo. Lo que demanda de un sistema educativo que:

2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes (H. Congreso Nacional, 2013).

En nuestro país la educación pública tiene tres características: laica, obligatoria y gratuita. El Estado ecuatoriano reconoce el laicismo en la educación, es decir, el respeto a la práctica religiosa particular de cada individuo. El sistema educativo contempla la obligación de la Educación General Básica que comprende desde primer hasta décimo año. Además, que desde el nivel inicial hasta bachillerato

cuenta con instituciones que transmiten la instrucción educativa de forma gratuita si los estudiantes son inscritos en el sistema educativo a nivel nacional.

El objetivo de los programas de educación en el Ecuador es formar personas autónomas, contextualizar la educación en entornos que fomenten el desarrollo de habilidades variadas, para que el estudiante pueda desenvolverse en las áreas científicas y comunitarias. Solo un enfoque integral del aprendizaje y desarrollo permitiría mejorar la calidad educativa. A continuación, se recopilan algunos artículos legislativos que reconocen estos aspectos del estudiante y su aprendizaje.

El artículo 38 del Código de la Niñez y la Adolescencia establece la relación entre el sistema educativo y los niños, adolescentes del país.

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;
- d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria; (...)
- f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;
- h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e, (Ejecutiva, 2011)

La educación apunta a impartir contenidos, potencia el desarrollo de las habilidades y destrezas particulares de cada uno, forma a los niños y adolescentes en valores,

fomenta la convivencia y el desarrollo de un proyecto de vida. El objetivo de la educación es producir personas independientes, autónomas y responsables de su futuro y del desarrollo del país.

2.4 Marco conceptual

Para comprender con mayor facilidad la temática de investigación, se ha recopilado una lista de conceptos.

Juego Didáctico: Son actividades destinadas a producir diversión con el fin de alcanzar objetivos educativos, ayudando a los estudiantes a aprender ciertos temas, reforzando y desarrollando sus actividades.

Influencia: Es una actividad, efecto o cambio que produce una cosa en otra, en diferentes ámbitos.

Destrezas lógico matemáticas: Es la habilidad de solucionar problemas lógicos, producir, leer, y comprender símbolos matemáticos, implica la capacidad de usar los números eficazmente, analizar problemas lógicos e, incluso, investigar problemas.

Educación Inicial: etapa de escolarización infantil en el proceso de educación formal. Antes llamado jardín de niños, preescolar o jardín de infantes.

Carencia: falta, privación o escasez de algo.

Educando: Se denomina así aquella persona que está en proceso de educarse.

Metodología: Se entiende así a un grupo de procedimientos que se utilizan para el logro de un objetivo.

Aprendizajes: adquisición de conocimientos de cualquier índole (literario, matemático, artístico, deportivo), por diferentes medios como estudio, experiencias o ejercicios.

Desarrollo: evolución o proceso de avance o cambio, ante una situación, individuo u objeto determinado.

Inteligencia: Capacidad de la mente que permite entender y aprender.

CAPÍTULO III: Metodología de la Investigación

3.1 Fundamentación del tipo de investigación

La investigación se realiza desde una perspectiva científica, para obtener los datos de la información se utiliza un enfoque mixto donde se emplearon técnicas cuantitativas y técnicas cualitativas.

El enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 15) Se utilizarán técnicas como por ejemplo la encuesta y la entrevista que permitirán obtener datos acertados de lo que quiere estudiar mediante tablas y gráficos estadísticos.

(Quecedo & Castaño, 2002, p.7) definen el tipo de investigación cualitativa como “la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable”. Esto permitirá interpretar y analizar los resultados de dicha entrevista, la observación se lo registrará en forma escrito con un enfoque analítico y valorativo.

Este trabajo ha sido guiado por las observaciones en el aula, la percepción de ciertas dificultades en el aprendizaje del grupo de estudiantes y el uso de juegos didácticos como medio para posibilitar el desarrollo de destrezas matemáticas dentro de un contexto, la comunidad en Playas.

Se consideraron los beneficios que aporta en el aprendizaje y en el aspecto secuencial del método cuantitativo. Se buscó referentes teóricos de la problemática para detallar los aspectos a observar para posteriormente contextualizarse en un lugar y tiempo.

El método cuantitativo permite identificar las variables, consolidar el número de participantes para el trabajo y sintetizar sus consideraciones respecto al tema. Se consideró el método cualitativo como una forma de abordar la realidad de la población, las experiencias de los niños, representantes y docentes será

determinante para corroborar la hipótesis. La experiencia resulta valiosa dado que le admite cuestionar los modelos de instrucción utilizados e introducir nuevas herramientas para mejorar el desarrollo de la comunidad.

El tipo de investigación que se realizó es descriptivo. Se describe las características significativas de un determinado objeto de estudio con respecto a su aparición y comportamiento (Medina, 2011). En el presente trabajo se recalcó el uso del juego como una herramienta pedagógica para el desarrollo de los niños.

3.2 Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación

El trabajo surge a partir de una duda, tienen relación el uso de los juegos didácticos con el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas de los niños. Ese fue el tema a investigar, el camino que seguimos para obtener esa información se denomina método.

El método que se implementó es el deductivo debido a que partimos de lo general (aportes teóricos de la psicopedagogía) a lo específico (población estudiantil en Playas). Luego del planteamiento del problema se realiza la fase de recolección de datos o revisión de la literatura, donde se examinaron los temas que engloba la problemática. Las técnicas comprenden todas las formas de las cuales se obtuvo información, para este trabajo se utilizaron fuentes bibliográficas y hemerográficas (propias del enfoque cuantitativo) y la observación de campo junto a la encuesta (propias del enfoque cualitativo). Los instrumentos de investigación comprenden del enfoque cuantitativo: identificación y operacionalización de variables, muestreo y cuestionario; del enfoque cualitativo se utilizó la ficha de observación. Finalmente se procede al análisis de resultados.

La ficha de observación es la recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas (Medina, 2011). Puede utilizarse por un tiempo determinado: semana, meses o años. Por medio de esta ficha, se obtiene información visual-descriptiva del sujeto de estudio, excluyendo inferencias e interpretaciones. Esta técnica se utiliza para conocer información acerca del comportamiento de los niños de inicial 2 durante la jornada de clases, poniendo énfasis en las destrezas lógico-matemáticas manifiestas durante las clases en

Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas durante el periodo lectivo 2017 - 2018.

La encuesta es un instrumento de investigación mixto que permite conocer las percepciones de la población de estudio respecto al tema y constituye una fuente primaria de información. La encuesta consta de enunciados o afirmaciones formulados en base a la información recolectada en el marco teórico, dichos enunciados pueden ser puntuados o calificados.

Mediante su acuerdo o desacuerdo con los enunciados se da a conocer las diferentes apreciaciones respecto al aprendizaje escolar del niño y se compartirán las opiniones que tienen los docentes y directivos del área de inicial respecto al juego didáctico en el aprendizaje del aula de educación inicial 2 en la Unidad Educativa Particular mixta “Hacia la Cumbre” del Cantón Playas durante el periodo lectivo 2017 – 2018. Se consideró incluir un formato de entrevista con los directivos del área de educación inicial para conocer sus apreciaciones respecto a la metodología de trabajo, las áreas destinadas al aprendizaje, su conocimiento respecto a la forma de enseñar las destrezas lógico-matemáticas dentro del plantel y las oportunidades de capacitación respecto al tema.

3.3 Datos de población y muestra

La población analizada durante la investigación comprende un curso de educación inicial 2 (4 años), dirigidos por dos docentes que instruyen a 50 niños dentro del cantón Playas perteneciente a la provincia del Guayas durante el año lectivo 2017-2018. De los 50 niños fueron seleccionados aleatoriamente 25, quienes constituyen la muestra la que se aplicó la ficha de observación durante semanas. La encuesta fue dirigida a cinco docentes de inicial 2 respecto a las temáticas relacionadas con la metodología enseñanza de destrezas lógico-matemáticas y el juego didáctico. Finalmente, se posibilitó una entrevista con el directivo del plantel. A continuación, se detallaron los datos de población y muestra del trabajo.

Tabla 2. Población y Muestra

Grupos humanos en estudio	Población	Muestra
Docentes	5	5
Niños	50	25
Directivos del área de educación inicial 2	1	1
Total	56	31

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

3.4 Fuentes, recursos y cronograma

3.4.1 Fuentes

Esta información es adquirida de forma directa durante la investigación, mediante encuestas realizadas a los docentes y la entrevista con el director de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia La Cumbre” del cantón Playas.

Las fuentes de textos provienen de hechos reales, en la cual comprende todo el recurso bibliográfico, aplicado para comprobar teóricamente la investigación; en ellas están: información recuperada desde sitios web, libros, currículo de educación inicial, tesis referentes al tema, entre otros.

3.4.2 Recursos

Recursos humanos:

- Docentes
- Estudiantes de educación inicial 2
- Directivo
- Personas encargadas en la recolección de la información en la encuesta.

Recursos materiales

- Dispositivos electrónicos (laptop, impresora)
- Dispositivos de almacenamiento de datos
- Cámara

- Material bibliográfico

Recursos Utilizados

Tabla 3 Presupuesto de la recolección de datos

Detalle	Cantidad	Valor Total
Resma de hojas	3	\$ 12.00
Impresiones	10	\$ 50.00
Anillado	4	\$ 8.00
Sobres Manilas	6	\$ 1.50
Transporte Coop. Villamil Playas – Guayaquil / Metrovía.	40	\$144.00
TOTAL		\$364.00

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

A continuación, se detallarán las actividades realizadas para el desarrollo de la investigación y su transcurso en el tiempo. Esto incluye la recolección de información, la elaboración de los instrumentos, su aplicación, análisis y la presentación de los resultados.

Tabla 4. Cronograma

Actividades	Abril			Mayo			Junio		
Realización de la encuesta y ficha de observación	■	■							
Revisión de los instrumentos de investigación por el tutor			■						
Correcciones de los instrumentos de investigación				■					
Llenar la ficha de observación durante las clases							■		
Aplicación de la encuesta a docentes							■		
Entrevista con el directivo del área de inicial 2							■		
Tratamiento de la información.								■	■
Presentación de resultados									■

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

En la sección de anexos se adjuntaron los formularios de las fichas de observación relacionadas con los juegos didácticos y las destrezas lógico matemáticas de forma respectiva. Estas fichas aplicadas a 25 participantes fueron completadas por las autoras durante el tiempo determinado. Las variables que fueron medidas en el aspecto de juegos didácticos son: a) El niño identifica los colores secundario mediante los juegos didácticos, b) Durante los juegos didácticos el niño identifica las acciones de tiempo mañana, tarde y noche, c) El niño identifica las formas geométricas en su entorno de aprendizaje, d) Mediante la aplicación de los juegos didácticos el niño ordena las secuencias lógicas de hasta cinco sucesos en eventos en su rutina diaria., e) A través de los juegos didácticos el niño identifica las acciones que suceden antes ahora y después

Las variables que fueron medidas en el aspecto de destrezas lógico matemáticas incluyen: a) Relaciona el numeral con la cantidad hasta el 5. b) Cuenta oralmente del 1 al 15 llevando la secuencia, c) Diferencia las nociones de medidas: largo, corto /grosso, delgado. d) Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma). e) El niño reconoce la ubicación de objetos según las nociones espaciales: entre, adelante / atrás junto a, cerca/lejos.

Procesamiento, presentación y análisis de los resultados

Después de haber completado las fichas de observación se elaboró una tabulación de los datos donde se detalla el grado de desarrollo de las variables por cada participante.

Encuesta para docentes

El objetivo de realizar la encuesta es recopilar información sobre la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo de destrezas lógico matemáticas. Conocer las herramientas de preferencia para un mejor desenvolvimiento de los niños de 4 años en el ámbito de las matemáticas.

1. ¿Cuáles son las metodologías que indica el currículo de educación inicial?

Tabla 5: Metodologías que indica el currículo de educación inicial.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Juego trabajo	1	20%
Experiencias de aprendizaje	3	60%
Aprendizaje cooperativo	1	20%
Aprendizaje basado en problemas	0	0%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

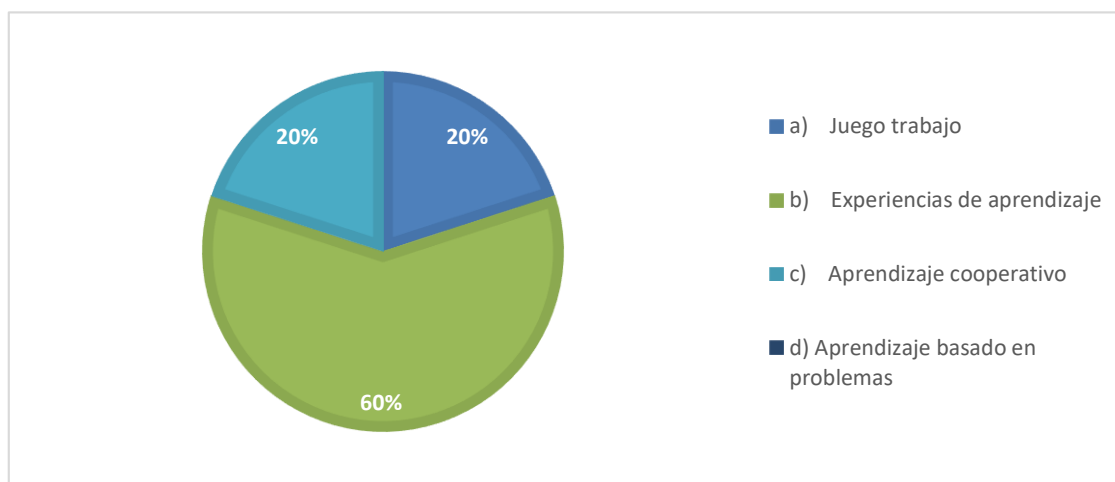


Gráfico 1 Metodologías que indica el currículo de educación inicial.

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Mediante esta pregunta se pretende saber si las docentes conocen la metodología que el Ministerio de Educación Ecuatoriano sugiere aplicar en educación inicial. Un 20% de los docentes encuestados consideran que la metodología indicada por el currículo de educación inicial es el juego trabajo, mientras el 60% refleja que es la experiencia de aprendizaje, y el 20% restante indica que es con un aprendizaje cooperativo.

2. ¿En qué momento de la actividad le da a conocer a sus estudiantes sobre las reglas de los juegos didácticos?

Tabla 6 Momento sobre las reglas de los juegos didáctica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Momento de planificación	0	0%
Momento de desarrollo	5	100%
Momento de orden	0	0%
Momento de socialización	0	0%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

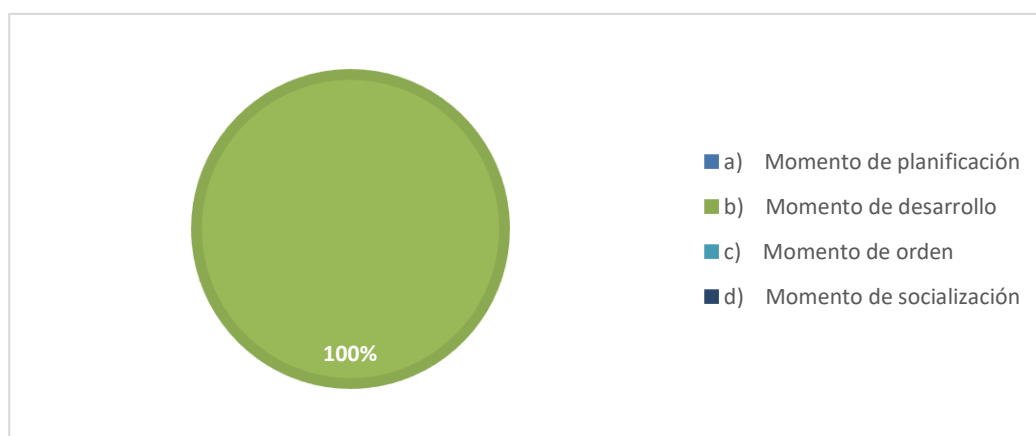


Gráfico 2 Momento sobre las reglas de los juegos didácticos

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Con este resultado podemos evidenciar que los docentes no están dirigiendo de manera correcta a sus estudiantes al momento de realizar una actividad, el currículo de educación inicial especifica que el momento para anticipar las acciones que se van a realizar son en el momento de la planificación.

3. ¿En qué momento de la experiencia de aprendizaje puede presenciar el cumplimiento de los roles en el juego?

Tabla 7 Momento del Cumplimiento de los roles del juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Momento de inicio	0	0%
Momento de desarrollo	5	100%
Momento de cierre	0	0%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

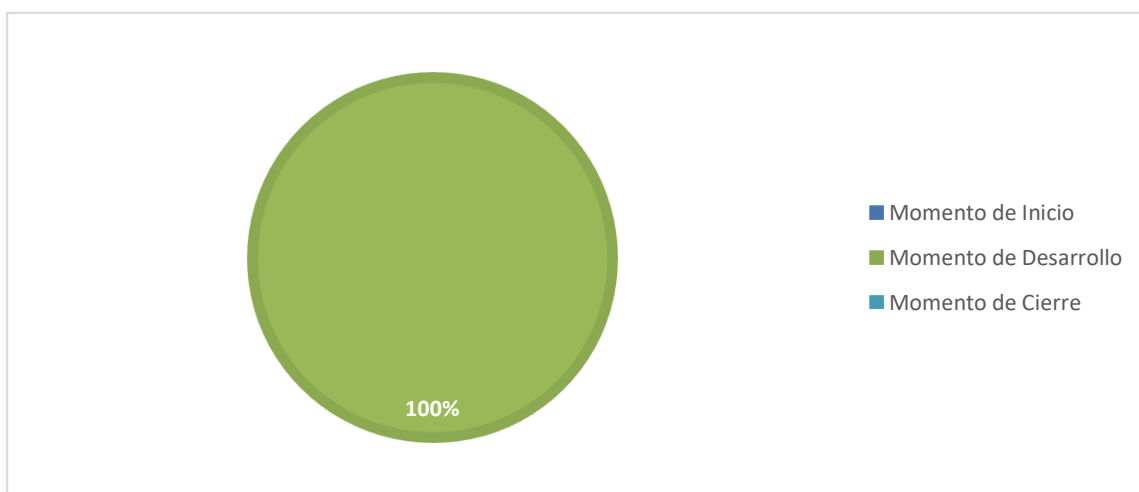


Gráfico 3 Momento del Cumplimiento de los roles del juego
Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: El currículo de educación Inicial enfatiza que el momento de cierre es cuando los niños cumplen con los roles del juego, ya que en este espacio los niños experimentan que lo que hicieron tiene un sentido. Se demuestra que los docentes desconocen los momentos de las experiencias de aprendizajes.

4. ¿Cuál es el momento que debe motivar a sus estudiantes a la participación en los juegos?

Tabla 8 Momento de participación del juego de los estudiantes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Momento de inicio	2	40%
Momento de desarrollo	3	60%
Momento de cierre	0	0%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

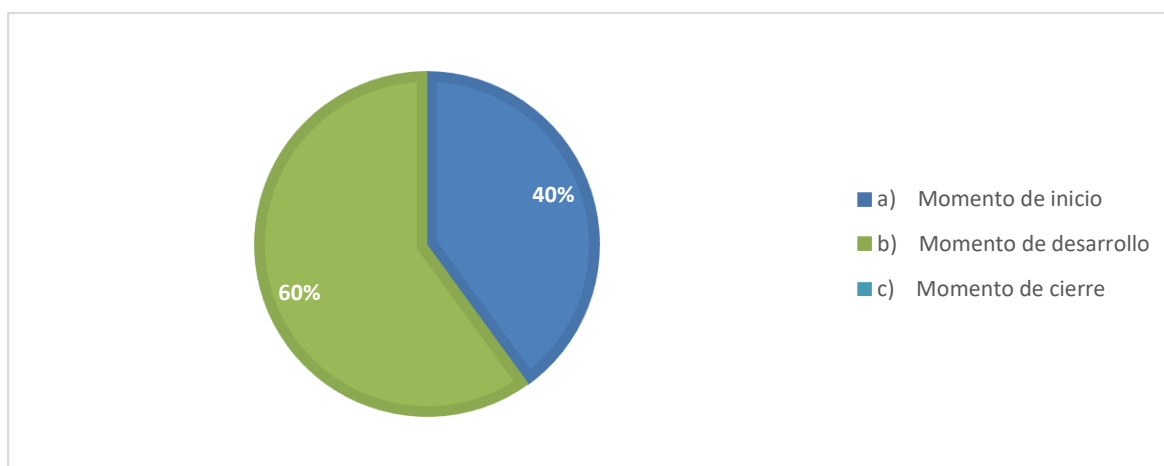


Gráfico 4 Momento de participación del juego de los estudiantes

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Con los resultados de la encuesta reflejan que algunas de las docentes confunden el momento de la aplicación, ya que existen tres momentos de la experiencia de aprendizaje, de la cual el momento donde se debe motivar al estudiante en la participación de los juegos, es el momento del inicio, en este momento los niños y docentes, dialogan y el docente como mediador, entusiasma a la realización de la actividad.

5. ¿Según el Currículo de Educación Inicial para desarrollar el pensamiento en el área lógico matemáticas con qué noción básica inicia para identificar las nociones temporales?

Tabla 9 Primer noción que se debe enseñar a los estudiantes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Tiempo	2	40%
Cantidad	0	0%
Espacio	3	60%
Medida	0	0%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

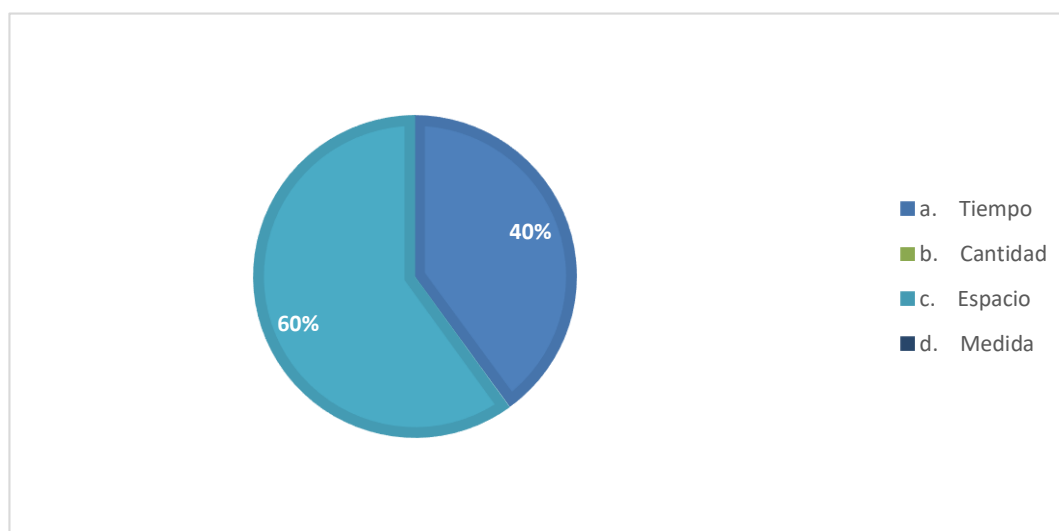


Gráfico 5 Primer noción que se debe enseñar a los estudiante

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: La finalidad de esta pregunta es conocer si los docentes aplican el proceso correcto en que se deben dar las nociones básicas a los niños, los resultados evidencian que un 60% desconocen el proceso que deben aplicar, mientras que un 40% si lo aplican.

6. ¿A qué noción pertenece esta destreza?

Identifica antes ahora y después

Tabla 10 Noción a la que pertenece la destreza: Identifica antes, ahora y después.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Espacio	1	20%
Cantidad	0	0%
Tiempo	4	80%
Medida	0	0%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

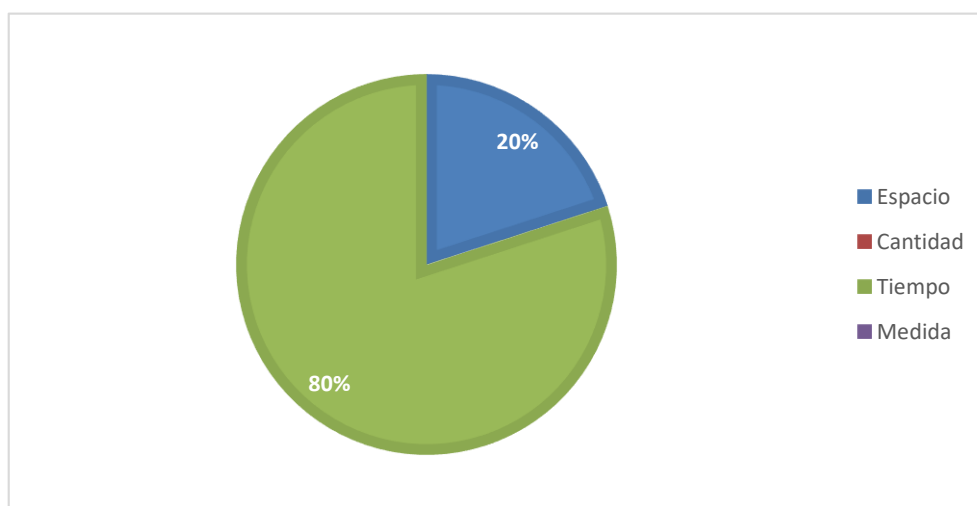


Gráfico 6 Noción a la que pertenece la destreza: Identifica antes, ahora y después.

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Se puede evidenciar que la mayoría de los docentes si relacionan donde pertenece la destreza con la noción y una minoría desconoce.

7. ¿Considera que los juegos didácticos solo ayudan a desarrollar las destrezas lógico matemáticas?

Tabla 11 Los juegos didácticos y su ayuda en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	4	80%
Casi siempre	1	20%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

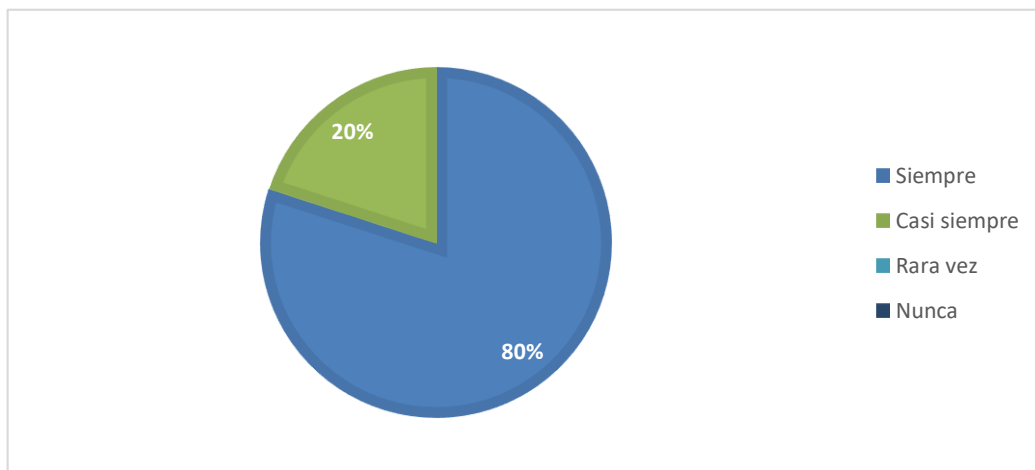


Gráfico 7 Los juegos didácticos y su ayuda en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas
Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Sobre la aplicación de los juegos didácticos como recurso único para desarrollar las destrezas lógico matemáticas el 80% considera que siempre pueden utilizarse, mientras un 20% considera que casi siempre pueden utilizarse pero que se necesitan otras actividades para afianzar mejor los conocimientos.

8. ¿Cuál sería el procedimiento para enseñar a los niños a contar oralmente en secuencias?

Tabla 12 Procedimiento para enseñar a contar oralmente en secuencias.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Relación de número-cantidad	0	0%
Conteo con materiales	5	100%
Representación simbólica del numeral	0	0%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

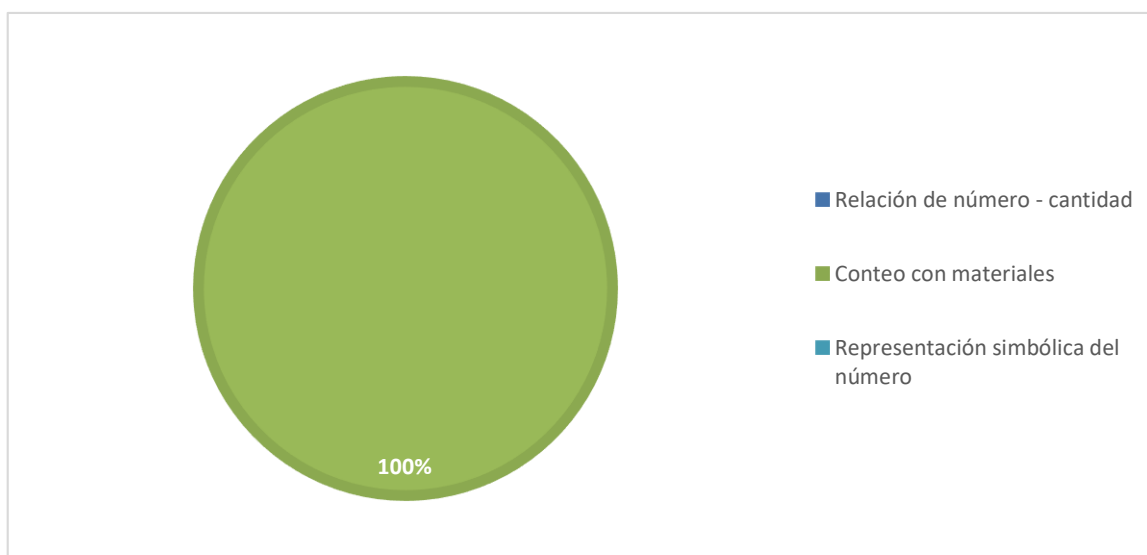


Gráfico 8 Procedimiento para enseñar a contar oralmente en secuencias

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Los docentes conocen la importancia de enseñar a contar oralmente a través de materiales didácticos sin embargo no lo aplican.

9. ¿Cuál es la actividad que se debe primero realizar para que los niños de 4 años descubran como se forman los colores secundarios?

Tabla 13 Actividades para descubrir cómo se forman los colores secundarios

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios	2	40%
Identificar los colores primarios	3	60%
Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes	0	0%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

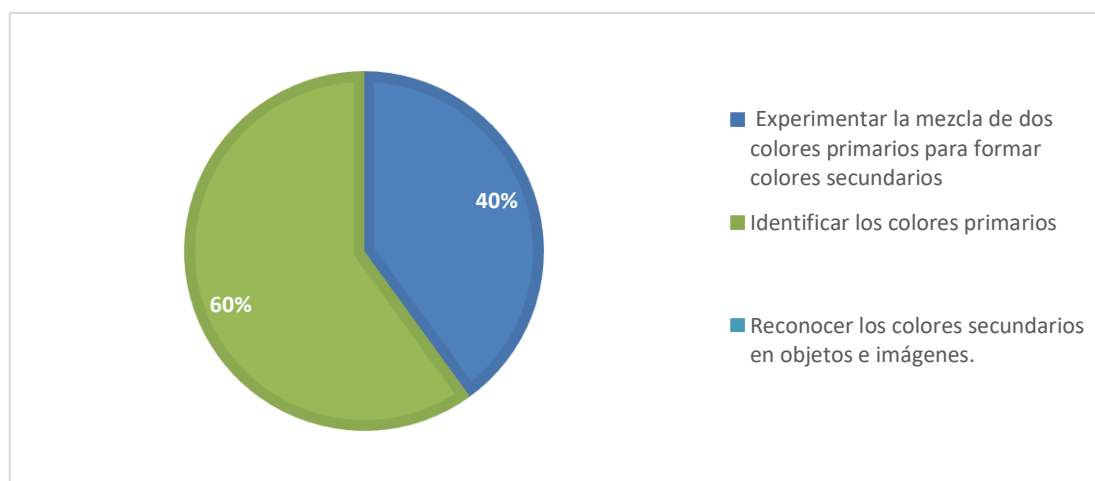


Gráfico 9 Actividades para descubrir cómo se forman los colores secundarios

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Con esta pregunta lo que se trata de investigar si las docentes conocen el proceso que se debe realizar para que los niños identifiquen la mezcla de dos colores primarios para obtener el color secundario, los resultados evidencian que las maestras desconocen que es mediante la experimentación de la mezcla de los colores lo que permitirá al niño identificarlo.

10. ¿Cuál es la destreza que se debe desarrollar para enseñar a los niños de cuatro años las figuras geométricas?

Tabla 14 Destreza a desarrollarse para enseñar las figuras geométricas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Identificar las figuras geométricas en objetos de su entorno.	3	60%
Descubrir formas básicas en objetos del entorno.	1	20%
Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.	1	20%
Total	5	100%

Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

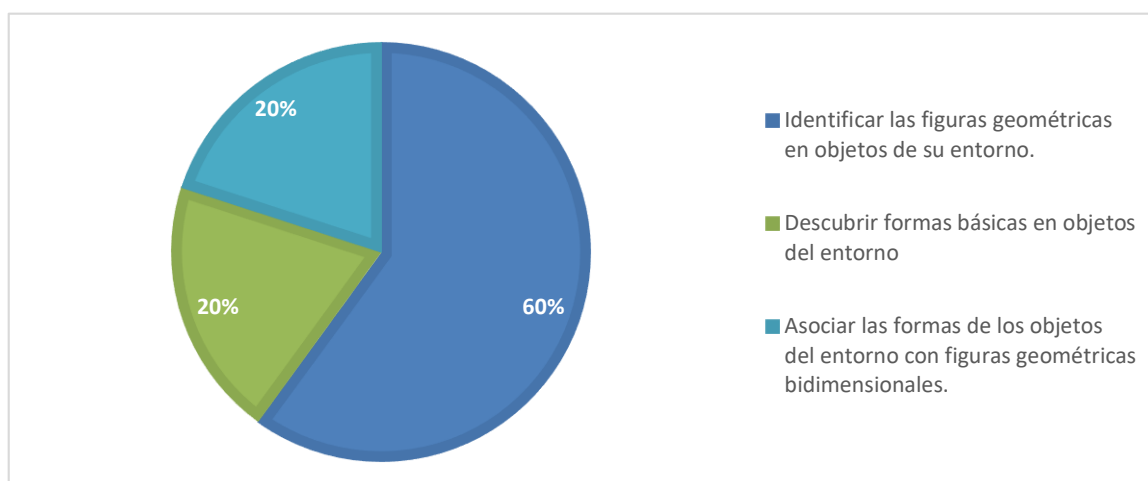


Gráfico 10 Destreza a desarrollarse para enseñar las figuras geométricas.
Fuente: docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Se puede apreciar según los resultados obtenidos que el mayor porcentaje de los docentes desconocen la destreza que deben aplicar para el aprendizaje de las figuras geométricas, el currículo determina que la destreza que se debe emplear es mediante la asociación de objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

Entrevista dirigida: Lcdo. Byron Vera Orrala

Cargo: Rector de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

1 ¿Considera usted que el uso de los juegos didácticos ayuda a mejorar el aprendizaje en los niños? ¿Por qué?

R// Sí, porque mediante a estos recursos los estudiantes tienen otra forma de aprender en una forma divertida y dinámica.

2. ¿La institución que dirige Ud. Cuenta con los materiales necesarios para el aprendizaje de sus estudiantes en el desarrollo de destrezas del ámbito lógico matemáticas? Mencione los materiales

R// En el área de matemáticas se utiliza los nuevos tics como recursos para los estudiantes.

3 ¿En qué aspectos los materiales que mencionó anteriormente son los necesarios y adecuados para el aprendizaje en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas?

R// El material de los computadores por el entretenimiento y aspecto de encontrar otra forma de enseñar dinámicamente y motivadora.

4. ¿Cuáles son las actividades que sus docentes aplican a los estudiantes que presentan dificultad en el desarrollo de las destrezas lógico matemática?

R// Refuerzos académicos en horas establecidas.

5 ¿Qué destrezas considera que desarrollan sus estudiantes al momento de utilizar los juegos didácticos?

R// Solución de problemas.

6 ¿Por su experiencia en la docencia cuáles cree que son los juegos didácticos más factibles en el aprendizaje para niños de 4 años? R//

R// Organización de imágenes y narración de ellos mismos, forma lectura a su imaginación.

7 ¿Considera que si el padre de familia utilizará los juegos didácticos en casa habría mejores resultados en el aprendizaje en el niño? ¿Por qué?

R// Sí, porque se convertirá en un refuerzo con la ayuda de ellos.

8 ¿Está de acuerdo que se de talleres a sus docentes sobre los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de destrezas en lógico matemáticas, que temas le gustaría se profundice más? ¿Por qué?

R// Puede ser y el tema que me gustaría es conteo y operaciones virtuales

9 ¿Las docentes han asistidos a capacitaciones sobre los juegos didácticos y su desarrollo en el proceso de aprendizaje? Si: ¿Cuáles? No: ¿Por qué?

R// Si, por parte del ministerio de educación y a la vez sirve para una buena enseñanza.

10 ¿Considera que la información que se le brindara a las docentes obtendría mejores resultados al momento de impartir actividades para el desarrollo de destrezas de lógico matemáticas? Por ejemplo:

R// Si, mejoraría con buenas capacitaciones impartidas lograría un éxito para las demás

Resultados de la entrevista

Por medio de la entrevista con el rector se pudo conocer su percepción respecto al uso del juego didáctico como recurso en el aula para la enseñanza de las matemáticas, los materiales utilizados y la capacitación de los docentes.

El rector considera que los juegos didácticos son una forma divertida y dinámica de adquirir el conocimiento, las computadoras son el recurso que la institución cuenta para enseñar a los niños por medio de videos. Considera que los juegos didácticos ayudan a los niños en la solución de problemas facilitando un orden de operaciones y estrategias. Si los niños tienen dificultades para aprender comenta que se realizan refuerzos académicos en horas establecidas por el docente. Señala que el juego didáctico más factible de utilizar con niños de cuatro años es la organización de imágenes y narración de eventos. Las ilustraciones junto a la voz del docente constituyen un estímulo visual-auditivo que engancha al niño durante la clase y permite que recuerde con más facilidad los contenidos transmitidos. El rector considera que la aplicación de juegos didácticos en casa servirá como refuerzo para los niños, complementando lo que se adquiere dentro del aula. Es importante no solo que el niño aprenda, sino que pueda aplicar lo aprendido fuera del salón en su diario vivir.

Los docentes de la Unidad Particular Mixta "Hacia la Cumbre" han recibido capacitaciones sobre los juegos didácticos a través del Ministerio de Educación. Sin embargo, manifiestan interés por aprender y actualizar métodos para la enseñanza. El rector considera favorable un taller donde los docentes aprendan sobre herramientas para enseñar el conteo y operaciones virtuales.

Resultados de las fichas de observación:

1. El niño identifica los colores secundarios mediante los juegos didácticos.

Tabla 15 Identificación de los colores secundarios mediante los juegos didácticos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Adquirido	5	20%
En proceso	15	60%
Iniciado	5	20%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens



Gráfico 11 Identificación de los colores secundarios mediante los juegos didácticos

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Los resultados de la ficha de observación donde el niño identifica los colores secundarios mediante los juegos didácticos arrojaron que el 20% lo tiene adquirido, el 60% está en proceso, y el 20% está en iniciado. Si sumamos los dos primeros grupos: adquirido y en proceso nos indica que 20 niños (80%) han reaccionado de forma positiva los juegos didácticos para el aprendizaje de los colores secundarios.

2. Durante los juegos didácticos el niño identifica las acciones de tiempo mañana, tarde y noche

Tabla 16 Juegos didácticos donde se identifican las acciones de tiempo mañana, tarde y noche.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Adquirido	2	8%
En proceso	10	40%
Iniciado	13	52%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens



Gráfico 12 Juegos didácticos donde se identifican las acciones de tiempo mañana, tarde y noche.
Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: La ficha de observación dieron como resultado que a través de los juegos didácticos el 8% de los niños adquirió esta destreza, el 40% se encuentran en proceso de identificar las acciones de tiempo mañana, tarde y noche y el 52% están iniciando a familiarizarse con ella. Es probable que los niños requieran de actividades donde puedan listar acciones que realizan durante el día para luego por medio del juego asignarles un lugar (mañana – tarde – noche).

3. El niño identifica las formas geométricas en su entorno de aprendizaje

Tabla 17 Identificación de las formas geométricas en el entorno

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Adquirido	15	60%
En proceso	8	32%
Iniciado	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens



Gráfico 13 Identificación de las formas geométricas en el entorno.

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: El 60% de los niños identifican las formas geométricas en su entorno de aprendizaje, mientras que el 32% está en proceso y el 8% iniciado. Con estos resultados se puede observar que es mínimo el porcentaje que le falta de adquirir al grupo de niño.

4. Mediante la aplicación de los juegos didácticos el niño ordena las secuencias lógicas de hasta cinco sucesos en eventos en su rutina diaria

Tabla 18 Juegos didácticos donde se ordenan las secuencias lógicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	POCENTAJE
Adquirido	0	0%
En proceso	10	40%
Iniciado	15	60%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens



Gráfico 14 Juegos didácticos donde se ordenan las secuencias lógicas

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Mediante la ficha de observación se constató que no hay estudiantes que tengan adquirido esta destreza, de ordenar las secuencias lógicas de hasta cinco sucesos en eventos en su rutina diaria mediante la aplicación de los juegos didácticos, mientras que el 40% está en proceso y el 60% en iniciado. Con estos resultados la recomendación sería que los docentes deben de trabajar más.

5. A través de los juegos didácticos el niño identifica las acciones que suceden antes ahora y después

Tabla 19 Juegos didácticos donde se identifican las acciones que suceden antes, ahora y después.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Adquirido	9	12%
En proceso	13	52%
Iniciado	13	36%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

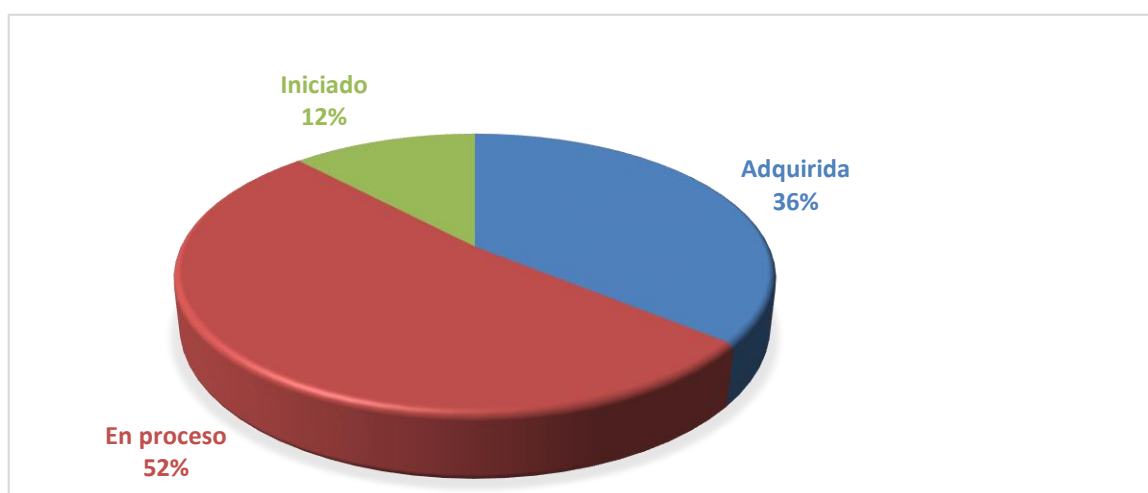


Gráfico 15 Juegos didácticos donde se identifican las acciones que suceden antes, ahora y después.
Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Mediante la ficha de observación los resultados adquiridos a través de los juegos didácticos el 12% de los niños identifican las acciones que suceden antes ahora y después, el 52% está en proceso y el 36% iniciado. La maestra debe de afianzar más el aprendizaje con sus estudiantes.

6. Relaciona el numeral con la cantidad hasta el 5

Tabla 20 Relaciones de número y cantidad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Adquirido	19	76%
En proceso	5	20%
Iniciado	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens



Gráfico 16 Relaciones de número y cantidad

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Según la ficha de observación realizada a niños de 4 años dio como resultado que el 76% de niños relaciona el numeral con cantidad hasta el 5, mientras que un 20% está en proceso de dicha destreza, y un 4% aún está en iniciado y falta más refuerzo tanto en casa como en la escuela.

7. Cuenta oralmente del 1 al 15 llevando la secuencia

Tabla 21 Contar oralmente en secuencia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Adquirido	21	81%
En proceso	3	11%
Iniciado	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

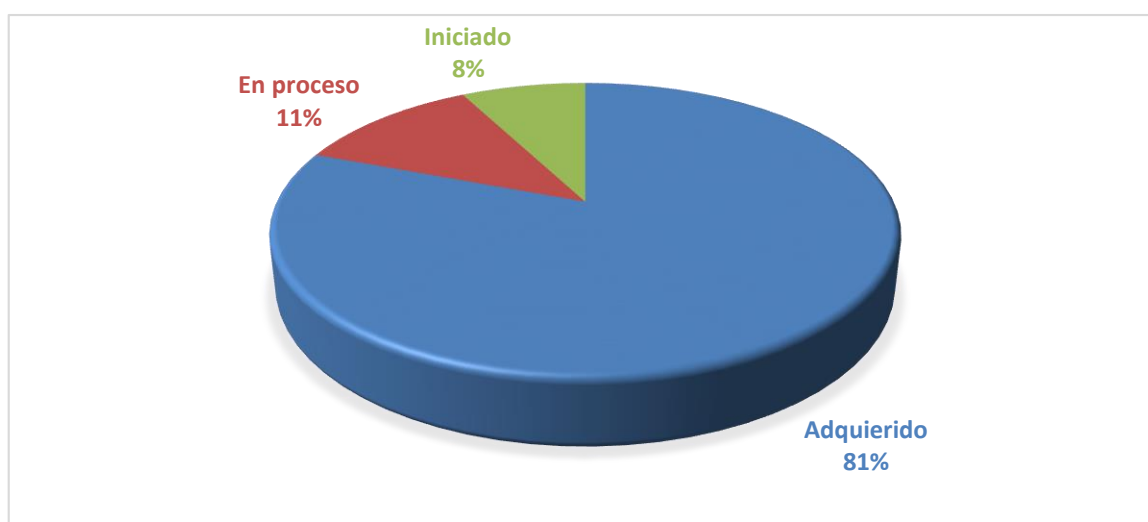


Gráfico 17 Contar oralmente en secuencia

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: El 81% de los niños han adquirido esta destreza, mientras que el 11 % está en proceso requiriendo ejercicios de práctica y un 8% se encuentran iniciando en adquirir la destreza del conteo oral del 1 al 15.

8. Diferencia las nociones de medidas: largo, corto /grueso, delgado

Tabla 22 Nociones de medidas

Alternativas	Frecuencias	%
Adquirido	19	80%
En proceso	5	16%
Iniciado	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

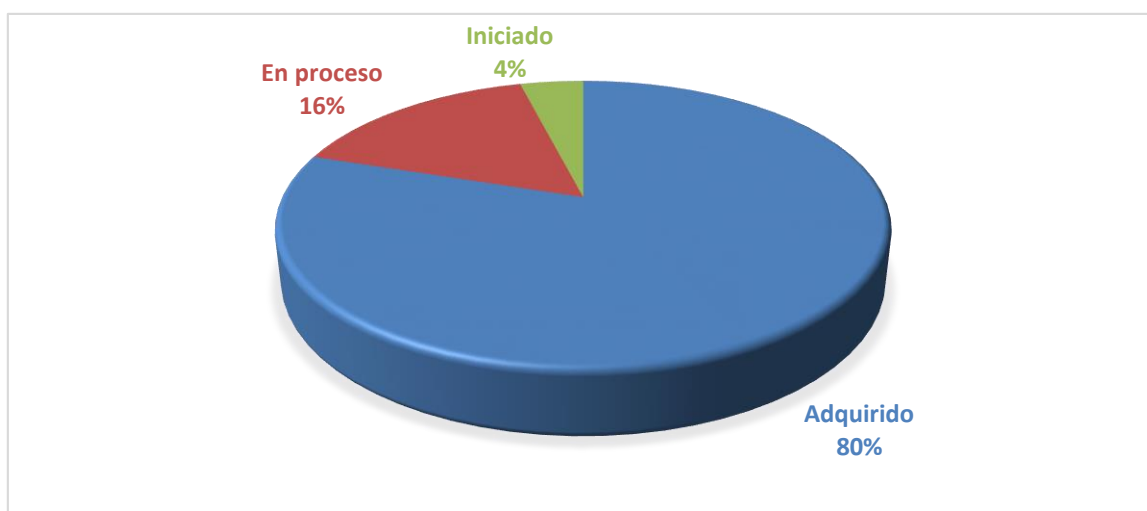


Gráfico 18 Nociones de medidas

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: En la destreza de diferenciar nociones de medidas se pudo percibir de acuerdo a la ficha de observación aplicada que un 80% de los estudiantes adquirió esta destreza, un 16 % están en proceso, mientras un 4% están empezando a conocerla.

9. Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)

Tabla 23 Clasificación con atributos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Adquirido	20	80%
En proceso	4	16%
Iniciado	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

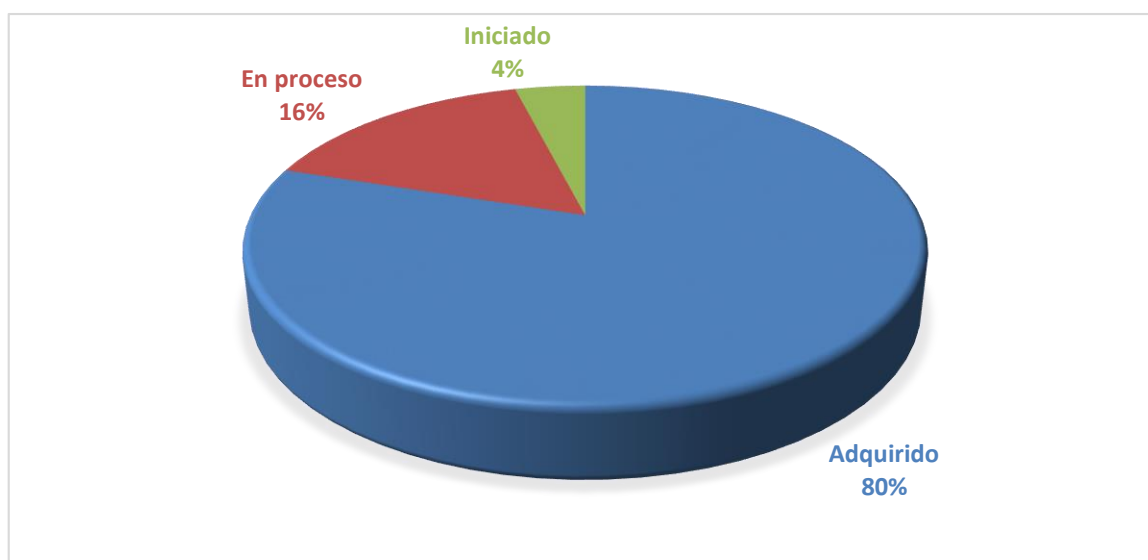


Gráfico 19 Clasificación con atributos

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"

Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis Un 80% de los niños puede clasificar objetos de acuerdo a su tamaño, color o forma, mientras un 16% está en proceso, y un 4% están iniciando su aprendizaje, no tienen conocimiento de estas destrezas. Es fácil para los niños percibir las similitudes y diferencias entre los objetos.

10. El niño reconoce la ubicación de objetos según las nociones espaciales: entre, adelante / atrás junto a, cerca/lejos

Tabla 24 Nociones Espaciales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Adquirido	5	20%
En proceso	18	72%
Iniciado	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

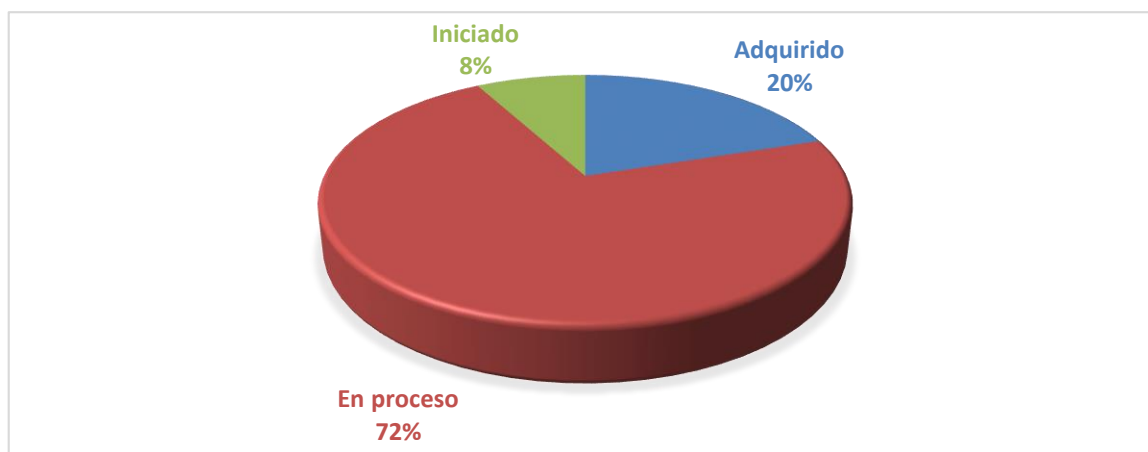


Gráfico 20 Nociones Espaciales

Fuente: Ficha de observación realizada a estudiantes de 4 años de Unidad Educativa Particular Mixta "Hacia la Cumbre"
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Análisis: Según el resultado de esta ficha el 20% de los niños adquirieron la destreza de nociones espaciales gracias al uso de los juegos didácticos en el salón, mientras que un mayor porcentaje de 72% está en proceso, y un 8% está iniciando a familiarizarse con el aprendizaje.

3.5 Conclusiones preliminares

Los resultados obtenidos en la investigación a través de la encuesta se presentaron en un proceso estadístico, donde se formalizó las respuestas de cada pregunta, para finalizar con el análisis del resultado, el cual tiene como propósito de contestar y validar el estudio alcanzado para establecer los objetivos planteados, durante la elaboración de esta investigación. A esto se suma los resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de 4 años.

Se puede concluir indicando que:

1. Los docentes consideran el juego didáctico como un recurso imprescindible, debido a la falta de este material en el aula de clases, hay un gran déficit en su desarrollo de aprendizaje, en el cual no se evidencia el desarrollo de las destrezas.
2. Las dos destrezas a desarrollar que los docentes priorizan son tiempo y espacio, para un mejor desarrollo de las nociones básicas en la enseñanza de las destrezas lógico-matemático, pero los resultados que arrojaron en la ficha de observación los estudiantes se evidencia que los niños presentan déficit en estas destrezas, debido a las dificultades que se presencian por una enseñanza no adecuada.
3. Todos los docentes al momento de presentar la experiencia de aprendizaje, se saltan el proceso, omitiendo la parte motivacional que abre espacios de dialogo y expectativa de los estudiantes.
4. Todos los docentes consideran que el conteo con materiales sería una de las mejores formas de enseñar sobre los números y secuencias lógicas, sin embargo, esta actividad no es aplicada en las clases. En el instrumento

aplicado al rector el asegura que aplican los nuevos tics como recursos para sus estudiantes.

5. Las destrezas lógico matemáticas que la mayoría de estudiantes de cuatro años han adquirido con dificultades debido a la carencia de la aplicación de los juegos didácticos son: relacionar el numeral con la cantidad hasta el 5, contar secuencialmente del 1 al 15, diferenciar las nociones de medidas y clasificar objetos con dos atributos, pocos de los estudiantes no alcanzan este desarrollo de aprendizaje, a pesar que en la entrevista menciona que ellos desarrollan solución de problemas, esto refleja que existe un gran contradicción.
6. Mediante los instrumentos que se aplicó a docentes y rector del plantel indican que ellos trabajan mucho la parte lógica, pero los resultados que reflejan en la ficha de observación se puede vivenciar otra realidad. Las destrezas lógico matemáticas que la mayoría de estudiantes de cuatro años se encuentran en proceso de adquirir por medio de la aplicación tardía de los juegos didácticos son: identifica los colores secundarios, reconocer la ubicación de objetos según las nociones espaciales, identificar las acciones que suceden antes ahora y después, identificar las formas geométricas en su entorno de aprendizaje.
7. Las destrezas lógico matemáticas que los estudiantes de cuatro años han iniciado por adquirir a través de los juegos didácticos son: ordenar las secuencias lógicas de hasta cinco sucesos en eventos en su rutina diaria e identificar las acciones de tiempo mañana, tarde y noche, es probable que los estudiantes no alcancen el desarrollo de la destreza debido a la falta de requerimiento de los juegos.

8. Los docentes se muestran abiertos a seguir aprendiendo formas de enseñar a través del juego, para poder afianzar los conocimientos y desarrollar las destrezas de los estudiantes, consideran necesaria la aplicación de los juegos en el aula de clases, el rector del plantel asegura que sus docentes deberían de asistir a capacitaciones de conteo y operaciones virtuales para afianzar las destrezas.
9. El directivo manifiesta que las docentes si han asistido a capacitaciones por parte del Ministerio de Educación, sin embargo, los resultados arrojados en la ficha de observación a los estudiantes distan de lo manifestado.

CAPÍTULO IV: Propuesta

4.1 Título de la propuesta

“Aprender jugando”, Talleres de capacitación dirigidos a docentes parvularias sobre cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.

4.2 Justificación de la propuesta

La investigación que se ha realizado a lo largo de este estudio ha permitido conocer más a profundidad las dificultades que tienen los niños para adquirir las destrezas lógico-matemáticas al entrar a el jardín. Una de estas razones probablemente se deba a las estrategias de aprendizaje que aplican las docentes de inicial 2. Actualmente el Ministerio de Educación propone la metodología juego-trabajo como un modelo de enseñanza que estimula el desarrollo de habilidades y destrezas infantiles. La ausencia del juego como recurso didáctico produce que los niños se desinteresen por aprender, esto afecta a los niños de educación inicial 2 (4 años) de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”, puesto que las destrezas que deberían desarrollarse, no se presencia al momento de realizar actividades, esto afecta a su rendimiento escolar.

Los talleres permitirán a docentes parvularias aplicar correctamente metodologías que ayude al desarrollo de destrezas lógico matemáticas, para obtener resultados positivos y favorables en el proceso de niños para mejorar la forma de adquirir aprendizaje.

Por lo tanto, dichos talleres incluyen:

1. Realizar juegos y actividades con docentes con el fin de aplicar la metodología correcta y ponerla en práctica con los estudiantes.
2. Dinámicas en grupos en cada taller para que cada encuentro exista un ambiente entretenido, y los docentes afiancen mejor los temas a exponer.
3. Cada taller incluye material concreto didáctico con su correspondiente objetivo.

4.3 Objetivo general de la propuesta

Preparar a las docentes parvularias, mediante la ejecución de talleres que permitan desarrollar en sus alumnos las destrezas lógico matemáticas a través de juegos didácticos.

4.4 Objetivos específicos de la propuesta

1. Determinar los beneficios de implementar los juegos didácticos para el desarrollo de las destrezas en el ámbito lógico matemáticas.
2. Diseñar actividades que ayuden a los docentes a desarrollar las destrezas lógico matemáticas mediante los juegos didácticos.
3. Utilizar los juegos didácticos como método de aprendizaje para desarrollar en el niño capacidades básicas en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.

4.5 Listado de los contenidos y esquema de la propuesta

El contenido de la propuesta se encuentra compuesta por los siguientes temas para cada sesión:

- **Taller#1** Importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.
Beneficios de los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.
Características de los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.
- **Taller#2** Factores que intervienen en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.
Ventajas en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.
- **Taller#3** Los juegos didácticos como herramienta metodológica.
Juegos didácticos según destrezas en el desarrollo lógico matemáticas.
- **Taller#4** Pasos para crear un juego didáctico.
- **Taller#5** Juegos didácticos con bloques lógicos de Dienes.
- **Taller#6** Presentación de información adquirida por parte de los docentes.

Esquema de la propuesta

La imagen presenta los temas que se expondrán en la propuesta: aportaciones teóricas, actividades prácticas, resultados. Tienen conexión con los contenidos que se quiere construir para un aprendizaje significativo.



Imagen 3. Esquema de la propuesta

Fuente: <https://mx.depositphotos.com/82799324/stock-illustration-childrenboy-and-girl-jumping.html>

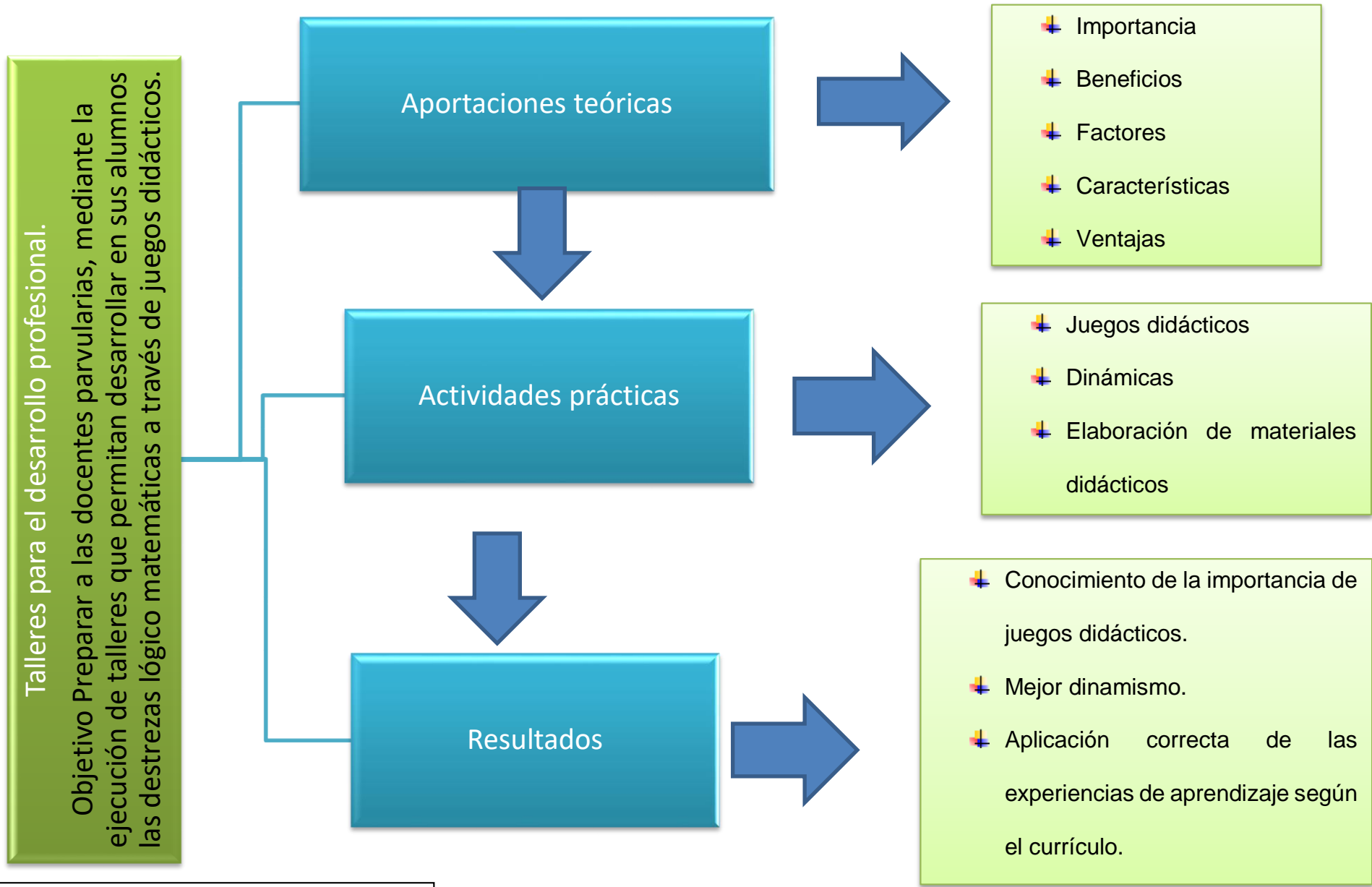


Gráfico 21 Esquema de la propuesta

4.6 Desarrollo de la propuesta

4.6.1. Portada

APRENDER JUGANDO

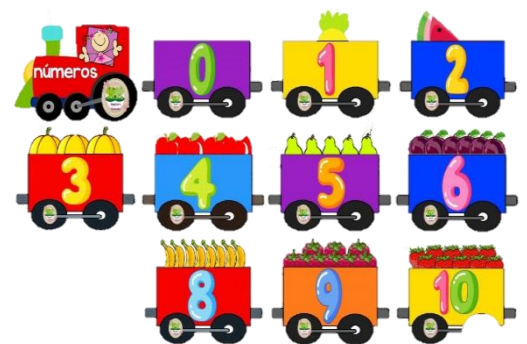


Imagen 4: Portada

Fuente: https://es.123rf.com/photo_80385273_ilustraci%C3%B3n-de-ni%C3%B1a-de-dibujos-animados-jugando-con-n%C3%BAmeros-de-bloque.html

4.6.2 Talleres

Taller# 1

Objetivo: Explicar los beneficios e importancia que tienen los juegos didácticos a través de referentes teóricos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas lo que permitirá a los docentes aplicarlos en el aula.

Materiales:

- Cartulina formato (nombres distintivos)
- Marcadores
- Pizarra
- Cartillas de colores(dinámica)
- Proyector

Desarrollo del taller:

Sesión 1: Bienvenida

Debido que es el primer taller se les dará su distintivo, con la ayuda de esto podrá interactuar mejor. Al momento de dar inicio al taller se les dará la bienvenida e indicarle el objetivo de este taller.

Sesión 2: Dinámica - Mi memoria

La dinámica que se llevará a cabo consiste en que la persona encargada del taller mostrará algunas cartillas de colores, en la cual se comenzará con 3 cartillas de colores, luego que se muestren los participantes tienen que decir los colores que se han presentado y en orden. Luego se seguirá agregando más cartillas para aumentar la complejidad.

Sesión 3: Contenido del taller

El taller constará con los siguientes temas:

- Importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.
- Beneficios de los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.
- Características de juegos didácticos para el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.

Importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.



Imagen 5: Importancia de los juegos didácticos

Fuente: <https://nearsay.com/c/226453/210975/3-ways-a-high-quality-preschool-prepares-your-child-for-kindergarten>

La importancia de esta metodología no es solo erradicar el antiguo aprendizaje memorístico, sino también en la creación de ambientes para la estimulación de aprendizaje en los estudiantes. El juego didáctico en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas contiene momentos de acción, representación o apropiación abstracta lógica, para alcanzar los objetivos de la enseñanza curriculares, esto se logra mientras el niño juega, va aprendiendo diversas nociones y adquirir habilidades casi involuntario, ya que no están por aprender conocimientos sino en lo motivado del juego.

Todo el aprendizaje que el niño adquiere a través del juego lo asimila más rápido y eficaz. Según (López, 2017, p. 24) considera que la atención, la memoria, y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferido posteriormente a situaciones no lúdica. Aunque los

niños creen que solo están jugando, en realidad, están adquiriendo aprendizaje muy importante para su desarrollo cognitivo, en la cual permite expandir la memoria y la imaginación.

Beneficios de los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.

Los juegos didácticos tienen algunos beneficios para el desarrollo cognitivo, social emocional entre otras. Para desarrollar esta idea se toma la siguiente cita:

La creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o papales sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, en otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales afectivas y emocionales además de estimular su interés y espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea (López, 2017).

A través de los juegos didácticos se puede desarrollar destrezas en el ámbito lógico matemáticas en el cual se obtiene algunos beneficios como:

- Aumentan en la concentración y atención.
- Desarrolla la memoria.
- Adquiere concepto de tamaños pequeño, mediano, grande, alto, bajo, corto, largo.
- Desarrolla nociones básicas espaciales.
- Facilita el desarrollo del sentido numérico.
- Interioriza diferencias de formas geométricas.
- Capacidad de creación y autonomía intelectual.
- Pensamiento abstracto.

Características de los juegos didácticos en el desarrollo lógico matemáticas.

Se puede identificar a los juegos didácticos que desarrollan las destrezas lógico matemáticas con las siguientes características:

- Despierta el interés por las matemáticas
- Estimulan a tomar decisiones por sí solo.

- Garantiza el desarrollo de competencias en el razonamiento lógico
- Resolución de problemas cotidianos.

Sesión 4: Actividad Final

Al finalizar el taller se realizará la actividad que consiste preguntar sobre: Importancia, beneficios y una característica de los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemática y las maestras deberán responder por medio de mímicas.

Taller #2 Descubrir conocimientos.

Objetivo: Manifestar los factores y ventajas que intervienen en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas lo que permitirá a los docentes enriquecer sus conocimientos.

Materiales:

Hoja con las figuras geométricas.

Fichero de colores.

Máquina de sumar.

Pulpo de cartulina.

Ficheros de figuras geométricas.

Desarrollo del taller 2:

Sesión 1: Bienvenida.

En este momento se darán las respectivas palabras de bienvenida, se dará a conocer el objetivo del taller y las instrucciones de lo que se realizará en cada sesión.

Sesión 2: Dinámica. 1, 2 y 3.

En esta dinámica se deberá memorizar que ejercicios se realizaran en cada número, es decir si la persona que dirige la dinámica dice 1: se deberá parar y luego sentarse en el lugar donde está, en el número 2, deberá aplaudir en dirección arriba de la cabeza, y en el número 3, deberá ponerse de pie, aplaudir y alzar las manos diciendo "hurra".

Sesión 3: Contenido del taller

El taller constará con los siguientes temas:

- Factores que intervienen en el desarrollo lógico matemáticas.
- Ventajas en el desarrollo lógico matemáticas.

Factores que intervienen en el desarrollo lógico matemáticas.

La observación: Se debe potenciar sin imponer la atención del niño. La observación se conducirá libremente y respetando la acción del educando, mediante juegos cuidadosamente dirigidos a la percepción de propiedades y a la relación entre ellas.

La imaginación: se entiende como acción creativa, se potencia con actividades que permiten algunas alternativas en la acción de la persona. Ayuda al aprendizaje matemático por la variabilidad de situaciones a las que se transfiere una interpretación.

La intuición: Las actividades dirigidas al desarrollo de la intuición no deben provocar técnicas adivinatorias; por decir no desarrolla pensamiento alguno. La arbitrariedad no forma parte de la actuación lógica.

El razonamiento lógico: El razonamiento es la forma del pensamiento mediante la cual, parte de uno o varios juicios verdaderos.

La lógica y la matemática están estrechamente ligadas que puede afirmarse: "la lógica es la juventud de la matemática y la matemática la madurez de la lógica" (Russell, 2001, p. 171).

La referencia al razonamiento lógico se hace desde lo intelectual que es capaz de crear ideas en la habilidad de acción, ante un determinado reto.

El desarrollo de las destrezas es el resultado de la influencia que ejerce en el educando, la actividad escolar y familiar.

Ventajas en el desarrollo lógico matemáticas.

El utilizar juego como herramientas para el aprendizaje tiene aspectos positivos, tales como:

- Garantizan en el niño hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los niños y su motivación por los contenidos.

- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los niños, estos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los maestros, así como el autocontrol colectivo de los niños.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la construcción, aplicación e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales.
- Aumentan el nivel de preparación independiente en niños.

Sesión 4 Actividad final

Se realizará una evaluación con preguntas referente a los temas.

- 1.- ¿Cuántos son los factores que intervienen en el desarrollo lógico matemáticas?
- 2.- Mencionar 3 ventajas en el desarrollo lógico matemáticas.
- 3.- Para usted cual es el factor más importante que intervienen en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas, mencione y explicar ¿Por qué?

Taller# 3 Jugando aprendo

Objetivo: Relacionar la teoría planteada mediante la práctica en el aula para desarrollar actividades de acuerdo con las necesidades del grupo.

Materiales:

- Cartillas o cartas de memoria
- Cartulina de diferentes colores
- Fichas
- Pepas de ábaco
- Tangram
- Ábaco
- Objetos varios (textura, color, medida)
- Materiales reciclados

Desarrollo del taller 3:

Sesión 1: Bienvenida

Al momento de dar inicio al taller se les dará la bienvenida e indicarle el objetivo de este taller y los temas a exponer.

Sesión 2: Dinámica Descubre la figura

La dinámica que se llevará a cabo consiste en que la persona encargada del taller hará parejas para trabajar en equipo. Cada pareja se le dará piezas de tangram para armar la figura que se le muestre, para esto necesitaran concentración, trabajo en equipo y organización.

Sesión 3: Contenido del taller

El taller constará con los siguientes temas:

- Los juegos didácticos como herramienta metodológica.
- Juegos didácticos según destrezas en el desarrollo lógico matemáticas.

Los juegos didácticos como herramienta metodológica

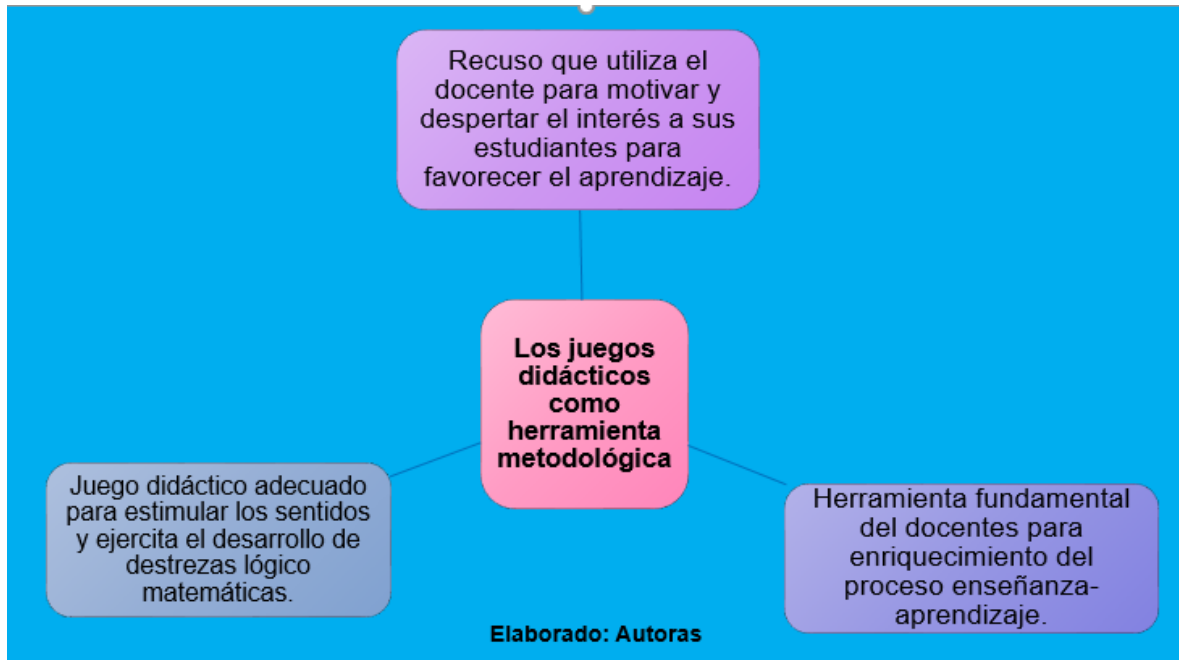


Gráfico 22. Herramientas metodológicas
Elaborada: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá Helens

Juegos didácticos según destrezas en el desarrollo lógico matemáticas

El currículo de educación inicial está formado por destrezas en la cual se mencionará un juego didáctico según la destreza escogida.

Noción de tiempo

El concepto de tiempo es demasiado abstracto de enseñar para el desarrollo del niño. Este se va desarrollando de manera paulatina y permanente, y se va adquiriendo en su diario vivir mediante reiteradas experiencias.

Como ejemplo se elige la siguiente destreza en el ámbito lógico matemáticas:

- Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.

El uso de materiales concretos para los juegos didácticos ayuda de manera positiva adquirir el conocimiento en los niños, como la lectura de un cuento con marionetas, títeres, etc., para que el niño adquiere el conocimiento del tiempo se lo puede evaluar preguntando ¿Qué personaje se mencionó primero? ¿Qué hizo después de bañarse? Las acciones ordenadas con secuencias lógicas ayudan a interiorizar dicha noción.



Imagen 6: Noción tiempo

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

Nociones espaciales

La noción espacial va relacionada con el esquema corporal. Cuando el estudiante tiene conciencia de su propio cuerpo, puede coordinar sus movimientos organizados de su espacio. Según las necesidades espaciales el niño podrá organizar su espacio social y personal.

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

Los recursos a utilizar serán ulas, una caja de cartón con algún distintivo diferente a los demás u otro recurso, la maestra pondrá música para que bailen. Cuando pare la música, ellos tendrán que realizar según la consigna que se le indique. Ejemplo: los niños adelante de la caja y las niñas atrás de las cajas o viceversa, y así pueden ir indicando según la noción que desee.



Imagen 7: Noción espacial

Fuente: <https://www.alqueria.es/blogs/alqueriaamarillanaranja/2015/05/07/metodo-de-propuestas-peluqueria/>

Nociones de medidas

Las docentes deben usar materiales adecuados que permitan a sus estudiantes vivenciar, experimentar la noción de medidas, y como consecuencia de esto, pueda conocer mejor el ambiente y el medio natural que le rodea. Para esto tiene que tener en cuenta la apreciación sensorial, mediante los sentidos adquieren la información necesaria. Tener una comparación directa al procedimiento concreto de comparación mediante material didáctico para adquirir información a través de las experiencias.

A continuación, la siguiente destreza de noción básica de medidas:

- Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.

Recordemos que el estudiante adquiere el conocimiento cuando es capaz de atribuirle un significado.

Mediante esta noción puede trabajar con diferentes materiales tantos los que hay en el salón de clases como los que puede elaborar la maestra o el niño.

Ejemplo: cada niño se puede entregar diferentes materiales según la noción que vayan aprender (legos, lana, fichas, cuentas, recurso humano, etc.) en la cual el niño tiene hacer lo que se indique como realizar un camino largo o corto, escoja el objeto grueso o delgado.

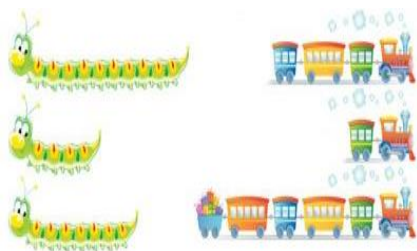


Imagen 8: Nociones de medidas

Fuentes: <https://educutmxi.wordpress.com/2014/06/23/desarrollo-de-proceso-de-medidas/>

Discriminar formas y colores

Los docentes deben desarrollar la habilidad de la discriminación visual en sus estudiantes que le permitirá distinguir colores y formas.

Mediante los juegos didácticos aprenderá a diferenciar y empezar atribuir cualidades a los objetos. A continuación, se seleccionó destrezas referentes a la discriminación de figuras y colores.

- Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.
- Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

Se presenta una actividad que las docentes ´practiquen con sus estudiantes como el bingo de los colores y figuras. El docente entrega las fichas de colores, una cartilla con cuadros de diferentes colores, para esto la docente sacará una ficha que fue elegida en sorteo, luego preguntará ¿Qué color es la ficha? Y los niños tendrán que poner sobre el cuadro del color correspondiente.



Imagen 9: forma y colores

Fuente: <https://emowe.com/juegos-bloques-logicos-infantil/>

Nociones de cantidad

Para los pequeños el conteo aparece de forma espontánea, para esto se debe de tratar el concepto de cantidad.

La noción de cantidad no se llega mediante los números escritos, sino que el estudiante llegará a ella, mediante la experiencia a través de juegos didácticos y materiales concretos.

La docente tiene que interiorizar que primero se trabaja con cantidades y luego pasar al número escrito. Se seleccionó como referencia la siguiente destreza del ámbito lógico matemáticas.

- Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

Con la destreza antes mencionada se puede trabajar con diferentes materiales. Ejemplo: hacer cartillas con los números estudiados y poner debajo de cada cartilla elementos que esten relacionados con los números #1(un lego) #2(dos legos rojos) #3(fichas), etc.



Imagen 10: Noción cantidad

Fuente: <https://aprendiendomatematicas.com/actividades-para-relacionar-numeros-y-cantidades-i/>

Sesión 4 Actividad final

A continuación, se evaluará de forma oral a docentes mediante preguntas:

¿Cómo se recomienda interiorizar la noción de cantidad en los niños?

¿Qué habilidad debe desarrollar las docentes en los niños para la discriminación de colores y formas?

¿Por qué es importante el desarrollo de noción espacial?

Taller # 4 Creando aprendo

Objetivo: Elaborar diferentes recursos para la creación de juegos didácticos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.

Materiales:

- Cartón
- Pintura
- Tijera
- Pelotas o cuentas
- Marcador
- Tubos de PH
- Palos de helados usados
- Hojas recicladas
- Cd usado
- Pinzas
- Botellas plásticas
- Tapas plásticas

Desarrollo del taller 4:

Sesión 1: Bienvenida.

Al momento de dar inicio al taller se les dará la bienvenida una vez más, comunicando que este sería el último taller práctico, el siguiente será la clausura y presentación de sus materiales y exposición de sus juegos didácticos. En lo posterior se inicia con la dinámica y el objetivo del taller,

Sesión 2: Dinámica Me relajo

Esta dinámica consiste en que la persona encargada de la actividad tendrá que dibujar en la pizarra tres estado de ánimo (felz, triste,cansada) en la cual los participantes se deberan parar delante de cada estado, luego tendran que una columna se pondra atrás de la otra y le tendra que hacer masajes en hombros ,espalda, cabeza, orejas, y vicerversa; despues se miran frente a frente se dan un abrazo. se regresan a sus puestos y se pregunta a cada uno como estan despues de recibir esos masajes.

Sesión 3: Contenido del taller

El taller constará con el siguiente tema:

➤ Pasos para crear un juego didáctico.



Gráfico 23: Pasos para crear un juego didáctico.
Elaborado: Arce Pincay, Kerly; Cruz Tomalá, Helens

Después de tener presente todos estos pasos se procederá a elaborar el juego didáctico, para que el estudiante adquiera aprendizajes. Como muestra de esto se dará un ejemplo del tema:

Objetivo del juego: Comprender la relación número-cantidad.

Evaluación del juego: ¿Qué color tiene el número 1? ¿Cuál es número que esta de color rojo? ¿Cuántas pinzas hay que poner el número de color rosado?

Manejo del grupo: Antes de comenzar la actividad, la docente podrá iniciar con una dinámica para motivar y enganchar al niño a la actividad con el juego didáctico.



Materiales: Cd, pinzas de colores, marcadores.

Instrucciones: Se coloca una cantidad de pinzas, según el número que indique la maestra.

Imagen 11: Ejemplo de pasos.

Fuente: <http://papelisimo.es/2015/02/juegos-matematicos-para-ninos-con-pinzas/>

Sesión 4: Actividad final

A cada docente se le facilitará materiales concreto y didáctico en la cual tendrá que responder las siguientes interrogantes:

- ¿Qué juego didáctico podría crear a través de estos materiales?
- ¿Cuál es el objetivo del juego didáctico?
- ¿Qué destreza podría desarrollar el estudiante mediante este juego?
- Con los juegos que mencionaron cada maestra tendrán que exponerlos

Taller #5 Divertidos bloques

Objetivo: Clasificar los bloques para definir la ausencia de los atributos en el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.

Material:

- Bloques lógicos de Dienes
- Proyector

Desarrollo del taller 5:

Sesión 1: Bienvenida.

Al momento de dar inicio al taller se les dará la bienvenida e indicarle el objetivo de este taller y los temas a exponer.

Sesión 2: Dinámica El marinero

La persona encargada del taller proyectará el video de la canción del marinero y tendran que realizar lo que dice la canción.

<https://youtu.be/cjrhbGJymVg>

Sesión 3: Contenido del taller

A continuación, se presenta dos actividades dentro del taller en la cual les servirá de mucho a los docentes parvularios para poner en prácticas con sus estudiantes y puedan reforzar conocimientos que presenta el grupo.

- Juegos didácticos con bloques lógicos de Dienes.

Juego 1 Adivina lo que no es

Se saca un bloque al azar y el juego consiste en mencionar en lo que no es.

Se dibuja dos círculos en el piso, dentro de un aro se coloca los bloques que no cumplen las características, y en el otro círculo se pone lo que si son.

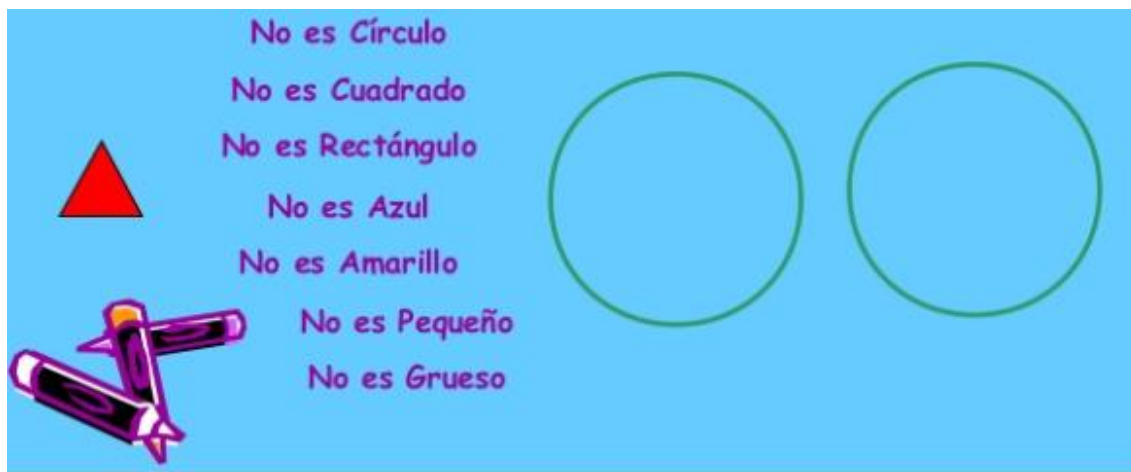


Imagen 12: Juegos 1

Fuente: <https://es.slideshare.net/Pyycoped/actividades-para-desarrollar-pensamiento-logicomatematico-dienes>

Juego 2 El juego de los atributos

Se distribuye a los estudiantes en grupos de cuatro. Cada grupo tiene un juego completo de bloques lógicos.

Comenzamos pidiéndoles que clasifiquen los bloques en familias que tengan la misma forma, luego se realizará las siguientes preguntas: ¿Cuántas familias tenemos? ¿Cuántas piezas tienen cada familia? ¿Si hacemos una torre con cada familia, cuál es la más alta?

A continuación, los estudiantes clasificaran los bloques atendiendo al color, luego al tamaño y por ultimo al grosor y hacemos las mismas preguntas.



Imagen 13: Juego 2

Fuente: <http://mipequeescuela.blogspot.com/2011/08/los-bloques-logicos-en-las-aulas-de.html>

Sesión 4 Actividad final

Se realizará preguntas a los docentes:

- ¿Qué destrezas considera que se podrían desarrollar con estos juegos?
- ¿Cree que poniendo en práctica estas actividades sus estudiantes podrían mejorar en sus destrezas?

Taller#6 Conociendo mis conocimientos

Objetivo: Demostrar los conocimientos adquiridos de la teoría y práctica de los talleres, mediante una exposición de juegos didácticos para conocer sus avances en conocimiento sobre el tema.

Materiales:

Materiales elaborados por docentes.

Sesión 1 Bienvenida

Al momento de dar inicio al taller se les dará la bienvenida e indicarle que las actividades que se van a realizar en este taller y el tema a exponer tiene como finalidad el objetivo planteado.

Sesión 2 dinámica

En esta ocasión una de las docentes realizará una dinámica “La taza”

<https://youtu.be/cgEnBkmcpuQ>

Sesión 3 Contenido de temas

- Exposición de los juegos didácticos

En este punto cada maestra expondrá su trabajo, mencionan los materiales que utilizó, la destreza que desarrollará el niño realizando la actividad, y cuál sería el beneficio de cada uno de ellos.

Sesión 4 Actividad Final

Se dará las palabras de agradecimientos por haber asistido a los talleres y poner su esfuerzo y dedicación en cada uno de ellos.



Imagen 14. Exposición de juego

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/537898749227455692/?lp=true>

4.7 Validación de la propuesta

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: Dra. María Hernández Ciriaco

Nivel académico o grado: PhD Experiencia docente: 45 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por

título: Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de niños 4 años.

le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente. La propuesta se nombra:

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 10
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 9
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 9
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 9
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 9

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 9

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Debe tener mucho cuidado con la redacción y la escritura de las palabras.

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos.

Dra. Hernández 0151189529

Firma y cédula

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: Alba Jimena Moran Mazzini

Nivel académico o grado: Magister Experiencia docente: _____ años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por

título: Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de niños de 4 años

le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente. La propuesta se nombra:

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 9
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 9
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 9
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 10
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 10

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Mejorar la redacción de la justificación y la evaluación de talleres.

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos.



Firma y cédula

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: Dr. María Hernández Ciriaco

Nivel académico o grado: Ph.D. Experiencia docente: 45 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por

título: Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de niños 4 años.

le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente. La propuesta se nombra:

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 10
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 9
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 9
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 9
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 9

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 9

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Debe tener mucho cuidado con la relación y la escritura de las palabras.

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos.

Dr. María Hernández Ciriaco 0151189529

Firma y cédula

4.8 Impacto/Beneficios/ conclusiones

Esta propuesta tiene impacto de nivel cognitivo que contribuyen a los docentes a conocer la importancia que brindan los juegos didácticos en los niños de 4 años para el desarrollo de destrezas lógico matemáticas. El docente estimulará a sus estudiantes para que poco a poco desarrollen y afiancen los conocimientos y esto será posible con la aplicación de los juegos didácticos y tendrán un efecto para la unidad educativa porque así todas las actividades serán lúdicas y permitirán un adecuado progreso en el desempeño de los niños.

Uno de los beneficios importantes que adquieren los docentes es mejorar el conocimiento cognitivo con sus estudiantes, cumplir satisfactoriamente la enseñanza juego-trabajo y seguir lo que indica el currículo de una forma más fácil y divertida para la maestra como mediadora del aprendizaje y el estudiante como receptor de los conocimientos.

El fin de la propuesta es el mejoramiento de la calidad en educación de la institución educativa donde se plantea el problema, mediante un proceso de enseñanza aprendizaje que los docentes deben de adquirir en los talleres y aplicar con sus estudiantes a través de los conocimientos que los involucró en dicha actividad.

Conclusiones

- El proyecto recopila varios referentes teóricos importantes para el desarrollo del proyecto entre ellos, el concepto de juegos didácticos incluso reúne criterios que se encuentran en el Currículo de educación inicial del Ecuador lo que hace validar dicha información.
- Este proyecto comprueba la influencia de los juegos didácticos, y la importancia del desarrollo de las destrezas para un mejor avance del ámbito lógico matemáticas en los niños de 4 años.
- Las docentes parvularias tendrán aportes teóricos y prácticos durante su jornada laboral a través de talleres educativos orientados a mejorar el desarrollo profesional a docentes parvularios de niños de 4 años.

Recomendaciones:

- Las docentes parvularias deberán de reforzar los conocimientos con la implementación de nuevos juegos didácticos según la necesidad de sus estudiantes.
- Las docentes parvularias pueden adaptar materiales para crear sus recursos y juegos didácticos para brindarle a sus estudiantes más actividades lúdicas y satisfactorias para el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.
- El rector debería socializar con sus docentes parvularias el contenido de talleres educativos para la aplicación de los mismos e implementación de sus propios juegos orientados a mejorar el desarrollo profesional a docentes parvularios de niños de 4 años.

BIBLIOGRAFÍA

- ANTHONY, G., & WALSHAW, M. (2013). *Pedagogía eficaz en matemática*. (VVOB, Trad.) Quito: Academia Internacional de Educación. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001836/183624s.pdf>
- ARCOS MARTÍNEZ, E. (2013). *Juego cooperativo en Educación Infantil*. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/3947>
- ARMSTRONG, T. (2001). *Inteligencias Múltiples: como descubrirlas y estimularlas en sus hijos*. San Jose, Costa Rica: Grupo Editorial Norma. Obtenido de <http://es.calameo.com/read/003368608eb22fee2101b>
- ASAMBLEA CONSTITUYENTE. (2008). *Constitución del Ecuador*. Obtenido de http://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf
- CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL. (2014). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Bases teóricas del diseño curricular: Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- DE FRUTOS, A. (2012). *El desarrollo lógico-matemático en la etapa de educación infantil*. Segovia: Universidad de Valladolid.
- DÍEZ ALONSO, A. (2013). *Las nociones especiales de Google Earth en Educación Infantil*. (Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria, Ed.) Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4802/1/TFG-L279.pdf>

- DOMÍNGUEZ, A. L., & YÁÑEZ-CANAL, J. (2013). El Concepto de Atención y Consciencia en la Obra de William James. *Revista Colombiana de Psicología*, 22(1), 199-214.
- EJECUTIVA, F. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural. Segundo Suplemento del Registro Oficial*. Obtenido de <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec099es.pdf>
- FERNÁNDEZ MOYA, M., & MORCILLO-LOSA, J. A. (2014). *Crecer jugando*. Jaén: Universidad de Jaén. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10953.1/755>
- FUENMAYOR, G., & VILLASMIL, Y. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 9(22), 187-202.
- FUERTE, E. F. (2014). Tesis: La adquisición del número en educación infantil. *Introducción*. Chile: Universidad de la Rioja de la Facultad de Letras y de la Educación .
- GARCÍA, P. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrofina.pdf>.
- GONZÁLEZ MORENO, C., SOLOVIEVA, Y., & QUINTANAR ROJAS, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. doi:<http://dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>
- GONZÁLEZ PERALTA, A. G., MOLINA ZAVALA, J. G., & SÁNCHEZ AGUILAR, M. (2014). La matemática nunca deja de ser un juego:

investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de las matemáticas. *Educación matemática*, 26(3), 109-133. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-58262014000300109&script=sci_arttext

GUARDIOLA, P. (2013). *La percepción*. Universidad de Murcia. Recuperado el 25 de Mayo de 2018, de <http://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/percepcion.pdf>

H. CONGRESO NACIONAL. (2013). *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (Ley No. 2002-100)*. Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-CÓDIGO-DE-LA-NIÑEZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>

HERNÁNDEZ SAMPIERI, R., FERNÁNDEZ COLLADO, C., & BAPTISTA LUCIO, P. (2006). *Metodología de la investigación (4a. ed.)*. México D.F.: McGraw-Hill. Obtenido de https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/1033525612-mtis_sampieri_unidad_1-1.pdf

HERRERA, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92.

HUIZINGA, J. (1954). *Homo ludens*. Editorial Alianza.

JAQUEIRA, A., LAVEGA BURGUES, P., LAGARDERA OTERO, F., ARÁUJO, P., & RODRIGUES, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1 Marzo), 15-32. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/j/194071>

- JEREZ, A. C. (27 de Octubre de 2016). El juego es útil para el desarrollo cognitivo y social. *El Tiempo*. Obtenido de www.eltiempo.com/vida/educacion/importancia-del-juego-para-el-desarrollo-cognitivo-y-social-40370
- LIZANO PANIAGUA, K., & UMAÑA VEGA, M. (2008). La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en educación preescolar. *Revista Electrónica Educare*, 12(1), 135-149. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/1941/194114582017.pdf>
- LÓPEZ. (2017). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, (p.21). Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- MEDINA, M. I. (2011). Políticas públicas en salud y su impacto en el seguro popular en Culiacán, Sinaloa, México. *Hospital genera*, 68(45). Recuperado el 22 de Marzo de 2018, de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html
- MINEDUC, UCE. (2008). *Programa Pedagógico Segundo Nivel de Transición*. Santiago de Chile. Obtenido de http://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2016/05/201308281105470.Programa_Pedagogico_NT2.pdf
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (19 de DICIEMBRE de 2013). *Normas Constitucionales*. Obtenido de https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf

- MOLINA, R. (Octubre de 2016). El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. *Educación Física y Deportes, Revista Digital* (221), Educación Física y Deportes, Revista Digital. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm>
- MUÑIZ-RODRÍGUEZ, L., ALONSO, P., & RODRÍGUEZ-MUÑIZ, L. J. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *Revista Iberoamerica de Educación Matemática.*, 19-33. Obtenido de <http://www.fisem.org/www/union/revistas/2014/39/archivo6.pdf>
- OCAÑA, A. L., & HECHAVARRÍA, D. H. (2013). "CÓMO UTILIZAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA ESCUELA". *Contexto & Educação*, 17(68), 55-65.
- PIAGET, J. (1978). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- QUECEDO, R., & CASTAÑO, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*(14), 5-39. Recuperado el 1 de Abril de 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>
- RUSSELL, B. (2001). Factores Intervinientes en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. En J. L. Fernández, & M. M. Rodríguez, *La educación matemática en el 2000: actas del Ier Congreso Regional de Educación Matemática* (Vol. 33). Univ de Castilla La Mancha.
- RUÍZ P., RODRÍGUEZ R., ORDOÑEZ M., & HERNANDEZ I., (2016). Habilidades investigativas del docente universitario: Un estudio en la extensión Cañar, Universidad Católica de Cuenca. *Revista Yachana*, 71.

- SOLOVIEVA, Y., & QUINTANAR, L. (2016). *La formación de las funciones psicológicas en el desarrollo humano. Teoría histórico-cultural: questões fundamentais para a educação escolar*. Marília, SP: Oficina Universitária. Obtenido de http://www.marilia.unesp.br/Home/Publicacoes/teoria-historico-cultural_ebook.pdf#page=37
- TEJERINA LOBO, I. (2005). El juego dramático en la educación primaria. *Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcm04g1>
- TERNERA, L. A., OVALLE, N. E., DE LUQUE, L. O., P. C., GÓMEZ, J. Q., & MARTÍNEZ, D. R. (2011). Procesos psicológicos vinculados al aprendizaje y su relación con el desarrollo personal-social en la infancia. *Duazary*, 8(2), 1-15. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3903163.pdf>
- VERGARA MORENO, B., & RODRÍGUEZ CORDERO, M. (2017). *Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria*. Bogotá. Obtenido de repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1282/vergarabrighte2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1

Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil

Facultad Ciencias De La Educación

Mención Parvularia

Encuesta dirigida a docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”

Objetivo:

Recopilar información sobre la aplicación de *Juegos didácticos para el desarrollo de destrezas lógico matemáticas.

Instrucciones:

Nos gustaría saber qué herramientas prefiere usted para un mejor desenvolvimiento en el ámbito de las matemáticas a los niños de 4 años. Esto nos ayudará a realizar talleres para ampliar las opciones metodológicas de los docentes en esa área. Debe seleccionar la respuesta de la encuesta, solo le tomará cinco minutos y sus respuestas son totalmente anónimas.

Seleccione las respuestas según su criterio

1. ¿Cuáles son las metodologías que indica el currículo de educación inicial?
 - a) Juego trabajo
 - b) Experiencias de aprendizaje
 - c) Aprendizaje cooperativo
 - d) Aprendizaje basado en problemas

2. ¿En qué momento de la actividad le da a conocer a sus estudiantes sobre las reglas de los juegos didácticos?
- a) Momento de planificación
 - b) Momento de desarrollo
 - c) Momento de orden
 - d) Momento de socialización
3. ¿En qué momento de la experiencia de aprendizaje puede presenciar el cumplimiento de los roles en el juego?
- a) Momento de inicio
 - b) Momento de desarrollo
 - c) Momento de cierre
4. ¿Cuál es el momento que se debe de aplicar la participación del juego en sus estudiantes?
- a) Momento de inicio
 - b) Momento de desarrollo
 - c) Momento de cierre
5. ¿Cómo docente que noción considera que se debe enseñar primero a los estudiantes?
- a. Tiempo b. Cantidad c. Espacio d. Medida
6. ¿A qué noción pertenece esta destreza Identifica antes ahora y después?
- Espacio Cantidad Tiempo Medida

7. ¿Considera que los juegos didácticos solo ayudan a desarrollar las destrezas lógico matemáticas?
- Siempre casi siempre rara vez nunca
8. ¿Cuál sería el procedimiento para enseñar a los niños a contar oralmente en secuencias?
- a) Relación de número-cantidad
 - b) conteo con materiales
 - c) Representación simbólica del numeral
9. ¿Cuál es la actividad que se debe primero realizar para que los niños descubran como se forman los colores secundarios?
- a) Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios
 - b) Identificar los colores primarios
 - c) Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes.
10. ¿Cuál es el primer paso que debe de dar para enseñar a los niños las figuras geométricas?
- a) Identificar las figuras geométricas en objetos de su entorno.
 - b) Descubrir formas básicas en objetos del entorno
 - c) Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

Anexo 2

Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil
Facultad Ciencias De La Educación
Mención Parvularia

Entrevista dirigida al rector de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia la Cumbre”

Estimado Rector:

Objetivo general:

En el presente instrumento tiene el objetivo de conocer los criterios sobre la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas en niños de 4 años, en la formación de las docentes parvularias de la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia Cumbre del cantón playas”.

- 1) ¿Considera usted que el uso de los juegos didácticos ayuda a mejorar el aprendizaje en los niños? ¿Por qué?

- 2) ¿La institución que dirige Ud. Cuenta con los materiales necesarios para el aprendizaje de sus estudiantes en el desarrollo de destrezas del ámbito lógico matemáticas? ¿mencione los materiales?

- 3) ¿En qué aspectos los materiales que mencionó anteriormente son los necesarios y adecuados para el aprendizaje en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas?

- 4) ¿Cuáles son las actividades que sus docentes aplican a los estudiantes que presentan dificultad en el desarrollo de las destrezas lógico matemática?

5) ¿Qué destrezas considera que desarrollan sus estudiantes al momento de utilizar los juegos didácticos?

6) ¿Por su experiencia en la docencia cuáles cree que son los juegos didácticos más factibles el aprendizaje en niños de 4 años?

7) ¿Considera que si el padre de familia utilizará los juegos didácticos en casa habría mejores resultados en el aprendizaje en el niño? ¿Por qué?

8) ¿Está de acuerdo que se de talleres a sus docentes sobre los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de destrezas en lógico matemáticas, que temas le gustaría se profundice más? ¿Por qué?

9) ¿Las docentes han asistidos a capacitaciones sobre los juegos didácticos y su desarrollo en el proceso de aprendizaje? Si: ¿Cuáles? No: ¿Por qué?

10) ¿Considera que la información que se le brindara a las docentes obtendría mejores resultados al momento de impartir actividades para el desarrollo de destrezas de lógico matemáticas? Por ejemplo:

Anexo 3 MODELO DE FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

El objetivo de aplicar la ficha de observación es determinar el nivel de desarrollo de las destrezas matemáticas adquiridas a través de los juegos didácticos.

FICHA DE OBSERVACIÓN						
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MIXTA "HACIA LA CUMBRE"						
NIVELES DE DESARROLLO						
Adquirido	= 3	CURSO:				
En Proceso	= 2	PROFESOR:				
Iniciado	= 1	FECHA:				
		HORA:				
JUEGOS DIDÁCTICOS						
No.	Nombres	1	2	3	4	5
		El niño identifica los colores secundario mediante los juegos didácticos	Durante los juegos didácticos el niño identifica las acciones de tiempo mañana, tarde y noche.	El niño identifica las formas geométricas en su entorno de aprendizaje	Mediante la aplicación de los juegos didácticos el niño ordena las secuencias lógicas de hasta cinco sucesos en eventos en su rutina diaria.	A través de los juegos didácticos el niño identifica las acciones que suceden antes ahora y después
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

MODELO DE FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS DESTREZAS LÓGICO MATEMÁTICAS

El objetivo de aplicar la ficha de observación es determinar el nivel de desarrollo de las destrezas matemáticas.

FICHA DE OBSERVACIÓN						
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MIXTA "HACIA LA CUMBRE"						
NIVELES DE DESARROLLO						
Adquirido	= 3	CURSO:				
En Proceso	= 2	PROFESOR:				
Iniciado	= 1	FECHA:				
		HORA:				
LAS DESTREZAS LÓGICO MATEMÁTICAS						
No.	Nombres	1	2	3	4	5
		Relaciona el numeral con la cantidad hasta el 5	Cuenta oralmente del 1 al 15 llevando la secuencia	Diferencia las nociones de medidas: largo, corto /grueso, delgado.	Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma	El niño reconoce la ubicación de objetos según las nociones espaciales: entre, adelante / atrás junto a, cerca/lejos.
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

Anexo 4

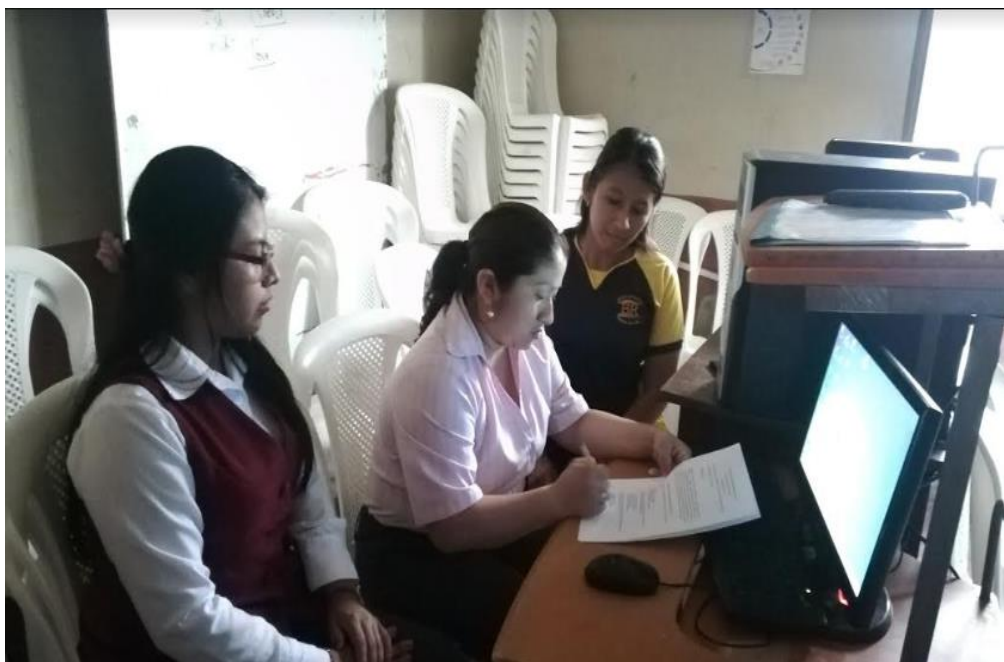
Desarrollo del Juego del tiempo.



Explicación del juego didáctico buscando mi casa (números)



Entrevista a docente en sala de cómputo



Entrevista del Rector del establecimiento educativo

