



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

**INSTITUTO DE POSGRADO**

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN  
EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

**TEMA:**

“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUIA METODOLÓGICA DE  
JUEGOS ACTIVOS “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” PARA  
DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DEL  
NIVEL INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR “DE LAS  
AMÉRICAS”, PARROQUIA VELASCO CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE  
CHIMBORAZO, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”.

**AUTORA:**

Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**TÚTORA:**

Msg. Dolores Gavilanes Capelo

RIOBAMBA ECUADOR

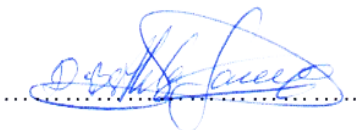
2016

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia, Mención Juego Arte y Aprendizaje, con el tema “ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS ACTIVOS “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR “DE LAS AMÉRICAS”, PARROQUIA VELASCO CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO LECTIVO 2014-2015” publicada por, Janeth Elizabeth Valverde Robalino, con el asesoramiento y recomendaciones continuas de mi persona en calidad de Tutora, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

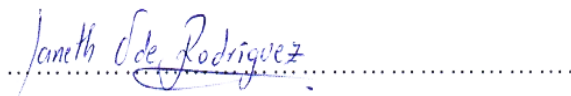
Riobamba, Octubre del 2016



Tutora: Msg. Dolores Gavilanes Capelo

## AUTORÍA

Yo Janeth Elizabeth Valverde Robalino, soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y planteamiento de los lineamientos alternativos ejecutados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo es propiedad de la Universidad Nacional de Chimborazo.



Janeth Elizabeth Valverde Robalino

C.I 0602772261

## **AGRADECIMIENTO**

Tributo mi agradecimiento a la magna Universidad Nacional de Chimborazo, a las Autoridades, Docentes y personal Administrativo.

A los niños y niñas motivo del estudio del nivel de educación inicial 2 del Centro Educativo Particular “De las Américas”

Janeth Elizabeth Valverde Robalino

## **DEDICATORIA**

Este trabajo fruto de mi esfuerzo personal y profesional decido con infinito amor a Dios Todopoderoso por ser génesis de mi vida, a mis adorados Padres, motor de mi vida que aunque ya no están conmigo físicamente sé que me siguen cuidando y guiando por el camino del bien, a mis hijas preciosas mi día a día, mi esfuerzo y sacrificio, a mi esposo por su incondicional ayuda y apoyo, a mi hermana gemela Jenny que día a día me ha estimulado para mejorar en todo sentido, gracias de corazón.

A la Msg. Dolores Gavilanes por su apoyo y sus sabios conocimientos al conducirme para elaborar este trabajo para llegar a una feliz culminación.

Janeth Elizabeth Valverde Robalino

# ÍNDICE GENERAL

	Pág
PORTADA	
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	i
AUTORÍA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE CUADROS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN	x
SUMMARY	xi
INTRODUCCIÓN	xii
	1
<b>CAPÍTULO I</b>	1
<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	1
1.1 ANTECEDENTES	3
1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	3
1.2.1 Fundamento Filosófico	4
1.2.2 Fundamento Epistemológico	4
1.2.3 Fundamento Pedagógico	4
1.2.4 Fundamento Psicológico	5
1.2.5 Fundamento Sociológico	5
1.2.6 Fundamento Axiológico	5
1.2.7 Fundamento Legal	6
1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
1.3.1 Guía metodológica	7
1.3.2 Juego	7
1.3.3 Juegos activos	9
1.3.4 Imaginación	10

1.3.5	Estimulación de la imaginación	11
1.3.6	Imaginación y creatividad	11
1.3.7	Pensamiento	11
1.3.8	Pensamiento lógico	13
1.3.9	Pensamiento matemático	15
1.3.10	Matemática en los niños de 4 a 5 años	16
1.3.11	Pensamiento lógico matemático	16
1.3.12	Pautas positivas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático	17
1.3.13	Importancia del juego en la enseñanza del pensamiento lógico matemático	19
1.3.14	Enseñanza del pensamiento lógico matemático en la educación preescolar	19
1.3.15	Relaciones lógico matemáticas	20
<b>CAPÍTULO II</b>		<b>23</b>
<b>2.</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>23</b>
2.1	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	23
2.2	TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	23
2.2.1	Por el propósito	23
2.2.1	Por el lugar	23
2.2.2	Por el nivel de investigación	24
2.3	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	24
2.3.1	Hipotético – deductivo	24
2.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	24
2.4.1	Observación	24
2.4.2	Instrumento	24
2.5	POBLACIÓN	24
2.6	Muestra	25
2.7	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS.	25
2.8	HIPÓTESIS	25

2.8.1	Hipótesis General	25
2.8.2	Hipótesis Específicas	26
		27
	<b>CAPÍTULO III</b>	27
<b>3</b>	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS</b>	27
3.1	Tema	27
3.2	Presentación	27
3.3	Objetivos	28
3.4	Fundamentación	28
3.5	Estructura	30
3.6	Operatividad	32
		33
	<b>CAPÍTULO IV</b>	33
<b>4.</b>	<b>EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	33
4.1	Análisis e interpretación de resultados	43
4.2	Comparación de los resultados de la observación	43
4.3	Comprobación de la hipótesis	44
		47
	<b>CAPÍTULO V</b>	47
<b>4.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	47
5.1	Conclusiones	47
5.2	Recomendaciones	48
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	49
	<b>ANEXO 1: Proyecto aprobado</b>	50
	<b>ANEXO 2: Ficha de observación</b>	73
	<b>ANEXO 3: Fotografías</b>	74



## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No.2.1	Población y muestra	25
Cuadro No. 3.1	Operatividad	32
Cuadro No.4.1	Nociones de mañana, tarde y noche	33
Cuadro No.4.2	Nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después	34
CuadroNo.4.3	Nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos	35
Cuadro No.4.4	Nociones de medida largo-corta, grueso-delgada	36
Cuadro No. 4.5	Figuras geométricas	37
Cuadro No. 4.6	Nociones de forma, color y tamaño	38
Cuadro No. 4.7	Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10	39
Cuadro No. 4.8	Juegos lógicos	40
Cuadro No. 4.9	Ejecuta actividades con juegos matemáticos	41
Cuadro No.4.10	Guía metodológica – desarrollo pensamiento lógico matemático	42
Cuadro No. 4.11	Resultados	43
Cuadro No. 4.12	Calculo	45

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No.4.1	Nociones de mañana, tarde y noche	33
Gráfico No.4.2	Nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después	34
Gráfico No.4.3	Nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos	35
Gráfico No.4.4	Nociones de medida largo-corta, grueso-delgada	36
Gráfico No.4.5	Figuras geométricas	37
Gráfico No.4.6	Nociones de forma, color y tamaño	38
Gráfico No.4.7	Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10	39
Gráfico No.4.8	Juegos lógicos	40
Gráfico No.4.9	Ejecuta actividades con juegos matemáticos	41
Gráfico No.4.10	Guía metodológica – desarrollo pensamiento lógico matemático	42



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

**INSTITUTO DE POSGRADO**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

## **RESUMEN**

La investigación nace de la necesidad que los niños del centro educativo particular “De las Américas”, parroquia Velasco cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período lectivo 2014-2015 de educación inicial 2 tiene dificultad en el del pensamiento lógico matemático siendo pertinente la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “estimulando mi imaginación”, el objetivo fue demostrar la importancia que posee este trabajo investigativo y así lograr un desarrollo cognitivo, Marco Teórico enfocado en las dos variables de estudio en la que los diferentes autores se apropia de sus teorías y apoyos respectivos, el método que se utilizó fue un diseño investigativo no experimental, es de tipo exploratorio que se pone en contacto directo con el fenómeno, el descriptivo que permitió describir el comportamiento del problema, el explicativo causal que explica las causas, consecuencias del fenómeno que se está estudiando , de campo porque acudimos al lugar de los hechos para poder recoger la información, la bibliográfica o documental que sirvió de sustento para la realización de todo el marco teórico, se aplicó el método hipotético deductivo porque es adecuado puesto que facilita seguir un proceso investigativo, la técnica que se utilizó fue la observación dirigida a los niños de inicial dos, el instrumento que se utilizó fue la ficha de observación con diez ítems que permitieron describir el aprendizaje del pensamiento lógico matemático se comprobó la hipótesis utilizando la estadística descriptiva, dando énfasis al método porcentual, además se reflejan algunos hallazgos como los niños son muy inquietos, eso permite que la maestra utilice una mejor metodología, porque ellos necesitan el apoyo constante de la maestra y los padres de familia. Finalmente se entrega una Guía Didáctica la cual procura ser un apoyo para las maestras.

## Abstract

The present study arises from the need that children in a private educational institution called “De las Américas” located in the parish Velasco that belongs to Riobamba city in the province of Chimborazo, term 2014-2015 in early education, show deficiencies in their logical and mathematical thinking so that the creation and elaboration of a methodological guide that contains active games is necessary, the guide is entitled: “Stimulating my imagination”. The main goal was to demonstrate the importance of the study to achieve cognitive development in children; the theoretical framework focused on the dependent and independent variables supported by the corresponding authors and theories; the methodology applied was with an investigative and non-experimental design with an exploratory type that permitted a direct contact with the problem; also, it was a descriptive study as it allowed us the description of the problem; an explicative type as it explained the causes and consequences of the problem; a field research, as it took place where the events occurred in order to collect the information; a bibliographic research, as it served to support the theoretical framework; the hypothetical-deductive method was applied as it facilitated the research process; the observation technique was applied to children of early education 2 through the observation checklist with ten items that allowed us to describe the development of the logical and mathematical thinking that tested the hypothesis by the application of a descriptive statistical analysis that prioritized the method of percentages. Moreover, due to children showed an active behavior, this permitted the teacher to apply better methodology as they need a constant support from parents and educators. Finally, the pedagogical guide was handed-in to the institution in order to become a supportive tool for educators.



Reviewed by: Barriga, Luis  
Language Center Teacher



## INTRODUCCIÓN

El trabajo investigativo se señala como “Elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “estimulando mi imaginación” para desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del centro educativo particular “De las Américas”, parroquia Velasco cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período lectivo 2014-2015” se ejecuta con el afán de motivar y descubrir la relación continua entre las estrategias lúdicas y como estas actividades repercuten en el aprendizaje de la matemática de los niños.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 es importante puesto que el educando aprende jugando y por ende estimulando su imaginación está considerándose que en el aprendizaje de nociones lógico matemática es indudable que las maestras de este nivel refuercen con metodologías activas, recursos y actitudes docentes con el fin de que no exista desconocimiento sobre este tema.

La organización general de la investigación, consta de cinco capítulos, y en cada uno de ellos se desarrollan contenidos relacionados con el estudio.

En el **Capítulo I** se enmarca el marco teórico, donde se desprende el fundamento científico y fundamental para definir las definiciones en el progreso del trabajo.

En el **Capítulo II** se encuentra la metodología, se muestra el diseño, tipo, métodos de la investigación, técnicas e instrumentos para recolección de datos, población, muestra y el procedimiento para el análisis y discusión de resultados.

En el **Capítulo III** se constituye los lineamientos alternativos la misma que proporciona guía metodológica de juegos activos “estimulando mi imaginación”.

En el **Capítulo IV** exposición y discusión de resultados, se presenta el análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación aplicada a los niños antes y después de la aplicación de la Guía metodológica y la comprobación de la hipótesis.

En el **Capítulo V** conclusiones y recomendaciones, en el cual se presenta los alcances ejecutados con la elaboración y aplicación de la Guía metodológica.

Finalmente se adjunta la bibliografía y los anexos respectivos de la investigación.

# **CAPÍTULO I**

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES**

Desde diferentes ciencias, como la Psicología, la Neurociencia, la Pedagogía, entre otras, se han realizado investigaciones y descubrimientos para formular teorías sobre el desarrollo y aprendizaje de los niños de 0 a 5 años. Muchas de estas continúan haciendo importantes contribuciones a la hora de entender el aprendizaje de los niños.

Algunos investigadores han resaltado, desde diversas perspectivas, la importancia del medio y contexto en que viven los niños, desde los primeros momentos de su vida, como factores trascendentales en su desarrollo. Coinciden en que los elementos del entorno positivos o negativos, son determinantes en el desarrollo de las funciones superiores; por ello la necesidad de organizar de manera intencionada un conjunto de aprendizajes que permiten desde edades tempranas la potenciación de estos procesos, generando además ambientes estimulantes y positivos donde los niños puedan acceder a experiencias de aprendizaje efectivas desde sus primeros años, con el fin de fortalecer el desarrollo infantil en todos sus ámbitos lo cual incidirá a lo largo de su vida. (Tinajero, 2011).

A nivel iberoamericano existe un estudio referente al tema en la Universidad Nacional de Colombia existe un tema con alguna similitud “Apertura al pensamiento lógico matemático en el nivel preescolar” Claudia Cecilia Arias Cárdenas 2013 cuya conclusión es que la ejecución del proyecto llevó al análisis de estrategias motivantes para el educando, involucrándolo directamente en el proceso enseñanza – aprendizaje; extrayendo los pre saberes para formar conceptos matemáticos nuevos, cautivando el interés, la creatividad por el nuevo conocimiento; haciéndolo fuerte al utilizar los saberes previos con los adquiridos por primera vez.

Universidad de Granada “Desarrollo del pensamiento Matemático infantil” cuya autora Encarnación Castro Martínez 2013 y se concluye que es fundamental el desarrollo del

pensamiento matemático infantil porque promueven a potenciar aprendizajes significativos.

Revisando bibliografía en el país, se conoce la existencia de investigaciones referentes al estudio en la Universidad Técnica de Cotopaxi con el tema “elaboración de una guía metodológica para el Desarrollo de la comprensión lógico matemática en niños y niñas de 5 años de edad de la escuela “Juan Montalvo” De la provincia Pichincha cantón Rumiñahui durante el período 2009-2010, la postulante es Jessy Karina Acosta de la Cueva en la que se concluye Es importante mencionar que la actividad lúdica produce en los párvulos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, talentos que benefician innegablemente al proceso pedagógico formativo dentro del aula.

En los archivos de la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo, no se encuentran investigaciones anteriores sobre la elaboración de una guía didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, pero si existen algunos con ciertas similitudes.

Impacto de la elaboración y aplicación de una guía de recursos didácticos lúdicos, “Juguetes Divertidos” para potenciar la inteligencia lógica matemática de los niños y niñas del centro de educación inicial cuatro esquinas, de la comunidad cuatro esquinas, parroquia San Andrés, cantón Guano, provincia de Chimborazo, periodo mayo a diciembre 2013. Como autor Ángel Antonio Llerena Padilla, cuya conclusión es que con la aplicación de los materiales propuestos en la Guía se ha logrado mejorar las capacidades de reconocimiento, clasificación y seriación, como también combinar los atributos utilizando símbolos, capacidades que han favorecido la potenciar la Inteligencia Lógico Matemática en los niños del centro infantil Cuarto Esquinas.

Elaboración y aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando” para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática de los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial “Juan Samaniego” de la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014, cuya autora es Dary Ruby Ceballos Valenzuela y se emiten como conclusión Los juegos grupales sirvieron para incrementar el desarrollo de la inteligencia lógico matemática que es importante



para que los niños aprendan a desenvolverse en la vida diaria ya que todas las actividades que se llevan a cabo cotidianamente, están relacionadas con esta asignatura que es de suma importancia.

## **1.2 Fundamentación Científica**

Para avalar la educación de los niños en las edades comprendidas entre 3 a 4 años, donde se despliegan a proporcionar el desarrollo mental armónico y físico de los niños, trasladándose a la vida familiar las costumbres y hábitos didácticos de la institución y favorecen a los padres o representantes a conocer y guiar satisfactoriamente a sus hijos.

Es un evento que está guiado a explorar y fomentar las capacidades de los niños, por medio de espacios en juegos individuales y grupales. Planteado para apoyar el incremento del niño a su propio ritmo para incorporar la participación activa de la familia.

Estar pendiente mientras a más temprana edad los educandos estén expuestos a nuevos ambientes amplios en estímulos y afecto, mejores serán su proceso de aprendizajes y positivo será el desarrollo de sus habilidades.

### **1.2.1 Fundamento Filosófico**

“El Materialismo Dialéctico manifiesta que la persona como un ser humano pensante, que siente, hace, actúa y distingue cada acción y es al propio actor y constructor de su presente y futuro en la sociedad. (Marx, 2013 )

Lógicamente el niño desde que se encuentra en el vientre materno es un ser pensante porque desde allí siente los estímulos del medio externo e internos que son parte fundamental de su desarrollo

### **1.2.2 Fundamento Epistemológico**

“La persona tiene tres características que se describen en su autonomía, su individualidad y su capacidad de comprobar y procesar información considerando que

es transcendental darle al niño herramientas y armas para que sepa hacer, pensar y actuar alrededor de su entorno escolar, familiar y por ende social para así lograr el desarrollo de las mencionadas habilidades las mismas que serán aprendizajes significativos que le sirvan al niño en la vida. (Morín, 2012)

El emitido del autor es claro debido a que si el infante desarrolla su imaginación presentándoles estrategias activas para que el niño se desenvuelva y adquiera destrezas y capacidades potenciando así el pensamiento lógico matemático y logrando aprendizajes funcionales.

### **1.2.3 Fundamento Pedagógico**

“El trayecto en el nivel real de desarrollo del niño, determinado por la capacidad de resolver independientemente de manera satisfactoria un problema, y el nivel de conocimiento potencial, expresado a través de la resolución de un problema guiado de un adulto o en colaboración de otros compañeros más capaces” (Vigotsky, 2014 )

Considerando este pensamiento, se le toma al ser humano no puede ser admitido como un proceso del sujeto independiente del contexto en el que este piensa y actúa, sino que se ve determinado por el entorno socio cultural.

### **1.2.4 Fundamento Psicológico**

“El hombre por excelencia es un procesador de información, activo y práctico que construye el conocimiento y desarrolla las capacidades adaptándose al medio ambiente de manera positiva e inmediata” (Piaget, 2010)

Es entonces substancial brindarle al niño herramientas e instrumentos necesario para que pueda construir y edificar el conocimiento para que le permita adaptarse a su entorno inmediato y pueda resolver problemas no solo de la escuela sino de la vida y va desarrollándose de acuerdo a sus etapas de desarrollo.

### **1.2.5 Fundamento Sociológico**

“La responsabilidad del trabajo con vínculos afectivos relevantes, crea grandes posibilidades para potenciar convenientemente el desarrollo y aprendizaje de los niños pequeños. Los ambientes de aprendizaje que facilitan relaciones estables y cálidas que les contribuya a los niños tomar sus propias decisiones, fomentando el desarrollo de redes neuronales intrínsecamente basado en aprendizajes significativos que facilitan la memoria”. (Engle y Lhostska 2014)

Tomando en cuenta que la base del aprendizaje de los niños es desarrollar y aprender procesos en los que se les permite potencializar su pensamiento, explorar, experimentar jugar y crear, construir una imagen positiva de sí mismo, sentirse amados, protegidos y valorados ser reconocidos y auto valorarse como sujeto y como parte de una cultura, participar e interactuar con otros.

Se encamina a desarrollar y mejorar la sociedad, con esta guía el niño va a mejorar, va a ser más sociable, además a desarrollar su pensamiento lógico.

La teoría de cognoscitivista social, permite establecer la importancia del medio contextual donde se despliega en el estudiante y se interrelaciona con las demás personas de su medio, considerándose que este tipo de relación facilita y contribuye para una adecuada comunicación, la misma que fortalece a un aprendizaje significativo y funcional en los educandos.

### **1.2.6 Fundamento Axiológico**

“La reforma educativa está íntimamente ligada con la búsqueda de la renovación de la humanidad” (Comenio 2013)

La educación ecuatoriana tiene como finalidad encajar en los contenidos de aprendizaje entre uno de eje transversal la formación de valores se justifica por la apresurada crisis de valores que se vive nuestra sociedad. Todos los días la sociedad pide con fuerza que las universidades y profesionales competentes en la formación integral de los educandos porque no solo dependa de los conocimientos y habilidades que se adquieren en los

claustros docentes sino de los sentimientos, valores éticos y convicciones, que regulan la actuación profesional de futuros profesionales, lo cual requiriendo una concreta formación axiológica.

### **1.2.7 Fundamento Legal**

La educación es un derecho fundamental de los seres humanos, el mismo que está establecido en la constitución de la República. Este trabajo tiene sustento legal porque así lo dicen las normativas legales de la UNACH que también constan en la Constitución de la República.

#### **Constitución de la República**

El capítulo primero que habla sobre los Principios de aplicación de los derechos, en su artículo 26 nos dice:

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Educación, 2012).

**Art. 26.-**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, 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.

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. (Educación, 2012).

El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública, El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.

### **1.3 Fundamentación Teórica**

#### **1.3.1 Guía metodológica**

La guía metodológica es un instrumento pedagógico con orientación técnica para el estudiante, apoyando a decidir qué, cómo, cuándo y con beneficiar de qué estudiar las actividades que se vayan a desarrollar con el objetivo de adquirir conocimientos de manera práctica y fácil, facilitando una información necesaria para el correcto uso y manejo útil de las actividades de aprendizaje.

Es una propuesta metodológica que contribuye al alumno a aprender, consta de un material amplio y planificado para el cumplimiento de los objetivos así como el progreso de todos los elementos de aprendizaje incorporados de los temas a tratar.

La guía metodológica va acompaña un libro de texto o una compilación de actividades y estrategias, que en el mejor de los casos es un compendio de información clara, las mismas que son parte fundamental en los procesos de enseñanza aprendizaje.

#### **1.3.2 Juego**

Desde la concepción de esta teoría, el juego es un elemento de evolución de la personalidad del niño. La teoría de la autoexpresión descubre en el juego una cualidad de exteriorizar necesidades que buscan ser compensadas. El consentiría la liberación de directrices antisociales. (Vigotsky, 1989)

En el mismo orden de las ideas, existen tres tipos de juegos entre los que se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; donde se destacan actividades que realiza el

individuo por medio de ejercicios físicos, generando un desgaste de energía, este clase de juego es común durante los primeros dos años de vida porque son juegos libres y espontáneos, los niños realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglamentos ni reglas. Siendo considerada una etapa piloto y mientras dura, los niños obtienen conocimientos sobre su entorno e intervienen en el desarrollo de su perspicacia y su iniciativa.(Pastells, 2001)

De igual forma, están en la lúdica, la dramatización en el cual además de incorporar a individuos en la vida real o en los medios de comunicación, se ubican de manifiesto la capacidad de fantasía e imaginación en la cual los niños patrocinan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y separados de la vida real. Inclusive se exhiben los amigos imaginarios o relativos excesivos de situaciones vividas por los niños.

Este tipo de juegos puede ser o productivo o reproductivo, y se le conoce como ente creativo, ya que estimula su creatividad, su imaginación y la permanencia de esta etapa transforma en cada niño, pero puede situar hasta conclusivas de su vida preescolar. Sin embargo existe otra clase de juego el activo que puede hallarse en esta misma etapa de crecimiento es el llamado juego constructivo, el cual no es sino cerca de los 5 a los 6 años de edad, que él manipula los materiales de forma específica y adecuadas para fines establecidos por los educandos. (Vigotsky, 1989)

Del mismo modo estimulan la creatividad e imaginación y de los niños. Entre la actividad de mayor goce son aquellas coherentes con la música, que puede ser estimada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice en la práctica. Se piensa activo cuando él participa cantando, manipulando un instrumento o cuando utiliza a la música como mejoramiento de otro tipo de juegos activos; también puede ser considerada como una actividad productiva, cuando los niños bailan, cantan, y repiten las palabras enseñadas, reproducen y producen e inventan sus propias palabras para crear las canciones conocidas por los niños e inventar su propia música o pasos nuevos de bailes. (Vigotsky, 1989)

En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden concretar como todas aquellas estrategias consideradas recreaciones, en las cuales los niños cambian un mínimo de energía y por lo habitual pueden realizarlas solos, observa a otros jugar, ver la

televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer en los que invierte mayor consumo de energía, contribuyendo al desarrollo intelectual teniendo que concentrarse, razonando y recordando, ablandando la creatividad y la motivación.(Pastells, 2001)

Con relato a los juegos estos provocan contribuciones importantes para las excelentes adaptaciones personales y sociales de los educandos, le permite ablandar cuando están solos y promueven la socialización en movimientos grupales. A todas las edades, los niños se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y la época que le dedican a cada uno obedece de la salud, del placer que le facilita, del momento en el que estudian los juegos y de la utilidad, que en ellos estimule.

Las Lúdicas competitivas y cooperativas, se puede precisar la lúdica cooperativa, cuando la naturaleza de la esencia del juego, es el aumento de los logros de los objetos propios de cada participante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el beneficio de un objetivo individual, se despoja el logro de los objetivos de los demás es preciso debido a que el éxito de uno es el desengaño de otros. (Vigotsky, 1989)

### **1.3.3 Juegos activos**

Los juegos activos son actividades mundiales, su naturaleza cambia poco en la época en los incomparables espacios culturales. Se podría decir que todo ser humano practica y ha practicado en esta actividad en algunas circunstancias. Las colectividades humanas, en algunos momentos de su desarrollo, han manifestado situaciones de la vida por medio del juego.

Al juego, se le pueden asociar tres características fundamentales:

#### **Carácter lúdico.**

Se utiliza como diversión y goce sin esperar que facilite una utilidad contigua ni que ejerza un destino moral. El vocablo actividad lúdica lo delimita dentro de las distancias

del juego, instituyendo que el mismo pone en marcha contenidos básicos que viabilizan la creación de variados ámbitos de juego en todas las fases del quehacer humano.

### **Presencia de reglas propias.**

Sujeto a pautas apropiadas que han de ser sencillas, claras y fáciles de deducir, reglas aceptadas con libertad por los participantes y del cumplimiento obligatorio para todos. Donde se logran variar destacando convenio a los competidores.

### **Carácter competitivo.**

Colabora con el desafío personal de conquistar a los contrincantes y obtener los objetivos patentes, ya sea de forma colectiva o individual.

Entre otro de los aspectos esenciales del juego, es el desinterés; ya que lo admite como una actividad autónoma, capaz de organizar realidades novedosas y colmadas de sentido. Sin apropiación, es serio. Su formalidad radica en su carácter de actividad innovadora de campos de contingencias de la conducta humana; el juego por ser una diligencia creadora cambia en el estudiante su personalidad ya que éste consigue manejar y manipular a su capricho los recursos que poseen, decidiendo cómo jugar y en qué instante hacerlo.

#### **1.3.4 Imaginación**

“Facultad humana para representar mentalmente sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales pero no están presentes” (Castro 2013)

"Estimular la imaginación; dejar volar la imaginación; hablaba de una tierra prometida e ignorada que escapaba a mi imaginación; era un fantasma de su imaginación" (Castro 2013)

Se considera que la imaginación es el juicio de una persona para personificar imágenes de cosas reales o ideales. Tratándose de un proceso que permite la manipulación de



información creada en el interior del organismo para desarrollar una representación mental.

También la imaginación es la capacidad o facilidad para concebir ideas, planes transformadores, éxito que se ha ganado con gran ahínco inversor y con mucha imaginación

### **1.3.5 Estimulación de la imaginación**

“Estimulación de la imaginación es la capacidad mental de representar las imágenes de las cosas reales o ideales” (Castro 2013)

Asimismo se trata de una pintura establecida por la imaginación. A veces utilizamos esta expresión para conversar de una idea sin fundamento, principalmente utilizada en plural. Figurando a la vez facilidad para organizar ideas o proyectos con cosas nuevas.

### **1.3.6 Imaginación y creatividad**

“En Psicología, se estudia la imaginación y los procesos creativos de la mente humana. Estas capacidades se valoradas especialmente en el ámbito artístico pero también en otros campos ya que la imaginación y la capacidad creativa permite obtener soluciones nuevas, aportar puntos de vista diferentes y relaciones conceptos e ideas de una manera innovadora. Estas características suponen un elemento positivo siempre que tienen un elemento adaptativo, no es simple invención” (Castro 2013)

Es innato del ser humano tener imaginación y creatividad; a pesar de ello, pero podemos decir que algunas personas son más imaginativas y creativas que otras ya que unas logran desarrollar su creatividad mediante estimulaciones o entrenamientos.

### **1.3.7 Pensamiento**

“El pensamiento comprende un conjunto de ordenamientos de la razón, como lo son el análisis, la síntesis, la comparación, la generalización y la abstracción. Por otra parte,

hay que tener en cuenta que se exterioriza en el lenguaje e, incluso, lo establece su personalidad” (Vigotsky 2001)

El pensamiento es aquello que se traslada a la realidad por intermedio de las estrategias intelectuales. Por eso, puede expresar que los pensamientos son efectos elaborados por la mente, que logran aparecer por conocimientos razonados del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación.

Tipos de pensamiento

Deductivo: Sucede cuando se toma una o varias propuestas y de ellas se obtiene una conclusión. Consecuencia de la forma de pensamiento más común, la que trajimos a diario para intentar alcanzar los hechos que nos encierran, para examinar las historias que nos narran los demás.

Inductivo: Esto se da de forma resistida a lo antes determinado, este proceso se fundamenta en una idea individual para rápidamente generalizarla, apoyado en que su veracidad en el caso aislado se mantendrá en escenarios similares, aun sin poder comprobarlo.

Analítico: Parte la situación en porciones para dominar y evaluarla a través de dispositivos lógicos.

Creativo: La base del arte, ya que se fundamenta en la libertad de modificar una representación, agregando o impidiendo elementos sin limitaciones impuestas por el marco de lo potencial.

Sistémico: Formula un sistema armónico que interrelaciona los concepciones de manera complicada.

Crítico: Considera a la vez que valora las ideas, pretendiendo obtener consultas convincentes concernientes con la honestidad, la ética, las satisfacciones, las tendencias; es el tipo de tendencia que nos ayuda a constituir nuestra personalidad y a reforzar nuestras doctrinas a través de la observación impulsa de la realidad.

Interrogativo: A la hora de conocer un tema específico, este tipo de pensamiento permite cuestionar diferentes aspectos de nuestra utilidad, articulando así el transcurso de aprendizaje.

### **1.3.8 Pensamiento lógico**

El pensamiento lógico es el que se desprende de las relaciones entre los objetos y proviene de la propia producción del individuo. Florece a través de la coherencia de las relaciones que anticipadamente ha creado entre los objetos. (Vigotsky 2001)

Es necesario tener en cuenta que las semejanzas y diferencias entre los objetos sólo están en la mente de aquel que puede fundar. Por eso la noción lógico no puede instruir de forma inmediata. En cambio, se desenvuelve mientras el sujeto interactúa con el medio ambiente.

El pensamiento lógico es dispuesto y dinámico, el niño no asiste al mundo con un "pensamiento lógico concluido"; esto parece ser una realidad ampliamente admitida por todos. (Vigotsky 2001)

Las discrepancias con el pensamiento adulto no son sólo de cantidad; es decir, no es que el pequeño sepa menos sucesos del mundo, sino que simultáneamente hay diferencias cualitativas, las organizaciones mentales con las que se afronta al conocimiento del universo son diferentes; éstas van aumentando de modo gradual hacia la lógica seria que tiene el adulto.

Los instantes más críticos en los que se origina en este desarrollo del pensamiento lógico combinan con los tiempos educativos preescolares y escolares; por eso la escuela no puede persistir indiferente a estos conocimientos. (Vigotsky 2001)

El pensamiento pequeño es definitivo, es decir, le falta de movimiento coordinado que implica el poder tornar al punto de traslado en un proceso de evoluciones. El pensamiento cambiante es móvil y flexible; el pensamiento infantil, es contradictorio, esto será lento y está dominado por los conocimientos de los estados o configuraciones de las cosas. Un objeto puede tolerar una serie de transformaciones y el niño sólo

percibe el punto de partida y el punto final, pero no puede personificar mentalmente las distintos enfoques por las que ha pasado ese objeto, lo que le impide volver a efectuar el proceso mental en sentido inverso, hasta llegar nuevamente a la situación inicial. (Vigotsky 2001)

El pensamiento del niño es también realista y preciso, las representaciones que hace son sobre objetos exactos, no sobre ideas abstractas, y cuando éstas surgen, tienden a resumir; por ejemplo, la palabra equidad puede significar que si a su pariente le compran un juguete, a él le tienen que adquirir otro.

Las discrepancias entre la realidad y la utopía no son nítidas, consiguen dar carácter de realidad a sus espejismos. La frontera entre una y otra no está cabalmente definida para él niño.

Tiene, asimismo, un pensamiento animista que radica en levantar a objetos inanimados caracteres humanos como las que él tiene; así, su oso de peluche puede tener apetito o estar disgustado.

Todas esas peculiaridades producen en el niño un gran problema para considerar a la vez varios aspectos de una igual realidad. Se centra en un solo semblante, y ello le incita una desviación en la percepción del objeto. Esto lo vemos cuando trabaja, por modelo, con los dispositivos lógicos: comienza agrupándolos en torno a un solo razonamiento bien sea el color, la forma o el tamaño), para pasar lentamente a considerar varios físicos a la vez. (Vigotsky, Desarrollo del pensamiento 2001)

Por último, el juicio es transductor, a discrepancia del adulto, que o bien es inductivo o deductivo. Esta pauta de razonamiento gravita en pasar de un hecho específico; es decir, de cualesquier hecho puede concluir cualquier otro que se le asigne perceptivamente, pero sin que tenga relación lógica. En efecto de este tipo de razonamiento es que maneja la mera unión como conexión causal o lógica, es expresar, atribuirá relaciones productor a fenómenos que a entienden yuxtapuestos, colindantes, en el espacio o en el época.

El pensamiento infantil de esta período puede ser caracterizado, en síntesis, como

concentrado, debido a que el niño no siente la necesidad de justificarse lógicamente, si se le pregunta de forma pertinaz sobre las causas de cualquier fenómeno, puede dar cualquier definición y decir que una cosa es la causa de la otra por el escueto hecho de que exista entre ellas una persistencia espacial, por ello el nivel mecánico de la educación facilita la concertación de los fenómenos naturales y sus fenómenos visto desde lo especial aplicando "tics", los cuales permiten tener adelantos significativos y pronunciar la cultura del argumento. (Vigotsky 2001)

### **1.3.9 Pensamiento Matemático**

El pensamiento matemático está atado a la Matemática que es una sabiduría, hallada dentro de las ciencias cabales, que se fundamenta en principios de la lógica, y es de beneficio para una gran diversidad de campos de comprensión, como la Economía, la Psicología, la Biología y la Física. También, la Matemática es una ciencia imparcial, pues los argumentos tratados por ella, no son directos a discusión, o transformables por simples ponencias; sólo se cambian si se revela que en ellos hay faltas matemáticas comprobables. (Martínez, 2003)

Actualmente la Matemática excede en su objeto de estudio importe y el espacio, tal como era creída en la decrepitud; pues han aparecido nuevas ramas de esta ciencia que no conservan ese objeto de estudio, como la Geometría Abstracta y la Teoría de Conjuntos. La Matemática, a partir del siglo XIX, aprende los entes imprecisos, como los números y las figuras de la geometría; unión de sus propiedades, y las relaciones positivos entre ellos. A través de ello, la Matemática busca reglas o patrones que se repiten en los entes abstractos, y que ayudan al análisis de los mismos.

La Matemática despliega la inteligencia y la cabida de resolución de problemas lógicos; es un instrumento ampliamente utilizado en las operaciones de la vida cotidiana. Por ejemplo: cuando vamos al supermercado y derrochamos diez pesos en provisiones, sabemos que si salvamos con quince, corresponderán devolvernos cinco. Las ordenamientos matemáticas básicas son a la sazón: la suma, la resta, la multiplicación y la división; las propias tienen tanta calidad como el hecho de saber leer y escribir.

Entre las ramas en las cuales la Matemática se fracciona, encontramos las consecutivas: Geometría, Aritmética, Probabilidad y estadística, Teoría de conjuntos, y Lógica matemática, entre otras.

### **1.3.10 Matemática en los niños de cuatro a cinco años**

Alcanza el desarrollo de los procesos cognoscitivos con los que el niño explora y comprende su ambiente y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito corresponde que los niños obtengan nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los compendios del entorno y de experiencias que le consientan la construcción de elementos y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en un sondeo permanente de nuevos aprendizajes.

### **1.3.11 Pensamiento lógico matemático**

“Es la capacidad para utilizar los números de carácter efectiva y de razonar convenientemente, distinguir modelos lógicos o numéricos para manipular largas cadenas de consideraciones” (Martínez, 2003)

Este contenido se manifiesta, primeramente, en las acciones del niño sobre el universo cuando, aun en la estirpe, explora sus chupetes, sus sonajeros, sus movibles y otros juegos para, enseguida, formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras circunstancias.

“El pensamiento lógico matemático se relaciona a la capacidad de pensar de modo lógico, solucionar problemas y descubrir relaciones. Esta es una de las modales en que desciframos el mundo, porque nos suministra en encontrar orden y lógica al registrar modelos o patrones, hacer pronósticos y resolver problemas” (Martínez, 2003)

Para convertirse en intelectuales matemáticos, las niñas exigen explorar, manipular y constituir objetos concreto antes de poder solicitar que utilicen insignias abstractos, a través de la lúdica, ellos pueden emprender a cuestionar, analizar y discutir sus revelaciones; además del reconocer como las matemáticas son parte de su vida diaria.

Lo preliminar les ayuda a pensar lógicamente y a concebir que las matemáticas son útiles y atractivas.

Al reconocer la estabilidad del objeto, pensar y referirse a él en su distancia, la niña-o se vuelve capaz de reconocer las similitudes entre objetos, establecer en clases y conjuntos. Más tarde, hacia los cinco años, deja de contar mecánicamente una serie de números y aplica ese procedimiento utilizándolo para conjuntos de objetos, la niña puede asemejar el número de cada uno, conjugar los totales y determinar cuál es el que domina mayor cantidad.

El alto nivel de esta inteligencia se ve en los científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas es decir todas las personas que manejan números.

### **1.3.12 Pautas positivas para desarrollo del pensamiento lógico matemático**

#### **Cualidades del catedrático para beneficiar el pensamiento lógico**

Clima de confianza	Dar definiciones precisas
Tener mucha sencillez	Estar atento en todo momento
Considerar la pregunta	Debe ser conformado

#### **Rol del niño**

- Debe ser competente de resolver dificultades acerca del medio contexto, sucesos, vivencias mediante la manipulación, búsqueda de información e indagación.
- Debe razonar sobre la plataforma de la estimulación de la lógica y pensar sobre las potenciales soluciones.
- Debe comunicarse a través de los diferentes canales lingüísticos y no lingüísticos.

## **Espacios de tiempo que se considere en la edad preescolar**

Para desplegar el pensamiento lógico-matemático en los niños es puntual considerar las siguientes áreas y espacios:

**Áreas para armar, desarmar y edificar:** este espacio consiente hacer construcciones, armar y apartar objetos, rodarlos, colocar unos encima de otros, conservar el equilibrio, clasificarlos, jugar con el tamaño y ubicarlos en el espacio.

**Sitios para efectuar juegos simbólicos, graffias e imitaciones:** este espacio debe ser una parte para estimular el juego simbólico y cooperativo, también de ser un lugar que le admita al niño simbolizar experiencias de su familia y de su entorno.

**Áreas para informar, expresar y crear:** En edad preescolar conviene afirmar las conversaciones, intercambios, expresiones de emociones, sentimientos e ideas. Por lo tanto, el aula debe estar provista de materiales atrayentes, con el propósito de desenvolver todos los medios de mensaje (dibujo, pintura y actividades manuales).

**Espacios para jugar al aire libre:** Este se relata al ambiente exterior destinado para el juego al aire autónomo, al disfrute y esparcimiento. Este espacio consiente construir las nociones: adentro, afuera, arriba, abajo, cerca, lejos instituyendo relación con objetos, personas y su correcto cuerpo.

**Espacios para descubrir el medio físico y natural:** El niño en edad preescolar le gusta examinar y hacer interrogaciones acerca de los programas u objetos que le rodean. Por tal motivación, hace uso de sus sentidos para conocer el intermedio exterior y comienza a establecer diferencias y similitudes entre los objetos y por ende los agrupa y ordena. (Bassedas 2002)

Estas generalidades son la base para desarrollar el concepto de número, por ende se deben facilitar materiales y objetos apropiados que les consientan a los niños agrupar, ordenar, seriar, jugar con los números, contar, hacer comparaciones, experimentar y estimar.



### **1.3.13 Importancia del juego en la enseñanza del pensamiento lógico matemático**

Al encuadrar en la práctica en un juego, se adquiere cierta aclimatación con sus reglas, concerniendo unas piezas con otras, del mismo modo, el principiante en matemática compara y hace interactuar los primeros universos de la teoría unos con otros. Estos son los oficios elementales de un juego o de una teoría matemática. El gran favor de este acercamiento lúdico reside, en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de instalar en su desafío con problemas matemáticos.

El trabajo con tiras numéricas, calendarios con la numeración de las casas, con juegos de compra-venta, las coplas de conteo, álbumes de figuritas, las cartas, las tablas de juego de pista, son agradables oportunidades para poner en juego los números, dotados de sentido.

### **1.3.14 Enseñanza del pensamiento lógico matemático en la educación preescolar**

La comprensión matemática es una herramienta básica para la comprensión y dirección de la realidad en que vivimos. Su aprendizaje, también de persistir toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se acostumbre con su lenguaje, su manera de razonar y de concluir; desde la clase debemos ir aumentando a través de distintos medios, investigar planteos de preguntas, otro camino imaginativo y permitir el desarrollo de doctrinas. Es necesario, por lo tanto, que apliquemos la matemática a la vida periódica, así la enseñanza/aprendizaje se hará más dinámica, interesante, comprensible y útil. (Bassedas 2002)

Es transcendental destacar que en la etapa de la educación preescolar, el conocimiento se construye de manera global, y ésta orden no es una excepción. Cualquier situación puede aprovecharse para el desarrollo de los conceptos matemáticos, los cuales pueden auxiliar a determinar la construcción y correspondencia a la numeración. Para ello es importante tomar en cuenta que existen 3 conceptos primordiales en la construcción de las definiciones matemáticas:

Las formuladas en matemática resolviendo distintas situaciones y abriendo otros interrogantes, debemos partir de los conocimientos anteriores de los niños que traen de

su vivienda y de aquellos contenidos matemáticos que nacen de la vida cotidiana, para luego reforzarlos en su progreso de enseñanza, de manera tal, si la propuesta frente a los niños es realizar agrupaciones y marcar sus elementos agrupados, esta tarea no precisará manifestación previa porque el concepto de grupo, conjunto y el de dispositivo, son conceptos originales que ellos traerán consigo. (Lahora, 2000)

Considerando lo antes expuesto, se llegó a la conclusión que el ilustración es un proceso de adquisición de operaciones lo cual significa que los niños/as deberán convertirse en los intérpretes principales de un camino que se irá marcando a medida que vayan desarrollando variedad de experiencias vivenciadas.

### **1.3.15 Relaciones lógico - matemáticas**

Los estudiantes por naturaleza son curiosos investigan, queriendo aprender todo sobre el mundo que los rodea. Teniendo estas oportunidades los maestros para trabajar un nuevo conocimiento y aprovechar la motivación intrínseca de sus educandos, ofreciéndoles muchas alternativas para explorar conceptos de Matemática en su medio circundante.

Es fundamental en este año trabajar acerca de las propiedades o particularidades de los objetos, es decir, sus características físicas con la intención de que los alumnos vayan descubriéndolas a través de la observación y la manipulación. (Bassedas 2002)

Para beneficiar esta experiencia, es necesario poner a su alcance objetos y materiales muy transformados en forma, color, tamaño, peso, textura, entre otros. Las agrupaciones que los niños ejecutan con ellos constituyen las recopilaciones de objetos que tienen en común algún atributo. No se preocupe si un estudiante forma una colección de objetos sin ningún particularidad aparente en común, o diferente a aquel en el cual usted pensó.

Lo importante no es la recopilación en sí, sino más bien la definición que da el estudiante por haber organizado los elementos de ese modo, ya que ello le permitirá entender cuál es el transcurso de razonamiento que utilizó. Si usted espera una colección individual, en base a un particularidad específico, sea muy despejado al momento de distribuir las instrucciones y solicitar que verbalicen los procesos lógicos que están utilizando para completar la tarea.

Al inicio, los estudiantes emprenden con la descripción de propiedades (características), para luego instituir comparaciones (asociación de objetos de una o dos colecciones) y, por último, trabajar la comunicación entre colecciones, la cual radica en relacionar uno a uno los objetos.

Una destreza significativa a desarrollar es la de clasificar objetos y explicar el atributo usado para realizar la clasificación. Por ejemplo, se les puede entregar un grupo de bloques de diferentes tamaños y colores; solicitar que los clasifiquen por color; luego, solicitarles que los clasifiquen de acuerdo con otra propiedad que ellos escojan. El objetivo es que el alumno explique oralmente el proceso que siguió y que usted pueda concebir el nivel de razonamiento y de comprensión que manifiestan. Una vez que los educandos han entendido la clasificación de un grupo de esencias según un atributo en particular, se puede aumentar el nivel de dificultad a través de otra particularidad o incrementando el símbolo de atributos. (Bassedas 2002)

Otra destreza que se inicia en este año y se desarrollará a lo largo de todos los años de Educación General Básica es la alineación de patrones. Para conseguir, el docente puede utilizar diversos tipos de materiales como palos, piedras, hojas, semillas, átomos didácticos, argollas, rosetas, fichas, tapas de botellas, cajas, tornillos, botones, entre otros.

Con este material, el docente representación patrones con base en un carácter. Un ejemplo de patrón con un carácter es ficha roja, ficha azul, ficha roja, ficha azul, etcétera. Luego, debe incentivar a sus estudiantes a analizar cuál es la regla del patrón delineado. Una vez descubierta, los alumnos podrán reproducir y desarrolla últimamente, tener la liberación de construir sus propios patrones. Hay que convenir que este proceso se instruirá durante todo el año con diferentes atributos y materiales. Los escolares poseen que identificar, distinguir, demorar y crear patrones usando objetos o situaciones concretas. Esta es una actividad muy útil al instante de repasar nociones tales como colores, formas, tamaños, entre otros, ya que a través de la repetición se llegará a su afianzamiento. (Lahora, 2000)

Además de transformar patrones con material concreto, también se pueden ejecutar con sonidos, por ejemplo con golpes (tan, tan, pum, tan, tan, punto); con notas musicales

(con la negra dicen voy, con la corchea dicen corro: voy, voy, voy, corro, corro); o con movimientos (arriba las manos, arriba las manos, abajo las manos, o aplaudir, pisar fuerte, aplaudir, pisar fuerte).

Dentro de los patrones es viable trabajar nociones de los demás exteriores de la Matemática como los de Geometría, al ejecutar esquemas con figuras geométricas, describiendo la colocación de un objeto, usando palabras que muestran posición y dirección, entre otros. (Lahora, 2000)

Para que la destreza de edificar patrones se desarrolle, el docente debe ejecutar varias actividades análogos pero en diferentes situaciones, por tanto el instruirse a anticipar lo que sigue en un patrón no es una actividad fácil para esta edad. Es revelador recalcar que el enseñar a trazar un patrón es un proceso, por lo tanto, es necesario comenzar con un solo atributo para luego ir acrecentando la complejidad en los siguientes años de Educación General Básica. (Lahora, 2000)

Es vital que el maestro valore continuamente y aproveche las situaciones de juego donde el estudiante se desempeña libremente.

## **CAPÍTULO II**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.**

Por sus características se define a la investigación como:

##### **Cuasi – experimental.**

Permitió la utilización del material en dos oportunidades en un antes y después con el fin de comprobar y aprobar las actividades trazadas para desarrollar el pensamiento lógico de los niños.

#### **2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.**

##### **2.2.1 Por el propósito**

##### **Explicativa - Descriptiva.**

En vista que mediante la observación se describió las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones acerca de la elaboración y ejecución de una guía metodológica de juegos activos en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños de Educación Inicial.

##### **2.2.2 Por el lugar**

##### **Investigación de Campo.**

Indagación que se efectuó en el lugar de los acontecimientos es decir en el nivel inicial 2 del centro educativo particular “De las Américas”

### **2.2.3 Por el nivel de investigación**

#### **Investigación Bibliográfica**

La investigación tuvo fundamentación teórica de las dos variables como es juegos activos y el desarrollo del pensamiento lógico.

### **2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.**

#### **2.3.1 Hipotético – Deductivo**

Este método es adecuado puesto que facilita seguir un proceso investigativo, puesto que se partirá del enunciado del problema, se percibirá a través de la observación de la realidad del mismo, se fundamentará de un marco teórico, del planteamiento de la hipótesis para posteriormente elaborar conclusiones y recomendaciones.

### **2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **2.4.1 Observación**

Técnica que permitió valorar la utilización de juegos activos Estimulando mi imaginación incidencia y como esto va a ayudar en el desarrollo del pensamiento lógico.

#### **2.4.2 Instrumento**

La Guía de observación. Está conformada de diez indicadores que se establecen en el currículo de educación inicial.

### **2.5 Población**

La población total descrita para la investigación fue de 57 participantes, de edades comprendidas de entre 4 – 5 años distribuidos en dos grupos, Paralelo “A” compuesto por 31 sujetos y Paralelo “B” con 26 niños.

## 2.6 Muestra

Para la presente investigación se trabajó como muestra con el paralelo “B”

Cuadro N.1.1. POBLACIÓN Y MUESTRA

<b>ESTRATOS</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Niños	12	46%
Niñas	14	54%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Datos de Secretaría del Centro Educativo

**Elaborado Por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

## 2.7 TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Una vez receptadas las encuestas, se procederá a la tabulación pregunta por pregunta, determinando sus frecuencias simples para luego transformarlas en porcentajes, incorporándoles sistema computable, para ubicarlos en cuadros estadísticos, pasteles o barras.

## 2.8 HIPÓTESIS

### 2.8.1 Hipótesis General

La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” mejora positivamente el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015

### **2.8.2 Hipótesis Específicas**

- La elaboración y aplicación de la guía metodológica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos matemáticos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-20145.
- La elaboración y aplicación de la guía metodológica de “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos lúdicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.
- La elaboración y aplicación de la guía metodológica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos lógicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015



## **CAPÍTULO III**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

#### **3.1 TEMA**

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS ACTIVOS “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN”

#### **3.2 PRESENTACIÓN**

El desarrollo del pensamiento lógico matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. El aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se habitúe con su lenguaje, y su modo de razonar y de deducir sea positivo.

Desde la sala clase se debe ir desplegando a través de distintos medios, buscar el planteamiento de preguntas, otras orientaciones imaginativas y consentir el desarrollo de ideas. Es obligatorio, por lo tanto, que empleemos la matemática a la vida diaria, así el instruirse se hace más dinámico, atractivo, perceptible, y lo más importante, lucrativo.

El destino de estos juegos activos, está lejos de ser cierto, en la medida que la actividad de los niños queda muy acoplada al contexto en que se ejerce y que las capacidades de transferencia son muy reducidas.

Estas actividades pueden ser interesantes para el trabajo sobre el pensamiento lógico de los chicos, pero no deben ser pensadas como prerrequisito o suplente de los problemas numéricos. Es necesario que los niños estén en correspondencia con los números, con situaciones en dónde se jugueteen montos.

La guía vigente tiene como propósito desarrollar el pensamiento lógico matemático por medio del uso adecuado de juegos matemáticos, juegos lúdicos y juegos lógicos en los niños y que permita al niño ubicarse en el tiempo y en el espacio, además tenga

conocimientos de actividades de cantidad y numéricas, el propósito es alcanzar un rendimiento adecuado para emprender el aprendizaje de esta importante área.

### **3.3 OBJETIVOS**

- Contribuir el mejoramiento del desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante juegos activos que proporcionen aprendizajes significativos.
- Aportar con juegos lúdicos para desarrollar el pensamiento lógico matemático
- Fortalecer el desarrollo integral del niño mediante la utilización de juegos lógicos para lograr aprendizajes.
- Mejorar los procesos de enseñanza del pensamiento lógico matemático con juegos matemáticos de medida para que el niño desarrolle su conocimiento.

### **3.4 FUNDAMENTACIÓN**

Los juegos activos son actividades mundiales, su naturaleza cambia poco en la época en los incomparables espacios culturales. Se podría decir que todo ser humano practica y ha practicado en esta actividad en algunas circunstancias. Las colectividades humanas, en algunos momentos de su desarrollo, han manifestado situaciones de la vida por medio del juego.

Al juego, se le pueden asociar tres características fundamentales:

#### **Carácter lúdico.**

Se utiliza como diversión y goce sin esperar que facilite una utilidad contigua ni que ejerza un destino moral. El vocablo actividad lúdica lo delimita dentro de las distancias del juego, instituyendo que el mismo pone en marcha contenidos básicos que viabilizan la creación de variados ámbitos de juego en todas las fases del quehacer humano.

### **Presencia de reglas propias.**

Sujeto a pautas apropiadas que han de ser sencillas, claras y fáciles de deducir, reglas aceptadas con libertad por los participantes y del cumplimiento obligatorio para todos. Donde se logran variar destacando convenio a los competidores.

### **Carácter competitivo.**

Colabora con el desafío personal de conquistar a los contrincantes y obtener los objetivos patentes, ya sea de forma colectiva o individual.

Entre otro de los aspectos esenciales del juego, es el desinterés; ya que lo admite como una actividad autónoma, capaz de organizar realidades novedosas y colmadas de sentido. Sin apropiación, es serio. Su formalidad radica en su carácter de actividad innovadora de campos de contingencias de la conducta humana; el juego por ser una diligencia creadora cambia en el estudiante su personalidad ya que éste consigue manejar y manipular a su capricho los recursos que poseen, tomando decisiones de cómo jugar y en qué momento hacerlo.

### **Pensamiento lógico matemático**

#### **1.3.16 Pensamiento lógico matemático**

“Es la capacidad para utilizar los números de carácter efectiva y de razonar convenientemente, distinguir modelos lógicos o numéricos para manipular largas cadenas de consideraciones” (Martínez, 2003)

Este contenido se manifiesta, primeramente, en las acciones del niño sobre el universo cuando, aun en la estirpe, explora sus chupetes, sus sonajeros, sus movibles y otros juegos para, enseguida, formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras circunstancias.

“El pensamiento lógico matemático se relaciona a la capacidad de pensar de modo lógico, solucionar problemas y descubrir relaciones. Esta es una de las modales en que

desciframos el mundo, porque nos suministra en encontrar orden y lógica al registrar modelos o patrones, hacer pronósticos y resolver problemas” (Martínez, 2003)

Para convertirse en intelectuales matemáticos, las niñas exigen explorar, manipular y constituir objetos concreto antes de poder solicitar que utilicen insignias abstractos, mediante el juego, ellos pueden emprender a cuestionar, analizar y discutir sus revelaciones; además del reconocer como las matemáticas son parte de su vida diaria. Lo preliminar les ayuda a pensar lógicamente y a concebir que las matemáticas son útiles y atractivas.

Al reconocer la estabilidad del objeto, pensar y referirse a él en su distancia, la niña-o se vuelve capaz de reconocer las similitudes entre objetos, establecer en clases y conjuntos. Más tarde, hacia los cinco años, deja de contar mecánicamente una serie de números y aplica ese precio utilizándolo para conjuntos de objetos, la niña puede asemejar el número de cada uno, conjugar los totales y determinar cuál es el que domina mayor cantidad.

El alto nivel de esta inteligencia se ve en los científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas es decir todas las personas que manejan números.

### **3.5 Estructura**

La presente Guía metodológica de juegos activos “Estimulando mi imaginación” está establecida por tres unidades significativas, determinadas en juegos lúdicos, Juegos lógicos y juegos matemáticos, constituida en actividades recreativas, activas, de disfrute,

## **UNIDAD I**

### **JUEGOS LÚDICOS**

Estrategia N° Travesura libre

Estrategia N° 2 El cuadrado

Estrategia N° 3 El triángulo

Estrategia N° 4 El rectángulo

- Estrategia N° 5 El Círculo
- Estrategia N° 6 Colores Primarios
- Estrategia N° 7 Colores secundarios
- Estrategia N° 8 Noción de conjunto
- Estrategia N° 9 Conjuntos con las mismas características
- Estrategia N° 10 Número y numeral

## **UNIDAD II**

### **JUEGOS LÓGICOS**

- Estrategia N° 1 Reconociendo figuras geométricas
- Estrategia N° 2 Diseñando el cuadrado
- Estrategia N° 3 Formando el rectángulo
- Estrategia N° 4 Armando el triángulo
- Estrategia N° 5 Dibujando el círculo
- Estrategia N° 6 Clasifico forma color tamaño
- Estrategia N° 7 Abierto Cerrado
- Estrategia N° 8 Antes - Después
- Estrategia N° 9 Derecha – Izquierda
- Estrategia N° 10 Formando el rombo

## **UNIDAD III**

### **JUEGOS MATEMÁTICOS**

- Estrategia N° 1 Grande - pequeño
- Estrategia N° 2 Alto - bajo
- Estrategia N° 3 Largo - corto
- Estrategia N° 4 Ancho - angosto
- Estrategia N° 5 Grueso - delgado
- Estrategia N° 6 Arriba - abajo
- Estrategia N° 7 Cerca - lejos
- Estrategia N° 8 Dentro - fuera
- Estrategia N° 9 Mucho - poco - ninguno
- Estrategia N° 10 Mañana, tarde y noche

### 3.6 OPERATIVIDAD

Cuadro Nº 3.1

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
PASO 1 SOCIALIZACIÓN	PRESENTACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA METODOLOGICA DE JUEGOS ACTIVOS “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO.	<p>Bienvenida Motivación Explicación de la Guía. Análisis de la guía Disertación de los talleres establecidos en las unidades.</p> <p>Para la socialización de la guía a los docentes se utilizó el tiempo de las actividades complementarias a partir de las 13H00 hasta las 15H30</p>	<p><b>Talento Humano</b> Investigador</p> <p><b>Materiales:</b> Proyector Láminas Computadora</p>	Abril del 2016	Investigadora	Colaboración de las autoridades, maestros y maestras
PASO 2 APLICACIÓN	GUÍA DIDÁCTICA METODOLOGICA DE JUEGOS ACTIVOS “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO.	<p>La aplicación de la Guía se ejecuta cuando los niños ya han adquirido los destrezas para obtener aprendizajes cognitivos, se planifico cada uno de los diversos talleres.</p> <p>Para los diversas estrategias ejecutadas por los niños se utilizó un lapso de dos meses acorde a las planificaciones establecidas en el componente curricular de educación inicial tomando en cuenta dos horas diarias</p>	<p><b>Talento Humano</b> Investigador</p> <p><b>Materiales:</b> Proyector Láminas Computadora</p>	Mayo y Junio del 2016	Investigadora	Guía didáctica metodológica de juegos activos “Estimulando mi imaginación” para el desarrollo del pensamiento lógico para los niños del nivel 2 de educación inicial del centro educativo particular “De las Américas”
FASE 3 EVALUACIÓN	Guía didáctica metodológica de juegos activos “Estimulando mi imaginación” para el desarrollo del pensamiento lógico para los niños del nivel 2 de educación inicial del centro educativo particular “De las Américas”	Seguimiento y Evaluación a cada taller ejecutado	<p>Humanos: Investigador</p> <p>Materiales:</p>	Permanente después de cada taller	Investigadora	Los niños desarrollaron las destrezas establecidas.

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

## CAPÍTULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA

##### 1. Identifica características de mañana, tarde y noche

CUADRO N° 4.1

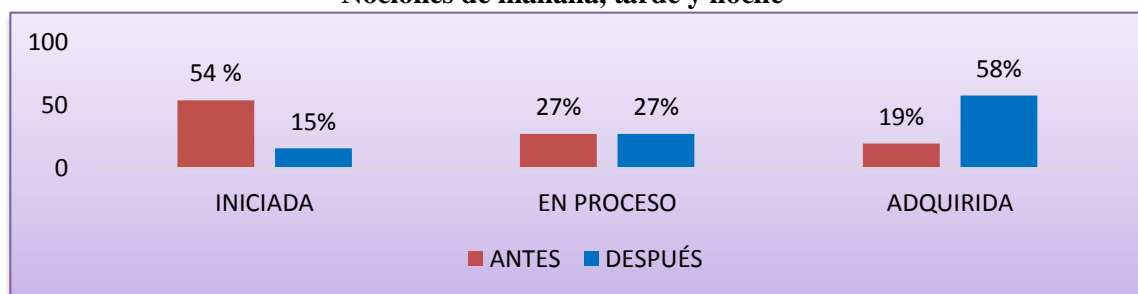
ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	14	54	4	15
EN PROCESO	7	27	7	27
ADQUIRIDA	5	19	15	58
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular "De la Américas"

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

GRÁFICO N° 4.1

Nociones de mañana, tarde y noche



Fuente: Cuadro N° 4.1

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**a) Análisis:** Antes de la aplicación de la guía el 54% de niños está en etapa inicial respecto a la identificación de características de mañana, tarde y noche, el 27% se encuentra en proceso y el 19% de niños ha adquirido estas habilidades. Después de la aplicación de la guía el 58% de niños ya adquiere identifican estas nociones, el 27% aún está en proceso y el 15% en etapa inicial.

**b) Interpretación:** Es evidente que es necesaria la aplicación de la guía metodológica de juegos activos para mejorar notablemente los aprendizajes y que los niños desarrollen el pensamiento lógico matemático a través de estrategias motivadoras que despiertan el interés en los estudiantes.

**2. Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.**

**CUADRO N° 4.2**

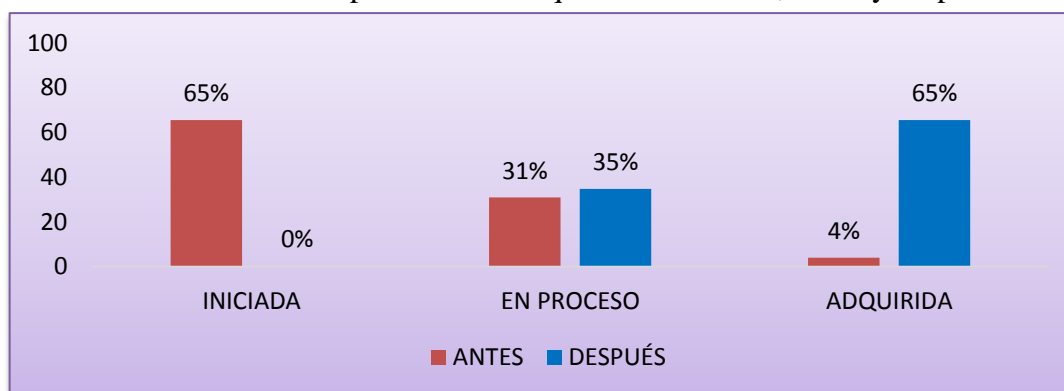
ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	17	65	0	0
EN PROCESO	8	31	9	35
ADQUIRIDA	1	4	17	65
TOTAL	26	100	26	100

**Fuente:** Fuente: Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular “De la Américas”

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**GRÁFICO N° 4.2**

Nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.



**Fuente:** Cuadro N° 4.2

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**a) Análisis:** El 65% de niños está en etapa inicial respecto a Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después., el 31% en proceso y el 4% ya adquirió estas habilidades. Una vez que se aplica la guía metodológica el 65% de niños ya adquiere estas habilidades y el 35% está en proceso.

**b) Interpretación:** Los resultados determinan que con el uso adecuado de la guía metodológica desde tempranas edades los niños potencias sus capacidades tanto cognitivas, afectivas y motrices las mismas que contribuyen al normal desarrollo integral de los estudiantes.



**3. Reconoce objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos**

**CUADRO N° 4.3**

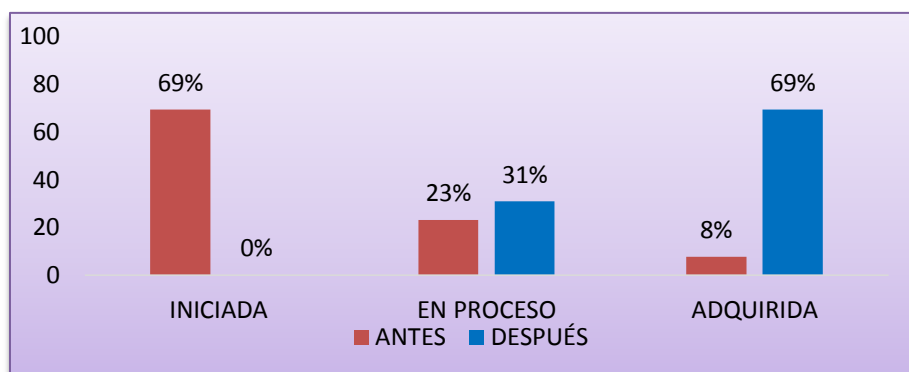
ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	18	69	0	0
EN PROCESO	6	23	8	31
ADQUIRIDA	2	8	18	69
TOTAL	26	100	26	100

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular “De la Américas”

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**GRÁFICO N° 4.3**

Nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos



**Fuente:** Cuadro N° 4.3

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**a) Análisis:** El 69% de niños en lo referente al reconocimiento de objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos, el 23% está en proceso y el 8% ya adquirió estas habilidades. La aplicación de la guía fortaleció estas destrezas y se observó que el 69% de niños ya adquirió estas habilidades y el 31% está en proceso.

**b) Interpretación:** Para todo proceso educativo la primera herramienta de aprendizaje es el juego considerándose que al aplicar la guía el niño desarrolla su imaginación, creatividad y adquiere aprendizajes para desarrollar el pensamiento lógico matemático

#### 4. Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corto, grueso-delgado

CUADRO N° 4.4

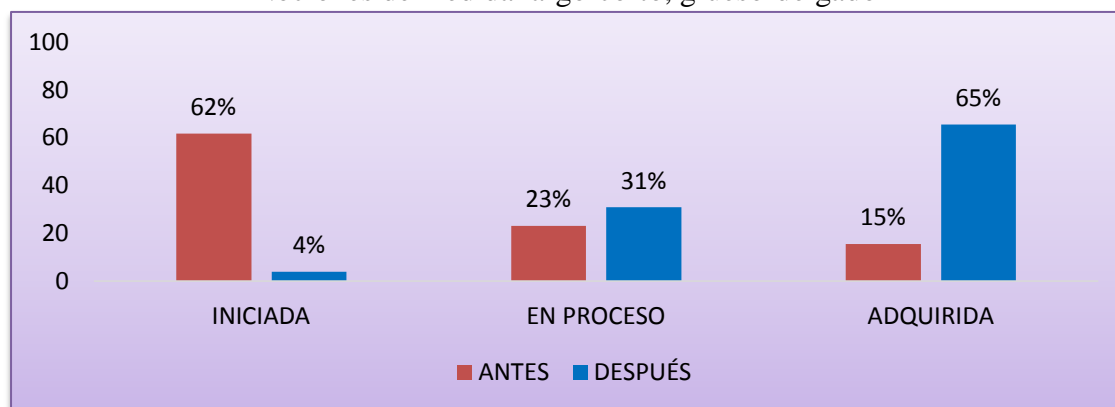
ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	16	62	1	4
EN PROCESO	6	23	8	31
ADQUIRIDA	4	15	17	65
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular “De la Américas”

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

GRÁFICO N° 4.4

Nociones de medida largo-corto, grueso-delgado



Fuente: Cuadro N° 4.4

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**a) Análisis:** Al observar el trabajo de los niños el 62% de ellos se está iniciando en la Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corto, grueso-delgado, el 23% está en proceso y el 15% ya adquirió estas habilidades. Al aplicarse la guía el 65% de niños ya adquirió estas habilidades, el 31% está en proceso y el 4% se encuentra en etapa inicial.

**b) Interpretación:** Los juegos activos se convierten en instrumentos fundamentales de aprendizaje considerando a las nociones de medida como ejes del desarrollo de las destrezas lógico matemáticas las mismas que desarrollan la capacidad cognitiva en los niños de esta edad.

**5. Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.**

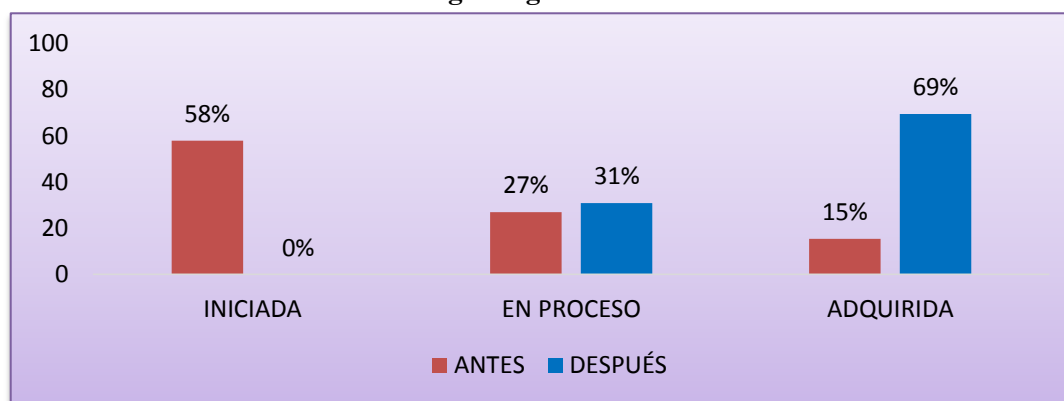
**CUADRO N° 4.5**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	15	58	0	0
EN PROCESO	7	27	8	31
ADQUIRIDA	4	15	18	69
TOTAL	26	100	26	100

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular “De la Américas”

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**GRÁFICO N° 4.5**  
**Figuras geométricas**



**Fuente:** Cuadro N° 4.5

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**a) Análisis:** Antes de la aplicación de la guía el 58% de niños está iniciándose en la Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas, el 27% está en proceso y el 15% ya las adquiere. Sin embargo la utilización de la guía ayudó y el 69% de niños ya adquiere esta habilidad y el 31% está en proceso.

**b) Interpretación:** La utilización adecuada de la guía metodológica ha sido de disfrute para la mayoría de los niños con las diversas actividades de esto se debe fortalecer los maestros para que los niños adquieran aprendizajes significativos y funcionales.

**6. Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño**

**CUADRO N° 4.6**

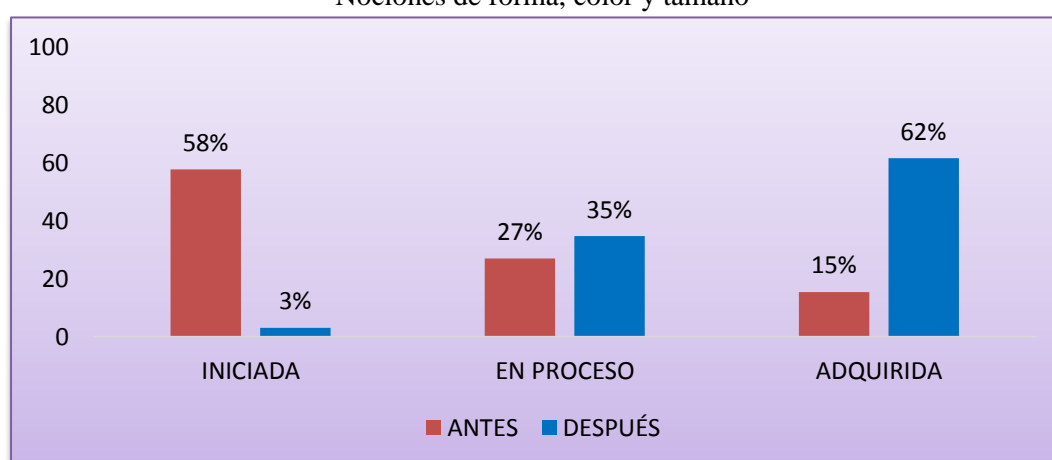
ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	15	58	1	3
EN PROCESO	7	27	9	35
ADQUIRIDA	4	15	16	62
TOTAL	26	100	26	100

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular “De la Américas”

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**GRÁFICO N° 4.6**

Nociones de forma, color y tamaño



**Fuente:** Cuadro N° 4.6

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**a) Análisis:** El 58% de niños se está iniciando su etapa de aprendizaje en lo referente Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño, el 27% en proceso y el 15% ya adquirieron estas habilidades. Al aplicarse la guía de material didáctico el 62% de niños ya adquiere estas relaciones, el 35% está en proceso y el 3% se encuentra iniciando este proceso.

**b) Interpretación:** las diversas actividades establecidas en la guía metodológica han sido fructíferas por este motivo el docente debe ayudarlos en la adquisición de estas habilidades que ayudan en la formación de su pensamiento lógico matemático que será fortalecido durante los años de escolaridad.

## 7. Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10

CUADRO N° 4.7

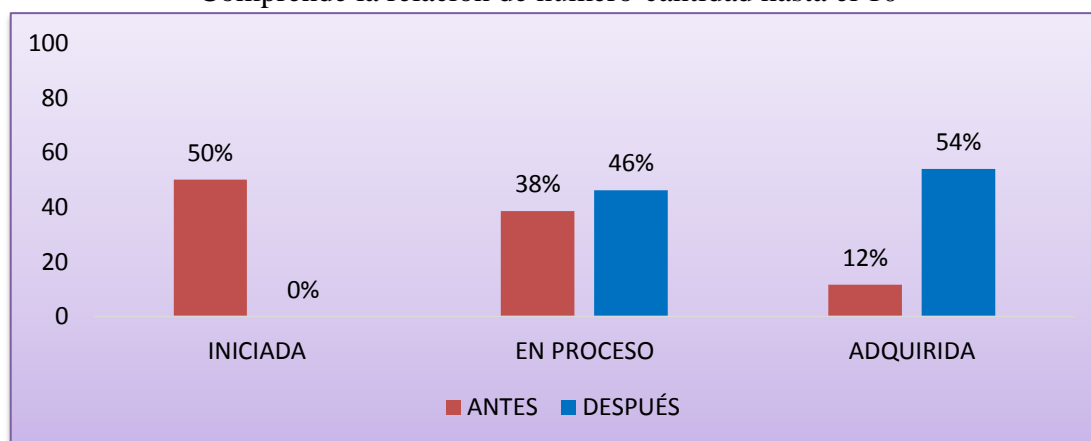
ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	13	50	0	0
EN PROCESO	10	38	12	46
ADQUIRIDA	3	12	14	54
TOTAL	26	100	26	100

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular “De la Américas”

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

GRÁFICO N° 4.7

Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10



**Fuente:** Cuadro N° 4.7

**Elaborado por:** Lic. Blanca Lorena Guaño Silva

**a) Análisis:** El 50% de niños se está iniciando en lo referente a comprender la relación de número-cantidad hasta el 10, el 38% está en proceso y el 135 ya tiene adquiridas estas habilidades. Luego de la aplicación de la guía el 54% de niños ya adquirió destrezas en la formación de este tipo de secuencias y el 46% ya se encuentra en proceso.

**b) Interpretación:** Los resultados de la ficha de investigación han permitido determinar que la aplicación de la guía metodológica de juegos activos con las diversas actividades fortalece para que el niño desde tiernas edades entienda número y numeral y se relacione positivamente en su entorno.

## 8. Juega activamente en los juegos lógicos

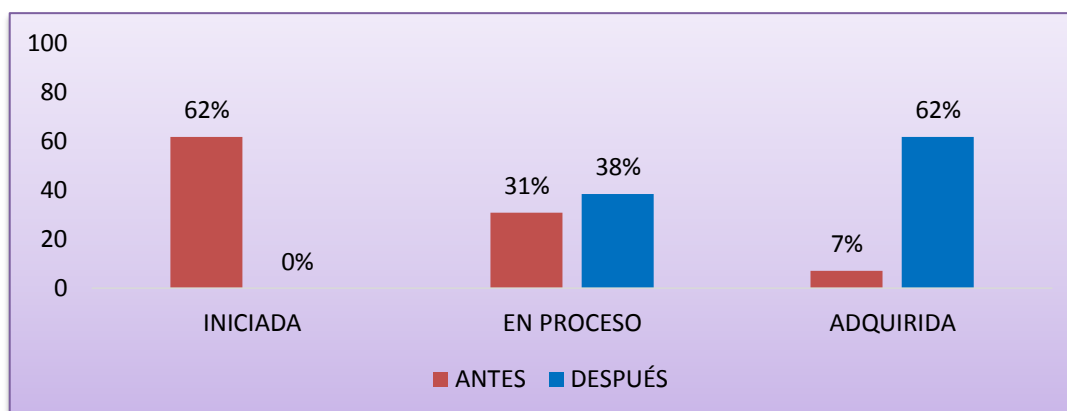
CUADRO N° 4.8

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	16	62	0	0
EN PROCESO	8	31	10	38
ADQUIRIDA	2	7	16	62
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular "De la Américas"

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

GRÁFICO N° 4.8  
Juegos lógicos



Fuente: Cuadro N° 4.8

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**a) Análisis:** El 62% de niños se encuentra iniciando en las actividades de participar en juegos lógicos activamente, el 31% en proceso y el 7% ya adquirieron esta habilidad. Luego de aplicada la guía el 62% de niños ya adquiere estas habilidades y el 38% se encuentra en proceso.

**b) Interpretación:** El trabajo de los niños con la guía metodológica mejoró notablemente su aprendizaje. Esto es un indicativo para fortalecer el trabajo dentro del aula acompañado del uso de las estrategias establecidas en la guía que presta sus facilidades al momento de generar aprendizaje.

## 9. Ejecuta actividades con juegos matemáticos

CUADRO N° 4.9

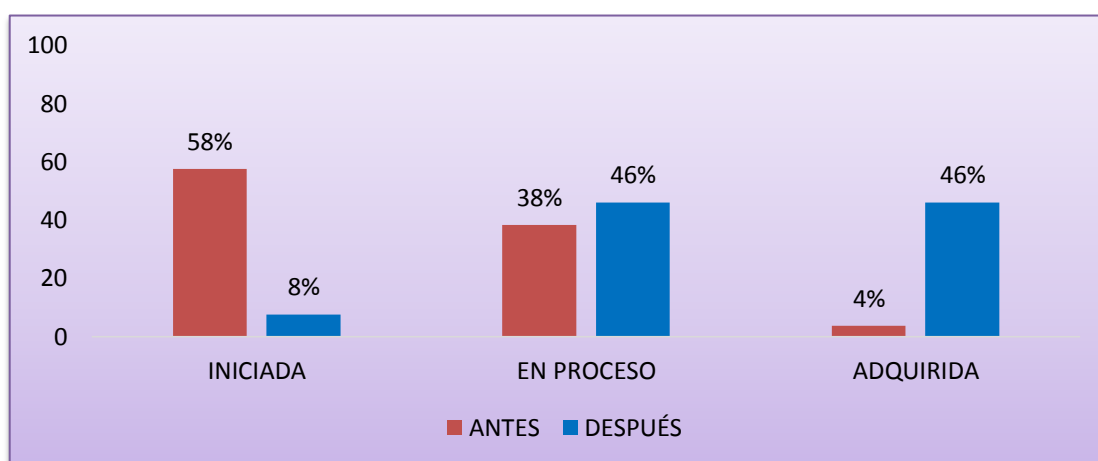
ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	15	58	2	8
EN PROCESO	10	38	12	46
ADQUIRIDA	1	4	12	46
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular "De la Américas"

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

GRÁFICO N° 4.9

Ejecuta actividades con juegos matemáticos



Fuente: Cuadro N° 4.9

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**a) Análisis:** Antes de la aplicación de la guía el 58% de niños está iniciando en lo referente a ejecutar actividades con juegos matemáticos, el 38% está en proceso y el 4% ya adquirió estas habilidades. Al aplicarse la guía el 46% de niños ya adquirió estas habilidades, el 46% está en proceso y el 8% en etapa inicial.

**b) Interpretación:** Los juegos matemáticos establecidos en la guía metodológico contribuyo a desarrollar desarrollada adecuadamente en la mayoría de los niños aprendizajes, por esta razón el docente puede ayudar en la asimilación de estas habilidades a través del uso de material estructurado.

**10. La guía metodológica de juegos activos “estimulando mi imaginación” desarrolla el pensamiento lógico matemático.**

**CUADRO N° 4.10**

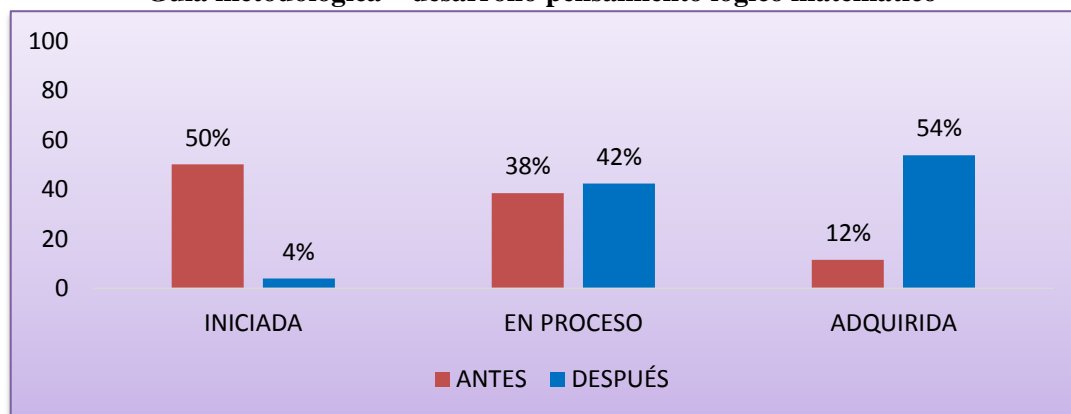
ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	13	50	1	4
EN PROCESO	10	38	11	42
ADQUIRIDA	3	12	14	54
TOTAL	26	100	26	100

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular “De la Américas”

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**GRÁFICO N° 4.10**

**Guía metodológica – desarrollo pensamiento lógico matemático**



**Fuente:** Cuadro N° 4.10

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

**a) Análisis:** En la ficha de observación se conoció que el 50% de niños está iniciándose en su aprendizaje con la guía metodológica de juegos activos “estimulando mi imaginación” desarrolla el pensamiento lógico matemático, el 38% en proceso y el 12% ya adquiere estas habilidades. Luego de la aplicación de la guía el 54% de niños ya adquiere estas habilidades, el 42% está en proceso y el 4% se encuentra iniciándose en esta actividad.

**b) Interpretación:** La asimilación de los aprendizajes con la guía metodológico de juegos activos “estimulando la imaginación ha sido correctamente asimilada, en este aspecto el docente debe ejemplarizar y utilizar para ayudar al niño en la aprehensión de habilidades y destrezas referentes al desarrollo del pensamiento lógico matemático.



**4.2. COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.**

**CUADRO N° 4.11 RESULTADOS**

INDICADORES	ANTES			DESPUÉS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica características de mañana, tarde y noche	14	7	5	4	7	15
Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.	17	8	1	0	9	17
Reconoce objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos, dentro-fuera.	18	6	2	0	8	18
Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corta, grueso-delgada, mucho-poco nada, nociones de alto – bajo.	16	6	4	1	8	17
Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.	15	7	4	0	8	18
Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño	15	7	4	1	9	16
Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10	13	10	3	0	12	14
Juega activamente en los juegos lúdicos y lógicos	16	8	2	0	10	16
Ejecuta actividades con juegos matemáticos	15	10	1	2	12	12
La guía metodológica de juegos activos “estimulando mi imaginación” desarrolla el pensamiento lógico matemático	13	10	3	1	11	14
<b>TOTAL</b>	<b>152</b>	<b>79</b>	<b>29</b>	<b>9</b>	<b>94</b>	<b>157</b>
<b>FRECUENCIA</b>	<b>15</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>16</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>58</b>	<b>31</b>	<b>11</b>	<b>3</b>	<b>35</b>	<b>62</b>

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular “De la Américas”

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino.

### 4.3. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

**Hi.** La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” no mejora positivamente el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015

**Ho.** La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” mejora positivamente el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015

**Hi.**  $\Pi_1 > \Pi_2$

**Ho.**  $\Pi_1 = \Pi_2$

#### 1. Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

IC= 95%

En un ensayo a una cola, se tiene:

El área entre el centro y el valor teórico se obtiene así:  $0,5 - 0,05 = 0,45$ . Viendo 0,45 en el interior de la tabla, encontramos para 0,4495 que es el más próximo a 0,45; a la izquierda 1,6 y arriba 4; luego el valor teórico es **1,64**

#### 2. Criterio

Rechace la Ho si  $Z_c \geq 1,64$

### 3. Cálculo

**Cuadro Nº 4.12 Cálculo**

Nº	PARÁMETROS OBSERVADOS	ANTES ADQUIRIDO		DESPUÉS ADQUIRIDO	
		Desarrollo del pensamiento lógico	%	Desarrollo del pensamiento lógico	%
1.	Identifica características de mañana, tarde y noche	5	19,23%	15	57,69%
2.	Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.	1	3,85%	17	65,38%
3.	Reconoce objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos, dentro-fuera.	2	7,69%	18	69,23%
4.	Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corta, grueso-delgada, mucho-poco nada, nociones de alto – bajo.	4	15,38%	17	65,38%
5.	Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.	4	15,38%	18	69,23%
6.	Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño	4	15,38%	16	61,53%
7.	Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10	3	11,54%	14	53,85%
8.	Juega activamente en los juegos lúdicos y lógicos	2	7,69%	16	61,53%
9.	Ejecuta actividades con juegos matemáticos	1	3,85%	12	46,15%
10.	La guía metodológica de juegos activos “estimulando mi imaginación” desarrolla el pensamiento lógico matemático	3	11,54%	14	53,85%
<b>PROMEDIO</b>			11,15%		60,38%

**Fuente:** Ficha de observación a los niños del nivel 2 inicial del centro educativo particular “De la Américas”

**Elaborado por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino

pc: proporción muestral después de la guía

ps: proporción muestral antes de la guía

N1, n2: tamaño de la muestra

Zc: Distribución de la proporción

Pc= 0,6038                      Ps=0,1115

n<sub>1</sub>= 26                              n<sub>2</sub> =26

qc= 1 - pc                        qc= 0,3962

$$q_s = 1 - p_s$$

$$q_s = 0,8885$$

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

$$z = \frac{0,6038 - 0,1115}{\sqrt{\frac{0,6038 * 0,3962}{26} + \frac{0,1115 * 0,8885}{26}}}$$

$$z = \frac{0,4923}{\sqrt{0,01301128}}$$

$$Z_c = 37,83$$

### 3. Decisión

Como el valor de  $z$  calculado es mayor al valor de  $z$  teórico; esto es  $Z_c = 37,83 \geq Z_t = 1,64$  como 4,61 está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego queda aceptada la hipótesis de investigación específica 1, esto es: La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” mejora positivamente el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 CONCLUSIONES

- La investigación a través de la guía de observación permitió demostrar que la elaboración y aplicación de una guía metodológica “Estimulando mi Imaginación” a través de **Juegos Lúdicos** desarrollan el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 considerándose que los juegos establecidos son de fácil aplicación y de distracción para los educandos.
- Es evidente comprobar con el antes y el después de aplicación de la guía metodológica “Estimulando mi Imaginación” a través de **Juegos Matemáticos** desarrollan el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” los mismos que ha fortalecido en el desarrollo integral y de la memoria
- Se ha verificado que la elaboración y aplicación de la guía metodológica “Estimulando mi Imaginación” mediante **Juegos Lógicos** desarrollan el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular, por cuanto han sido actividades que en los niños han despertado el interés por aprender potenciando sus capacidades cognitivas y logrando aprendizajes significativos.

## 5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las maestras del nivel inicial utilice de manera adecuada la guía metodológica “Estimulando mi Imaginación” a través de **Juegos Lúdicos** para lograr aprendizajes significativos en lo concerniente al desarrollan el pensamiento lógico matemático.
- Se debe aplicar la guía metodológica de juegos activos “Estimulando mi Imaginación” se comprueba que los **Juegos Matemáticos** desarrollan el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular, porque estas actividades promueven notablemente el desarrollo integral.
- Es necesario que las maestras de educación inicial 2 utilicen la guía metodológica “Estimulando mi Imaginación” mediante **Juegos Lógicos** para desarrollan el pensamiento lógico matemático y así prepararles para futuros aprendizajes.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Bandura. 1986 La teoría cognositivista social . España : Paidos
- Barrera Luciana. 2009 “Las técnicas grafo plásticas”. Madrid: Paidos.
- Castro, Juan. 2013 Desarrollo de la inteligencia . Perú: Limali.
- Código. Niñez y la Adolescencia. 2003.
- Constitución. 2008 Constitución de la República del Ecuador . Ecuador,.
- Comenio, Juan Amós. 2013 La vida y los valores . Lima : Limaedi.
- Engle y Lhostska. 2014. Desarrollo afectivo del niño . Madrid : Paidos .
- Lahora, C. 2000 Actividades Matemáticas con niños de 0 a 6 años. Madrid: Ediciones Nancea S.A.
- Marx, Karl. 2013 El materialismo histórico . España : Paidós.
- Martínez, Sarmiento. 2003 La Ciciencia Matematica . S/ C: S/E,.
- Marx, Carlos. , 2011 El ser humano y su conciencia. España: Paidos.
- Mattos, David. , 2010 La didactica y el aprendizaje . Venezuela : Editores.
- Mediano, Martínez. 2008. Instrumrntos metodologicos . España.
- Mila, Juan, y Pedro Berruezo. 2010.«Psicomotricidad y Técnicas Corporales.» Revista Iberoamericana,
- Ministerio de Educación. Actualización y fortalecimiento Curricular. Quito, 2014.
- Morín, Edgar. 2012 Introducción al Pensamiento Complejo . España: ESF.
- Pastells, Ángel Alsina I. 2001. ¿Cómo Desarrollar El Pensamiento Matemático De 0 A 6 Años? S/C: S/E.
- Piaget, Jent. 2010 Pedagogía y Didáctica . Ecuador : Ministerio de educación .
- Piaget.J. Desarrollo del niño. 1970.
- Vigotsky, L. 2001Psicología Pedagógica Original. Moscú: Aique,.
- Vigotsky, L.S. 1989.El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica,
- Vigotsky. 2014 Currículo de Educación Inicial . Ecuador : Ministerio de Educación.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y  
TECNOLOGÍCAS

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE  
MASTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN JUEGO, ARTE Y  
RECREACIÓN**

**TÍTULO DEL PROYECTO**

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUIA METODOLÓGICA DE JUEGOS  
ACTIVOS “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” PARA DESARROLLAR EL  
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 DEL  
CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR “DE LAS AMÉRICAS”, PARROQUIA  
VELASCO CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO  
LECTIVO 2014-2015

**AUTORA:**

JANETH ELIZABETH VALVERDE ROBALINO

RIOBAMBA ECUADOR

2015



# **DECLARACIÓN DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

## **1. TEMA.**

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUIA METODOLÓGICA DE JUEGOS ACTIVOS “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR “DE LAS AMÉRICAS”, PARROQUIA VELASCO CANTON RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO LECTIVO 2014-2015

## **2. PROBLEMATIZACIÓN.**

### **2.1.Ubicación del sector donde se va a realizar la investigación.**

La presente investigación se lo realizará en el Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” el mismo que se encuentra ubicado en las calles Saint Amand Montrond y Ricardo Descalzi (sector Saboya Civil) en Riobamba, Parroquia Velasco, Cantón Riobamba.

### **2.2 Situación Problemática**

Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y su entorno, actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.

Es importante potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

El componente de relaciones lógico matemáticas que se establece en el fortalecimiento curricular de la educación general básica establecida en el año 2010 en Ecuador, indique

que el componente de relaciones lógico matemáticas debe permitir que los niños desarrollen su pensamiento lógico y alcancen las nociones y destrezas para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada.

Los docentes crearán “Conflictos Cognitivos” para el niño a través de los procesos de equilibrio y desequilibrio cognitivo avancen en el desarrollo del pensamiento. Estos conflictos deben estar basados en experiencias previas, su contexto, juegos e intereses.

Los juegos son acervo de la cultura humana. Su diversidad es inmensa. Ellos nos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas. Dentro de los mismos encontramos los juegos activos se realizan como una actividad consciente dirigida al logro de unos objetivos motores concretos en condiciones rápidamente modificables, están descritas las particularidades de la aplicación de los mismos.

Hay que resaltar que los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, con la aplicación de actividades lúdicas se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta, se recrea y aprende, por esto es importante seleccionar juegos formativos y compatibles, sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

El desarrollo de las capacidades lógico-matemáticas en el alumno es fundamental desde las primeras etapas educativas. La estimulación adecuada desde una edad temprana favorecerá el desarrollo de estas capacidades y permitirá al alumno introducir estas habilidades en su vida cotidiana. Esta estimulación debe ser acorde a la edad y características de los niños, respetando su propio ritmo; además debe ser divertida, significativa y dotada de refuerzos que la hagan agradable y motivadora.

Considerando estos antecedentes es importante decir que en el Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” de la ciudad de Riobamba, se ha encontrado la dificultad que tienen los niños de 4 años al momento de realizar ejercicios de Razonamiento Lógico Matemático, porque al combinarlos con actividades lúdicas, algunos niños no relacionan bien los procedimientos de construcción del conocimiento matemático, que impliquen códigos y símbolos.

Todos estos procesos necesitan ser estimulados, trabajados y guiados de manera correcta con la dirección de las maestras, las mismas que no conocen estas estrategias metodológicas y su trabajo lo hacen empíricamente.

### **2.3. Formulación del problema.**

¿ De qué manera la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” desarrolla el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?

### **2.4. Problemas derivados.**

- ¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía metodológica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” a través de juegos matemáticos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?
- ¿De qué forma la elaboración y aplicación de la guía metodológica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” mediante el uso de juegos lúdicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?
- ¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía metodológica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” a través del uso de juegos lógicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?

### 3. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo investigativo es muy importante porque a través del juego con la manipulación y experimentación de diferentes objetos, el niño se da cuenta de las cualidades de los mismos, sus diferencias y semejanzas estableciendo relaciones y razonando de un manera natural e innata, así se realizan los primeros conocimientos lógico-matemáticos con lo que se quiere alcanzar agilidad mental, estimular la concentración e incrementar su capacidad de abstracción.

La forma más fácil y sencilla de adquirir, entender, transformar o construir conocimiento, donde el niño se divierta y al mismo tiempo desarrolle un razonamiento lógico matemático, realizando actividades como: trucos mágicos, acertijos, problemas, enigmas lógicos, rompecabezas, juegos, entre otros; que en contraposición a la didáctica tradicional, esta estrategia resulta más atractiva para los niños. Está comprobado que resulta mucho más interesante el aprendizaje de las matemáticas en los primeros años escolares ya que se utilizan metodologías más activas, este criterio lo refieren los niños de los años escolares superiores, los mismos que han manifestado que las Matemáticas se aprenden de mejor manera interactuando con los docentes a través de juegos activos.

Como una alumna egresada de la Maestría en Educación Parvularia, pretendo elaborar una guía Metodológica de Juegos Activos proyectados para que el niño socialice, con el planteamiento de problemas motivadores que supongan un reto o un esfuerzo mental con dificultades que vayan acorde a su edad y capacidades.

La presente investigación se realizara en el Centro educativo Particular “DE LAS AMERICAS” dado que la investigadora labora en esta Institución, lo importante es que contamos con el respaldo de las autoridades, por esto el presente trabajo es factible de realizarlo ya que se cuenta con amplia bibliografía como libros, revistas, documentos relacionados de juegos activos.

Es importante resaltar que la Investigadora tiene el tiempo y los recursos económicos necesarios para adentrarse en éste mundo de la investigación.

Lo más importante es que los beneficiarios directos serán los niños del Centro Educativo, así como también los maestros, padres de familia y la comunidad.

El trabajo que se presenta tiene el sello de originalidad porque no es copia de ninguna otra tesis.

#### **4. OBJETIVOS.**

##### **4.1. Objetivo General.**

Demostrar de qué manera la elaboración y aplicación de una guía metodológica con **Juegos Activos** “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” desarrolla el **Pensamiento Lógico Matemático** en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.

##### **4.2. Objetivos Específicos.**

- Demostrar que la elaboración y aplicación de una guía metodológica “Estimulando mi Imaginación” a través de **Juegos Lúdicos** desarrollan el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.
- Comprobar cómo la elaboración y aplicación de la guía metodológica “Estimulando mi Imaginación” a través de **Juegos Matemáticos** desarrollan el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.
- Verificar si la elaboración y aplicación de la guía metodológica “Estimulando mi Imaginación” mediante **Juegos Lógicos** desarrollan el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS

AMERICAS” parroquia Velasco, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.  
Período 2014-2015.

## **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

### **5.1. Antecedentes de Investigaciones anteriores.**

Desde diferentes ciencias, como la Psicología, la Neurociencia, la Pedagogía, entre otras, se han efectuado indagaciones y descubrimientos con el fin de formular teorías sobre el desarrollo y aprendizaje de los niños de 0 a 5 años. Varias de estas siguen forjando significativas contribuciones para poder entender el aprendizaje de los niños.

Algunos investigadores han resaltado, desde diversas perspectivas, la importancia del medio y contexto en que viven los niños, desde los primeros momentos de su vida, como factores trascendentales en su desarrollo. Concuerdan en que los elementos del entorno positivos o negativos, son determinantes en el desarrollo de las funciones superiores; por ello la necesidad de organizar de forma intencional un ligado de aprendizajes que permiten desde edades tempranas la potenciación de estos procesos, creando ambientes motivadores y positivos donde los niños puedan acceder a experiencias de aprendizaje efectivas desde sus primeros años, con el fin de fortalecer el desarrollo infantil en todos sus ámbitos lo cual incidirá a lo largo de su vida. (Tinajero, 2011).

A nivel iberoamericano existe un estudio referente al tema en la Universidad Nacional de Colombia existe un tema con alguna similitud “Apertura al pensamiento lógico matemático en el nivel preescolar” Claudia Cecilia Arias Cárdenas 2013 cuya conclusión es que la ejecución del plan llevó al observaciones de habilidades motivantes para el escolar, implicando en forma directa en el proceso enseñanza – aprendizaje; extrayendo los pre saberes para formar conceptos matemáticos nuevos, cautivando el interés, la creatividad por el nuevo conocimiento; haciéndolo fuerte al utilizar los saberes previos con los adquiridos por primera vez.

Universidad de Granada “Desarrollo del pensamiento Matemático infantil” cuya autora Encarnación Castro Martínez 2013 y se concluye que es fundamental el desarrollo del

pensamiento matemático infantil porque promueven a potenciar aprendizajes significativos.

Revisando bibliografía en el país, se conoce la existencia de investigaciones referentes al estudio en la Universidad Técnica de Cotopaxi con el tema “elaboración de una guía metodológica para el Desarrollo de la Inteligencia lógico matemática en niños y niñas de 5 años de edad de la escuela “Juan Montalvo” De la provincia Pichincha cantón Rumiñahui durante el período 2009-2010, la postulante es Jessy Karina Acosta de la Cueva en la que se concluye Es trascendental indicar que la actividad lúdica produce en los párvulos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula.

En los archivos de la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo, no se encuentran investigaciones anteriores sobre la elaboración de una guía didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, pero si existen algunos con ciertas similitudes.

Impacto de la elaboración y aplicación de una guía de recursos didácticos lúdicos, ”Juguetes Divertidos” para potenciar la inteligencia lógica matemática de los niños y niñas del centro de educación inicial cuatro esquinas, de la comunidad cuatro esquinas, parroquia San Andrés, cantón Guano, provincia de Chimborazo, periodo mayo a diciembre 2013. Como autor Ángel Antonio Llerena Padilla, cuya conclusión es que con la aplicación de los materiales propuestos en la Guía se ha logrado mejorar las capacidades de reconocimiento, clasificación y seriación, como también combinar los atributos utilizando símbolos, capacidades que han favorecido la potenciar la Inteligencia Lógico Matemática en los niños del centro infantil Cuarto Esquinas.

Elaboración y aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando” para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática de los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial “Juan Samaniego” de la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014, cuya autora es Dary Ruby Ceballos Valenzuela y se emiten como conclusión Los juegos grupales sirvieron para incrementar el desarrollo de la inteligencia lógico matemática que es importante para que los niños aprendan a desenvolverse en la vida diaria ya que todas las

actividades que se llevan a cabo cotidianamente, están relacionadas con esta asignatura que es de suma importancia.

## **5.2 Fundamentación Científica**

Para garantizar la educación de los niños en las edades de 3 a 4 años, tienden a proporcionar el desarrollo físico y mental armónico de los niños/as, trasladan a la vida familiar las costumbres y hábitos educativos de la institución y ayudan a los padres a conocer y orientar mejor a sus hijos.

Es un programa que está orientado a explorar y potenciar las capacidades de los niños, a través de espacios de juegos grupales e individuales. Diseñado para apoyar el crecimiento del niño a su propio ritmo e incorporando la participación de la familia.

Mientras a más temprana edad nuestros niños estén expuestos a ambientes ricos en estímulos y afecto, mayores serán sus aprendizajes y mayor será el desarrollo de sus habilidades.

### **5.2.1 Fundamento Filosófico**

“Materialismo Dialéctico considera a la persona como un ser, pensante, humano”, es por esto que mi trabajo tiene el fundamento filosófico ya que considero al niño como un ser pensante, que siente, hace, y experimenta es decir el niño es el hacedor del presente y futuro de la sociedad. (Marx, 2013 )

Lógicamente el niño desde que se encuentra en el vientre materno es un ser pensante porque desde allí siente los estímulos del medio externo e internos que son parte fundamental de su desarrollo

### **5.2.2 Fundamento Epistemológico**

“El sujeto tiene tres características: su autonomía, su individualidad y por su capacidad de “computar”, de procesar información es decir que es importante darle al niño armas, herramientas para que sepa hacer, pensar y actuar dentro de su entorno más cercano así



como también en su entorno escolar, para que el desarrollo de estas habilidades se conviertan en aprendizajes significativos que le sirvan al niño en la vida. (Morín, 2012)

El emitido del autor es claro debido a que si el niño desarrolla su imaginación presentándoles estrategias activas para que el niño desarrolle destrezas y capacidades y solo así se puede potenciar el pensamiento lógico matemático y así adquieren aprendizajes funcionales.

### **5.2.3 Fundamento Pedagógico**

“La distancia en el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz” (Vigotsky, 2014 )

Considerando este pensamiento, se le toma al ser humano no puede ser concebido como un proceso del individuo independiente del contexto en el que este piensa y actúa, sino que se ve determinado por el entorno socio cultural.

### **5.2.4 Fundamento Psicológico**

“El ser humano es un procesador de información, activo que construye el conocimiento y se adapta al medio ambiente” (Piaget, 2010)

Es entonces importante darle al niño herramientas suficientes para que pueda construir el conocimiento que le permita adaptarse a su entorno inmediato y pueda resolver problemas no solo de la escuela sino de la vida y va desarrollándose de acuerdo a sus etapas de desarrollo.

### **5.2.5 Fundamento Sociológico**

“El trabajo con vínculos afectivos significativos, crea posibilidades para potenciar armónicamente el desarrollo y aprendizaje de los niños. Los ambientes de aprendizaje que proporcionan relaciones estables y cálidas que les permitan a los niños tomar

decisiones autónomas, fomentan el desarrollo de redes neuronales dentro de aprendizajes significativos que facilitan la memoria”. (Engle y Lhostska 2014)

Tomando en cuenta que la base del aprendizaje de los niños es desarrollar y aprender procesos en los que se les permite potencializar su pensamiento, explorar, experimentar jugar y crear, construir una imagen positiva de sí mismo, sentirse amados, protegidos y valorados ser reconocidos y auto valorarse como sujeto y como parte de una cultura, participar e interactuar con otros.

Se encamina a desarrollar y mejorar la sociedad, con esta guía el niño va a mejorar, va a ser más sociable, además a desarrollar su pensamiento lógico.

La teoría de cognoscitivista social, permite establecer la importancia del medio contextual donde se desenvuelve el estudiante y se interrelaciona con las demás personas, considerándose que este tipo de relación facilita para una adecuada comunicación, la misma que contribuye a un aprendizaje significativo y funcional en los educandos.

### **5.2.6 Fundamento Axiológico**

“La reforma educativa está íntimamente ligada con la búsqueda de la renovación de la humanidad” (Comenio 2013)

La presencia de un eje transversal dedicado al proceso de formación de valores se justifica por la crisis de valores que se vive en la sociedad. Cada día, la sociedad demanda con más fuerza de las universidades, profesionales competentes con formación integral, la que no solo dependa de los conocimientos y habilidades que se adquieren en los claustros docentes sino de las convicciones, sentimientos y valores éticos que regulan la actuación profesional del egresado, lo cual requiere una sólida formación axiológica.

### **5.2.7 Fundamento Legal**

La educación es un derecho fundamental de los seres humanos, el mismo que está establecido en la constitución de la República. Este trabajo tiene sustento legal porque así lo dicen las normativas legales de la UNACH que también constan en la Constitución de la República.

#### **Constitución de la República**

El capítulo primero que habla sobre los Principios de aplicación de los derechos, en su artículo 26 nos dice:

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Educación, 2012).

**Art. 26.-**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, 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.

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. (Educación, 2012).

El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública, El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la

educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.

## **6. HIPÓTESIS.**

### **6.1.Hipótesis General**

La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” mejora positivamente el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015

### **6.2.Hipótesis específicas.**

- La elaboración y aplicación de la guía metodológica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos matemáticos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.
- La elaboración y aplicación de la guía metodológica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos lúdicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.
- La elaboración y aplicación de la guía metodológica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos lógicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015

## Cuadro 1

### 7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

- La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” mejoran positivamente el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015

VARIABLES INDEPENDIENTES	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TECNICA E INSTRUMENTO
Juegos Matemáticos	Los juegos Matemáticos impulsan con mayor facilidad y naturalidad los procesos esenciales del desarrollo y crecimiento de las capacidades humanas, a través de instrumentos matemáticos, es bien decir que existen diferencias sustanciales entre el juego y la práctica de la matemática.	Procesos esenciales  Desarrollo de capacidades humanas	Juegos Matemáticos	TECNICA Observación  INSTRUMENTO Ficha de Observación
Juegos Lúdicos	El juego Lúdico es establecer la posibilidad de entrar en acción rápidamente, estamos introduciendo diferentes elementos que determinan el desarrollo, posibilita activar las funciones que constituyen el motor del aprendizaje y del descubrimiento, en él se exploran y ejercitan competencias.	Juego y practica de matemáticas  Activar funciones del aprendizaje  Ejercitar competencias	Juegos Lúdicos	TECNICA Observación  INSTRUMENTO Ficha de Observación
Juegos Lógicos	El juego Lógico es permitir aplicar conocimientos o aptitudes, descubrir, inventar, conocer relaciones entre hechos o acontecimientos reales o imaginarios, desarrollar habilidades individuales y colectivas.	Aplicar conocimientos  Relación entre la realidad e imaginación	Juegos Lógicos	TECNICA Observación  INSTRUMENTO Ficha de Observación

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TECNICA INSTRUMENTO</b>
Desarrollo del pensamiento Lógico-Matemático	Es establecer relaciones directas a partir de experiencias concretas en los niños, lo que les permitirá conocer diferencias, similitudes entre los objetos a manipular.	Relaciones directas Experiencias concretas Diferencias y similitudes		TECNICA  Observación  INSTRUMENTO Ficha de Observación

## **7. METODOLOGÍA**

### **8.1 Tipo de Investigación**

#### **DESCRIPTIVA**

Se parte de una investigación exploratoria, de campo esté directamente en el lugar de los hechos

El Diseño de investigación descriptiva es un método científico que implica observar y describir el comportamiento de un sujeto sin influir sobre él de ninguna manera.

Muchas disciplinas científicas, especialmente las ciencias sociales y la psicología, utilizan este método para obtener una visión general del sujeto o tema.

Es conocida como la investigación estadística, describen los datos y este debe tener un impacto en las vidas de la gente que le rodea.

### **8.1 Diseño de la Investigación**

#### **CUASI EXPERIMENTAL**

Por medio de este tipo de investigación podemos aproximarnos a los resultados de una investigación experimental en situaciones en las que no es posible el control y manipulación absoluto de las variables.

Es apropiada en situaciones naturales, en que no se pueden controlar todas las variables de importancia.

Su diferencia con la investigación experimental es más bien de grado, debido a que no se satisfacen todas las exigencias de esta, especialmente cuando se refiere al control de variables.

## 8.2 Población

La población total descrita para la investigación fue de 57 participantes, de edades comprendidas de entre 4 – 5 años distribuidos en dos grupos, Paralelo “A” compuesto por 31 sujetos y Paralelo “B” con 26 niños.

## 8.3 Muestra

Para la presente investigación se trabajó como muestra con el paralelo “B”

Cuadro N.1.1. POBLACIÓN Y MUESTRA

<b>ESTRATOS</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Niños	12	46%
Niñas	14	54%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Datos de Secretaría del Centro Educativo

**Elaborado Por:** Janeth Elizabeth Valverde Robalino-

## 8.4 Métodos de Investigación.

El tipo de investigación que se empleará será descriptiva, porque es aquella en la que el investigador va a describir el fenómeno en el lugar de los hechos, por lo tanto se diría que manejamos una investigación cuantitativa porque vamos a comprobar hipótesis, interpretar datos y a realizar el mejoramiento del razonamiento lógico matemático de los niños de Inicial 2.

## 8.6 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.

Una vez elaborados los instrumentos de investigación, el investigador acude al lugar de los hechos a poner en marcha la investigación, para lo cual solicita el permiso respectivo para poner en marcha los instrumentos.



Para realizar la interpretación de la recolección de datos el investigador utilizará el paquete de Word, Excel. Adicionalmente se utilizarán Fichas de Observación individual

### **8.7 Técnicas y procedimientos para el análisis de resultados**

Se utilizara los resultados de la ficha de observación en un antes y un después de la aplicación de la guía didáctica Estimulando mi Imaginación con juegos activos, luego se procesaran los datos recogidos a través del siguiente proceso:

- Tabulación de datos de la observación realizada.
- Se procesará la información mediante cuadros y gráficos estadísticos en una hoja de Excel.
- Se realizará el análisis e interpretación de resultados.
- Se realizará la comprobación de hipótesis específicas
- Se determinarán conclusiones y recomendaciones.

## **9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS**

### **TALENTO HUMANO**

Tutor de la Investigación

Autoridades docentes padres de familia del Centro Educativo Particular “De las Américas”

Niños y niñas de 4 a 5 años de edad

Investigadora

### **RECURSOS MATERIALES**

#### **Materiales de escritorio**

Textos

Copias Xerox de libros

Copias de instrumentos

Hojas de papel bond

Marcadores

Lápices

Imprevistos

### **Recursos tecnológicos**

Internet

Cámara fotográfica

Pen drive

Impresora

Infocus

Grabadora

Copiadora

### **Recursos financieros**

Los rubros que se necesita para la investigación se lo evidencia en:

INGRESOS: La contribución de la investigadora, la misma q asciende a 590

EGRESOS: Los gastos que demandan la investigación son los siguientes:

**Cuadro 3**

EGRESOS	VALOR
Materiales de escritorio	160
Compra de Textos	140
Copias Xerox de libros	20
Copias de instrumentos	20
TINTA A COLOR	10
Tinta negro	10
Anillados	10
Empastados	10
Imprevistos	20
Internet	10
Cámara	120
Pen drive	10
Asesoría	50
<b>TOTAL</b>	<b>590</b>

**Cuadro 4**

**CRONOGRAMA**

ACTIVIDADES	TIEMPO	MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración de la Denuncia del Tema.		■																							
Aprobación del tema.				■																					
Elaboración del Anteproyecto.				■	■	■	■	■	■	■															
Aprobación de la Comisión de Posgrado del Anteproyecto.												■													
Primer encuentro con el señor Tutor.													■												
Construcción de la guía.				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■											
Aplicación de Instrumentos.																	■								
Segundo encuentro con el señor Tutor.																									
Análisis e Interpretación de datos.																				■	■	■			
Aplicación del Instrumento después del uso de la Guía.																■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Fundamentación teórica.																■	■	■	■						
Tercer encuentro con el señor Tutor.																						■			
Revisión total.																							■		
Presentación Pre defensa.																								■	
Presentación Defensa.																									■

## Cuadro

### MATRIZ LÓGICA

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>
¿ De qué manera la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” desarrolla el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.	Demostrar de que manera la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” desarrolla el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.	La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” mejoran positiva y ampliamente el pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>HIPOTESIS ESPECIFICA</b>
¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía didáctica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos matemáticos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?	Determinar como la elaboración y aplicación de la guía didáctica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” a través de juegos matemáticos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.	La elaboración y aplicación de la guía didáctica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos matemáticos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-20145.

<p>¿De qué forma la elaboración y aplicación de la guía didáctica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos lúdicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?</p>	<p>Comprobar de que forma la elaboración y aplicación de la guía didáctica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” por medio de juegos lúdicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.</p>	<p>La elaboración y aplicación de la guía didáctica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos lúdicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.</p>
<p>¿Por qué razón la elaboración y aplicación de la guía didáctica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos lógicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?</p>	<p>Verificar porque razón la elaboración y aplicación de la guía didáctica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos lógicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.</p>	<p>La elaboración y aplicación de la guía didáctica “ESTIMULANDO MI IMAGINACIÓN” de juegos lógicos mejora el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Particular “DE LAS AMERICAS” parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.</p>

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Bandura. 1986 La teoría cognositivista social . España : Paidos
- Barrera Luciana. 2009 “Las técnicas grafo plásticas”. Madrid: Paidos.
- Castro, Juan. 2013 Desarrollo de la inteligencia . Perú: Limali.
- Código. Niñez y la Adolescencia. 2003.
- Constitución. 2008 Constitución de la República del Ecuador . Ecuador,.
- Comenio, Juan Amós. 2013 La vida y los valores . Lima : Limaedi.
- Engle y Lhostka. 2014. Desarrollo afectivo del niño . Madrid : Paidos .
- Lahora, C. 2000 Actividades Matemáticas con niños de 0 a 6 años. Madrid: Ediciones Nancea S.A.
- Marx, Karl. 2013 El materialismo histórico . España : Paidós.
- Martínez, Sarmiento. 2003 La Ciencia Matemática . S/ C: S/E,.
- Marx, Carlos. , 2011 El ser humano y su conciencia. España: Paidos.
- Mattos, David. , 2010 La didáctica y el aprendizaje . Venezuela : Editores.
- Mediano, Martínez. 2008. Instrumentos metodológicos . España.
- Mila, Juan, y Pedro Berruezo. 2010.«Psicomotricidad y Técnicas Corporales.» Revista Iberoamericana,
- Ministerio de Educación. Actualización y fortalecimiento Curricular. Quito, 2014.
- Morín, Edgar. 2012 Introducción al Pensamiento Complejo . España: ESF.
- Pastells, Ángel Alsina I. 2001. ¿Cómo Desarrollar El Pensamiento Matemático De 0 A 6 Años? S/C: S/E.
- Piaget, Jent. 2010 Pedagogía y Didáctica . Ecuador : Ministerio de educación .
- Piaget.J. Desarrollo del niño. 1970.
- Vigotsky, L. 2001 Psicología Pedagógica Original. Moscú: Aique,.
- Vigotsky, L.S. 1989.El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica,
- Vigotsky. , 2014 Currículo de Educación Inicial . Ecuador : Ministerio de Educación

## ANEXO 2: FICHA DE OBSERVACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POST GRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSTGRADO**

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**OBJETIVO:** Demostrar que la guía metodológica de juegos activos “estimulando mi imaginación” desarrolla el pensamiento lógico matemático

No	PARÁMETROS	INDICADORES		
		Adquirido	En proceso	Inicio
1.	Identifica características de mañana, tarde y noche			
2.	Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.			
3.	Reconoce objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos, dentro-fuera.			
4.	Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corta, grueso-delgada, mucho-poco nada, nociones de alto – bajo.			
5.	Identifica figuras geométricas básicas, circulo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.			
6.	Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño			
7.	Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10			
8.	Juega activamente en los juegos lúdicos y lógicos			
9.	Ejecuta actividades con juegos matemáticos			
10.	La guía metodológica de juegos activos “estimulando mi imaginación” desarrolla el pensamiento lógico matemático			

## FOTOGRAFIAS





